

PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA PADA ANAK USIA DINI

Buadanani, Delfi Eliza

Universitas Negeri Padang

buadanani@gmail.com, deliza.zarni@gmail.com

Submit: Maret 2022

Proses Review: Maret 2022

Diterima: Maret 2022

Publikasi: April 2022

Abstract

Traditional games in early childhood are a form of implementing the noble cultures of the nation in students so that cultural literacy is embedded from an early age. Traditional game-based learning can be a solution for the realization of cultural literacy. This article provides views regarding the preparation of traditional game-based learning plans as the implementation of cultural literacy in early childhood. The writing of this article is part of a descriptive qualitative research using a literature review approach. This study seeks and analyzes the theories found and relevant in the preparation of traditional game-based learning plans as the implementation of cultural literacy in early childhood. The results of the literature concluded that planning for traditional game-based learning can be done by adjusting the development of children by integrating into the process of opening, core, and closing learning activities.

Keywords : *Cultural literacy, Early Children, Learning, Traditional games.*

Abstrak

Permainan tradisional pada anak usia dini merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa dalam diri peserta didik sehingga literasi budaya tertanam sejak dini. Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi guna terwujudnya literasi budaya. Artikel ini memberikan pandangan terkait penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. Penulisan artikel ini merupakan bagian dari penelitian kualitatif deskriptif menggunakan pendekatan kajian literatur. Penelitian ini mencari dan menganalisis teori yang ditemukan serta relevan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. Hasil literatur disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan anak dengan mengintegrasikan dalam proses kegiatan pembelajaran pembukaan, inti dan penutup.

Kata Kunci : Anak usia dini, Literasi budaya, Pembelajaran, Permainan tradisional,

PENDAHULUAN

Pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses kegiatan yang pelaksanaannya dilaksanakan dengan aturan-aturan dan terstruktur, berjalan dengan sistematis dan logis serta berpedoman terhadap aturan yang disepakati bersama. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran adalah wujud dari bermacam hal yang dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran bukan semata-mata ambisi dari pendidik saja.

Pembelajaran yang diharapkan tentunya mengarahkan anak untuk dapat berfikir kreatif agar dapat menjadi pembelajar yang aktif dalam proses. Keakifan yang dilakukan oleh anak didik merupakan implementasi dari gagasan-gagasan yang dimilikinya.

Pendidik memiliki peran sebagai pendorong bagi anak agar anak memiliki pemikiran untuk mempunyai gagasan, mengembangkan ide, belajar secara aktif dengan cara sendiri, bukan berperan pengambil alih gagasan anak didik sehingga anak menuruti gagasan dari pendidik (Dewi & Suryana, 2020).

Sebagaimana jenjang pendidikan lainnya, tingkat pendidikan anak usia dini tentunya juga membutuhkan sebuah perencanaan sebelum dapat melakukan kegiatan belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada anak usia dini disusun berdasar pada kurikulum dengan orientasi karakteristik anak usia dini. Pembelajaran yang tentunya berbasis permainan yang menyenangkan namun tetap mengedepankan tujuan dari sebuah kompetensi. Penyusunan rencana

pembelajaran memiliki tujuan yakni sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, oleh karenanya perlu dipastikan bahwa penyusunan rencana pembelajaran benar-benar diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Suryana, 2019).

Pembelajaran yang efektif hakikatnya memiliki pengembangan baik dalam proses maupun dokumen perencanaan. Pengembangan yang dilakukan tentunya tidak bisa terlepas dari tujuan pendidikan yang diharapkan, diantaranya menanamkan nilai karakter budaya bangsa termasuk pengenalan budaya dalam setiap daerah. Senada dengan pernyataan (Suryana, 2019) bahwa akar budaya bangsa salah satunya adalah pendidikan, anak didik mewarisi budaya bangsa dari kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran. Materi dalam kurikulum menyajikan budaya-budaya yang ada dalam negeri ini sehingga anak dapat mengenal budaya bangsa dan bangsa memilikinya.

Perencanaan pembelajaran merupakan unsur utama dalam melakukan proses belajar. Perencanaan pembelajaran disusun dengan memperhatikan kemampuan dasar yang akan dicapai oleh anak. Permainan tradisional merupakan media permainan yang dapat meningkatkan keterampilan dasar anak (Saputra & Ekawati, 2017) dan bertujuan untuk pelestarian budaya. Senada dengan penelitian (Wulansari & Ponorogo, 2017) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dikenalkan dan dilestarikan dengan mengenalkan anak usia dini dengan

permainan tradisional dalam lembaga pendidikan khusus anak atau lembaga PAUD.

Pelestarian kebudayaan dalam pendidikan anak usia dini dapat terjadi melalui dokumen perencanaan yang terimplementasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan kegiatan belajar mengajar anak usia dini dapat dilakukan dengan belajar melalui bermain. Kegiatan permainan yang melibatkan praktek langsung pada anak bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan pengenalan terhadap apa yang sedang dipelajari. Anak sebagai generasi penerus bangsa hendaknya selalu berpegang teguh pada adat istiadat, etika dan adab di lingkungan tempat tinggalnya (Wahyuni et al., 2020).

Permainan tradisional dapat dilakukan dengan berkumpul, berinteraksi, serta berekspresi baik secara mental, fisik dan emosional (Muazimah & Wahyuni, 2020). Sebagaimana dalam hasil penelitian (Shomiyatun, 2019) yang mengatakan bahwa pengenalan budaya pada anak sejak kecil, akan memberikan pengalaman kepada anak untuk bersentuhan langsung dengan permainan tradisional sehingga memberikan berbagai edukasi diantaranya mengajarkan untuk melestarikan nilai-nilai luhur budaya.

Kegiatan pembelajaran yang mengenalkan budaya bangsa pada anak usia dini merupakan implementasi dari literasi budaya. Literasi budaya (*cultural literacy*) merupakan satu dari enam kategori literasi yang perlu ditanamkan pada anak. Mampu bersikap

dan memahami arti kebudayaan Indonesia dapat disebut sebagai kemampuan literasi budaya. Menguasai literasi budaya menjadi suatu keharusan dalam kehidupan di era modern sekarang ini.

Permainan tradisional pada anak usia dini merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa dalam diri peserta didik sehingga literasi budaya tertanam sejak dini dan meminimalisir penggunaan permainan moderen ataupun *gameonline*. Senada dengan penelitian (Haris, 2016) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional menjadi hal penting untuk dilestarikan kembali sebab permainan-permainan import atau moderen sudah merebak di kalangan anak-anak.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi guna terwujudnya literasi budaya. Mengenalkan anak makna dari kegiatan permainan. Berdasarkan hasil pengabdian peneliti terdahulu bahwa masih banyak guru yang belum dapat mengemas pembelajaran sehingga anak kurang memahami makna dari permainan yang tradisional yang dimainkan (Pamungkas et al., 2016).

Peserta didik diharapkan dapat secara optimal meningkatkan potensi dalam dirinya serta terlibat aktif dalam melestarikan akar budayanya sebagai bagian dari pengalaman mengaplikasikan secara langsung dan menyenangkan. Pendidikan anak usia dini memberikan pengalaman yang berkualitas dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki (Eliza, 2013). Implementasi literasi budaya

melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional ini diharapkan mampu mengoptimalkan proses belajar, melestarikan permainan tradisional serta menguatkan identitas diri dan akar budaya peserta didik.

METODOLOGI

Penelitian yang dipergunakan pada artikel ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik literatur review atau studi pustaka. Studi kepustakaan sangat penting dilakukan oleh penelitian yang memiliki tujuan mengembangkan aspek manfaat praktis dan teoritis. Pengumpulan data pada studi literatur dilakukan dengan menelaah buku-buku, literatur, catatan dan laporan-laporan yang memiliki keterkaitan dengan tema atau masalah dalam penelitian yang diangkat. Penelitian ini mencari dan menganalisis teori yang ditemukan serta relevan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut NAEYC (National Assosiation Education For Young Children) bahwa anak usia dini merupakan kelompok individu dengan rentang usia 0-8 tahun. Sedangkan menurut (Masitoh, 2005) anak usia dini adalah anak-anak yang memiliki keunikan dalam tumbuh kembangnya, mempunyai ciri dan perkembangan yang pesat dalam aspek kognitif dan intelektual, fisik motorik, bahasa serta sosial emosional.

Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 menguraikan bahwa

pendidikan anak usia dini merupakan usaha membina anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan jalan memberikan stimulasi pendidikan demi memaksimalkan tumbuh kembang jasmani dan rohani anak serta mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Anak usia dini ialah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang membutuhkan usaha stimulasi dari orang dewasa di sekitarnya (Suryana, 2011).

Pendidikan anak usia dini merupakan payung yang memiliki fungsi menumbuhkembangkan potensi dan membina anak secara maksimal sehingga terbentuklah karakter dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangannya serta menyiapkan anak untuk dapat memasuki pendidikan lebih tinggi (Maghfiroh, S & Suryana, 2021). Anak usia dini merupakan manusia yang dalam melaksanakan tugas perkembangan membutuhkan peran dari guru dan orangtua. Sujiono (2013) menyatakan anak usia dini memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap orang dewasa di sekitarnya sehingga orangtua atau orang dewasa memegang peranan penting dalam kehidupan anak.

Berdasarkan pengertian dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 – 8 tahun dengan tujuan untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya melalui peran

dari orang dewasa yang ada di lingkungan.

Menurut (Yulita, 2017) permainan tradisional telah ada sejak dulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional dapat mempengaruhi kognitif, psikomotor, dan emosional anak (Anggita, MG., Mukarromah, BS., & Ali, 2018).

Permainan merupakan aktivitas yang biasa sering anak lakukan dalam kesehariannya. Sebab, sebagian waktu anak dihabiskan dengan berkegiatan di luar rumah dengan teman sebaya dibandingkan dengan kegiatan-kegiatan yang lain (Desmita, 2013). Sedangkan menurut (Andriani, 2012) permainan tradisional merupakan simbolisasi pengetahuan yang sudah ada dan diturunkan dari generasi ke generasi yang memiliki berbagai fungsi atau pesan yang ingin disampaikan. Permainan tradisional diwariskan secara turun-temurun secara lisan (Al- Azhar, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dituliskan pengertian permainan tradisional adalah permainan turun menurun yang terstruktur sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek dan bertujuan mewariskan budaya dari generasi ke generasi.

Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari permainan tradisional baik secara mental dan fisik perkembangan anak. Beberapa manfaat dari permainan tradisional yang dipaparkan dalam hasil penelitian (Suwandayani, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Aspek motorik. Melatih kelenturan, melatih keterampilan koordinasi mata tangan, meningkatkan daya tahan tubuh, serta motoric halus dan kasar.
2. Aspek kognitif. Mengasah imajinasi, pemecahan masalah, meningkatkan kreativitas, memahami konteks, membuat strategi danantisipasi.
3. Aspek emosi. Mengendalikan emosi, memiliki sikap empati, katartis emosional.
4. Aspek Bahasa. Pemahaman konsep nilai
5. Aspek sosial. Bekerjasama, membentuk suatu hubungan dan melatih kematangan anak bersosial baik dengan teman sebaya atau dengan yang lebih dewasa dalam lingkungan masyarakat.
6. Aspek spiritual. Meningkatkan keyakinan dan hubungan dengan sang pencipta.
7. Aspek ekologis. Memanfaatkan bahan-bahan di sekitar untuk dipergunakan sebijaksana mungkin.
8. Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati dan mengaplikasikan nilai norma yang ada sejak dahulu dan melestarikannya.

Kemampuan sikap memahami kebudayaan sebagai identitas suatu bangsa merupakan pengertian dari literasi budaya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Setiap warga Negara Indonesia perlu memiliki literasi budyaa karena Indonesia kaya akan ragam suku bangsa, adat istiadat, bahasa, kepercayaan, kebiasaan, dan lapisan

sosial. Sangat diperlukan kemampuan menerima berbagai perbedaan yang ada, menyesuaikan diri serta menyikapi secara bijaksana segala bentuk perbedaan sebagai modal membangun literasi budaya dalam pendidikan (Yulianingsih et al., 2008).

Literasi budaya adalah pemahaman dan pengetahuan tentang agama, Negara, suku, etnis, simbol perayaan, keyakinan dan cara berkomunikasi secara tradisional (Nasution, 2013). Kemampuan literasi budaya penting dimiliki oleh setiap warga Negara demi mengenal jati diri bangsa, bermacam budaya yang ada sehingga timbullah rasa menghargai dan menghormati, dan sikap toleransi terhadap orang lain (Yudin, 2015). Pada buku materi pendukung literasi budaya dan kewarganegaran dituliskan bahwa contoh literasi budaya di sekolah diantaranya adalah semakin banyaknya kegiatan sekolah yang memiliki kaitan dengan kebudayaan.

Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Menurut Suryana (2019) pembelajaran merupakan proses yang terjadi melalui aktivitas yang terorganisir dalam menghadapi tantangan dan membentuk pribadi menuju kekedewasaan. Setiap pembelajaran yang terlaksana memiliki target, sasaran ataupun tujuan. Sekumpulan kegiatan yang telah disusun untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu sehingga tercapai taerget yang diinginkan (Muhamad, 2012). Proses yang dilaksanakan dengan tujuan mencapai sebuah

perubahan baru dapat disebut dengan proses pembelajaran (Majid, 2018).

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik sesuai dengan program dengan tujuan mencapai target yang ditentukan berdasarkan pedoman kurikulum yang digunakan (Naway, 2016). Selanjutnya dikemukakan Suryana (2019) bahwa perencanaan pembelajaran pada anak usia dini merupakan suatu rencana yang disusun oleh pendidik demi terlaksananya kegiatan pembelajaran memiliki penraturan yang cermat pada setiap aktivitas serta memperhatikan isi kegiatan, metode dan evaluasi yang sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa begitu pentingnya sebuah perencanaan dalam pembelajaran, melalui perencanaan pembelajaran dapat diketahui hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik. Pendidik dalam merencanakan sebuah rencana pembelajaran memerlukan bekal kemampuan secara professional mengembangkan dan merncang sebuah pembelajaran. Sehingga didapati proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara efisien dan efektif.

Perencanaan pebelajaran merupakan proses menyusun kerangka pembelajaran, hala-hal yang berkaitan dengan pembelajaran apa yang akan dilaksanakan sehingga tercapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan (Wahyuni & Berliani, 2018).

Permendikbud 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi program semester (Prosem); rencana pelaksanaan

pembelajaran mingguan (RPPM); dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Adapun pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (Pasal 15 Ayat 1). Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi kegiatan pembuka, inti dan penutup (Pasal 15 Ayat 2). Pada umumnya tiga komponen dalam proses pembelajaran yaitu pendahuluan, penyajian dan penutup (Nasution, 2017).

Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat disusun dengan tidak terlepas dari unsur-unsur dalam RPPH sesuai yang telah dirincikan pada permendikbud. Pendidik dapat membuat topik permainan sesuai dengan tema pembelajaran. Permainan tradisional dapat dikemas dalam perencanaan pembelajaran yang disusun layaknya sebuah perencanaan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Kegiatan Pembukaan	Bercerita tentang permainan tradisional “bermain engklek” menggunakan bahasa daerah.
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat pola engklek bersama-sama 2. Bermain Engklek (berhitung) 3. Mengenal bentuk geometri pada engklek 4. Menuliskan nama pada alat engklek yang digunakan
Kegiatan Penutup	Berdiskusi tentang kegiatan permainan tradisional “bermain engklek” yang telah dilaksanakan dan kegiatan apa yang paling disukai

Kegiatan bercerita pada pembukaan dengan menggunakan bahasa daerah menambah perbendaharaan kosa kata dan pengenalan konteks lingkungan pada anak. Sebagaimana Eliza (2017) berpendapat bahwa anak perlu mendapatkan pengenalan tentang budaya yang ada di sekitar anak dimana anak tumbuh sehingga anak akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dimana anak-anak tinggal.

Kegiatan inti dengan satu topik permainan yaitu “permainan engklek” dapat terlaksana pembelajaran yang tetap menstimulasi seluruh aspek perkembangan. Membuat pola “engklek” secara bersama-sama di awal

kegiatan inti telah merangsang perkembangan sosial emosional serta kreativitas pada anak. Pada saat anak bermain engklek dapat dilakukan sambil berhitung dan juga memberi angka pada setiap susunan pola engklek. Pengenalan pola geometri dapat dilaksanakan setelah kegiatan bermain selesai ataupun pada saat membuat pola. Permainan dapat dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mencoba menuliskan nama pada alat engklek yang digunakan.

Penguatan pemahaman permainan tradisional terlaksana dengan adanya kegiatan diskusi bersama terkait permainan engklek pada kegiatan akhir serta menyampaikan pendapat tentang

bagian kegiatan apa yang paling disukai dari semua rangkaian permainan engklek. Pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Perencanaan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional dapat dikembangkan dengan tidak terlepas pada unsur-unsur RPPH.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran pada anak usia dini merupakan sebuah rencana yang disusun pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan memiliki pengaturan yang cermat pada setiap aktivitas serta memperhatikan isi kegiatan, metode dan evaluasi yang sesuai dengan kemampuan anak. RPPH merupakan turunan terkecil dari perencanaan pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional merupakan penyusunan rencana proses belajar dikemas secara sederhana yang merupakan implementasi dari literasi budaya. Penyusunan dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan anak melalui pengintegrasian dalam proses kegiatan pembelajaran pembukaan, inti dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Al- Azhar, H. dkk. (2018). *Pendidikan Budaya Melayu Riau*. Lembaga Adat Melayu Riau, Dinas Kebudayaan Provinsi Riau & Dinas Pendidikan Provinsi Riau.

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya, Vol. 9*(No. 1), 121–136.

Anggita, MG., Mukarromah, BS., & Ali, A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport And Education (JOSSAE), Vol. 3*(No. 2), 55–59.

Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Eliza, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra di Taman Kanak-kanak. *Pedagogi UNP, XIII*(No. 2).

Eliza, D. (2017). Pengembangan model pembelajaran karakter berbasis cerita tradisional Minangkabau untuk anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(3b). 153-163

Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, 1*(1), 15–20.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi

- Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.
- Majid, A. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Tarik Upih dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 70-76.
- Nasution, H. (2013). *Teori literasi*. Sumatera: Universitas Sumatera Utara.
- Nasution, N H. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Naway, F., A. (2016). *Strategi Pengelolaan Pembelajaran*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Pamungkas, J., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2016). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis Budaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 831–839.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak
- Tradisional Games in Improving Children’S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Shomiyatun. (2019). Pentingnya Menumbuhkan Kesadaran Anak Pada. *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 62–71.
- Suwandayani, B. (2018). ELSE (Elementary School Education Journal). *Elementary School Education Journal*, 2(1), 93–103.
- Suryana, D. (2011). Efektivitas Outbound dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri pada Anak Taman Kanak-kanak Pertiwi VI Padang. *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Suryana, D. (2019). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Bumi Aksara.
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). Pelaksanaan Kompetensi Pedagogik Guru di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 108-115.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional "Tarik Upih" Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61-68.
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum

Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal
INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan
Prasekolah dan Sekolah
Awal)*, 2(1).

Yulianingsih, W., Lestari, G. D., &
Rahma, R. A. (2018). Parenting
Education Dalam Literasi Budaya
Dan Kewargaan. In *Prosiding
Seminar Nasional & Temu
Kolegial Jurusan PLS Se-
Indonesia* (pp. 55-58).

Yudin, J. (2015). Pengintegrasian
Literasi Budaya dan Kewargaan
Dalam Teks Hikayat pada Buku
Teks Bahasa Indonesia. *Konferensi
Nasional Bahasa Dan Sastra
(Konnas Basastra) V*, 149–156.

Yulita, R. (2017). *Permainan
Tradisional Anak Nusantara*.
Jakarta: Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa.