

**Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak
Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini**

Eka Purnamasari¹

Ekapurna578@gmail.com

Sefriyanti²

Sefriyanti360@gmail.com

^{1,2} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Darussalam Lampung,
Lampung Timur, Indonesia

Received: 8th January 2025

Accepted: 29th April 2025

Published: 14th June 2025

Abstract: *This study aims to analyze the traditional game of congklak on cultural literacy and character development of early childhood students in the digital era. The research method uses descriptive qualitative. The subjects of this study were one class B teacher and 20 children aged 5-6 years. Data collection through direct observation, in-depth interviews with teachers, and student participation in congklak game sessions to obtain a holistic picture. Data analysis techniques using Three triangulation techniques, namely source triangulation, technique triangulation, and time triangulation, were used to assess the validity of the research data. The results of the study showed that the traditional game of congklak can develop students' cognitive, affective, and psychomotor skills and can develop cooperation and honesty. In addition, students' learning motivation and understanding of local cultural heritage are increasingly developing. The traditional game of congklak has succeeded in integrating holistic character education and strengthening national cultural identity in the school curriculum.*

Keywords: *traditional congklak game, cultural literacy, early childhood development*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional congklak terhadap literasi budaya dan pengembangan karakter siswa anak usia dini di era digital. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Subyek penelitian ini ialah satu orang guru kelas B dan 20 anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru, dan partisipasi siswa dalam sesi permainan congklak untuk mendapatkan gambaran yang holistik. Teknik analisis data menggunakan Tiga teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, digunakan untuk menilai validitas data penelitian. Hasil Penelitian menunjukkan permainan tradisional congklak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa serta dapat mengembangkan kerjasama dan kejujuran. Selain itu motivasi belajar dan pemahaman siswa yang semakin berkembang terhadap warisan budaya lokal. Permainan tradisional congklak berhasil mengintegrasikan pendidikan karakter yang holistik serta memperkuat identitas budaya nasional di kurikulum sekolah.*

Kata kunci: *permainan tradisional congklak, literasi budaya, perkembangan anak usia dini*

How to cite this article:

Purnamasari, E., & Sefriyanti, S. (2025). Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(1), 133–140. <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.133-140>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan beragam agama, suku, budaya, bahasa, dan pulau. Keragaman ini dapat berdampak positif maupun negatif dalam dunia globalisasi modern (Nila Fitria, 2021). Untuk menjaga kelestarian budaya Indonesia di tengah arus digitalisasi yang deras, kita perlu memiliki literasi budaya yang kuat (Anam et al., 2024). Maka, literasi budaya sangat penting dikembangkan untuk masyarakat Indonesia di era digital saat ini, khususnya jenjang pada anak usia dini. Literasi budaya perlu diajarkan sejak usia dini, karena pendidikan anak usia dini mempunyai peran penting dalam membentuk karakter anak yang memahami, menghargai dan menjaga keberagaman budayanya (Triwardhani et al., 2023). Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tugas untuk mengajarkan nilai-nilai budaya kepada para siswanya (Anatasya, 2024). Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi di era digital saat ini, siswa kurang mengenal permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai budaya, karena mereka lebih terbiasa dengan permainan kontemporer yang menggunakan teknologi (M. Husein, 2021). Hal ini mengakibatkan kurangnya rasa hormat terhadap budaya daerah dan berpotensi kehilangan kekayaan budaya yang tak ternilai harganya.

Literasi budaya dapat diartikan sebagai kapabilitas individu dalam menghayati dan mengaktualisasikan nilai-nilai budaya sebagai bagian integral dari identitas nasional Indonesia (Abidin, Y, 2017). Literasi budaya membekali siswa dengan kemampuan untuk menghargai keberagaman budaya serta membangun identitas nasional yang kuat. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi tepat sesuai dengan kebutuhan anak, agar anak dapat belajar berinteraksi secara langsung terhadap lingkungan (Mawaddah et al., 2023), yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional bukan hanya sekadar hiburan, melainkan warisan budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun (Damayanti & Tiaraningrum, 2023). Permainan ini sarat dengan nilai-nilai luhur yang mencerminkan identitas bangsa. Permainan tradisional menjadi wadah untuk berinteraksi, bersosialisasi, serta mengekspresikan diri secara fisik, mental, dan emosional (Handayani & Munastiwi, 2022). Selain itu, dengan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini. Hal ini mencakup perkembangan kognitif, emosional, serta kedisiplinan diri (Nuriyah et al., 2022). Untuk mewujudkan hal itu salah satu permainan yang dapat diterapkan yaitu melalui permainan tradisional congklak.

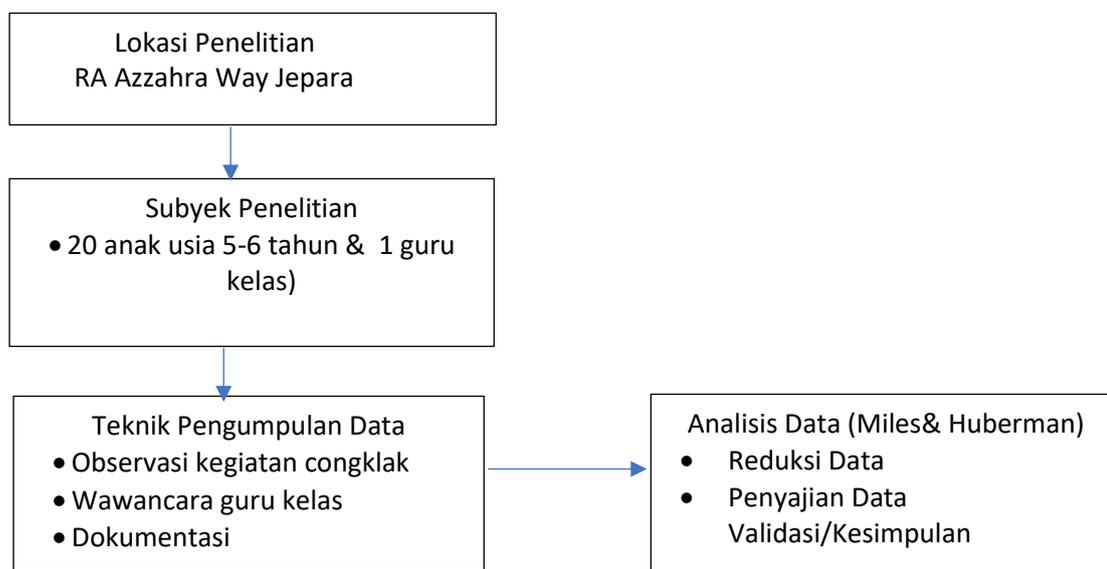
Permainan tradisional seperti congklak dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan literasi budaya serta karakter siswa (Khadijah, 2023). Selain memberikan kesenangan, permainan ini juga menanamkan nilai-nilai luhur seperti kerjasama, kejujuran, penghargaan terhadap sesama, kesabaran dan tanggung jawab. Sehingga permainan ini membantu dalam pembentukan karakter dan keterampilan anak secara holistik dalam pendidikan (Syafa'ah & Sari, 2023). Permainan congklak juga merupakan sarana pembelajaran yang mendukung aspek perkembangan dan psikologis anak, yaitu aspek kognitif (Hasanah et al., 2023), sosial emosional (Trisnadewi et al., 2024) dan motorik halus (Ai & Nuraeni, 2024). Melalui permainan tradisional congklak, anak usia dini dapat belajar tentang budaya lokal secara menyenangkan dan efektif.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang literasi budaya secara umum diantaranya (Purnasari et al., 2024), (Iskandar et al., 2024), (Tia Nur Aeni, 2023), (Sujarwadi, 2024) dan (Istiqomah & Suneki, 2024). Beberapa penelitian tersebut belum mengintegrasikan literasi budaya dan perkembangan anak usia dini di era digital khususnya melalui permainan tradisional. Maka Novelty dari penelitian ini terletak pada pengembangan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak yang terintegrasi dengan pengembangan karakter

siswa anak usia dini di era digital. Diharapkan melalui penelitian ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya, tetapi juga melestarikan permainan tradisional. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya nasional di tengah arus digitalisasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena dianggap paling sesuai untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai pelaksanaan dan hasil dari program penguatan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini (Sugiyono, 2016). Tempat penelitian ini dilakukan di RA Azzahra Way Jepara Lampung Timur. Subyek penelitian ialah kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak dan satu orang guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terhadap pembelajaran congklak, wawancara mendalam kepada guru kelas, dan dokumentasi kegiatan permainan congklak. Teknik analisis data bersumber dari Miles dan Huberman melalui proses reduksi data, penyajian data, dan validasi (Matthew B. Miles, 1994).



Gambar 1. Bagan Metode Analisis Data Menurut Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji pengembangan literasi budaya pada anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di era digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun anak-anak lebih familiar dengan gadget dan permainan digital, anak-anak merasa antusias dan mereka memiliki pengetahuan yang tidak terbatas tentang permainan tradisional seperti congklak. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang budaya lokal, tetapi juga mengembangkan beberapa keterampilan afektif, kognitif dan psikomotorik.

Proses implementasi permainan congklak yang dilakukan di RA Azzahra kelompok B usia 5-6 tahun berlangsung selama empat minggu. Adapun tahapan yang dilakukan diawal dengan mengenalkan kepada anak sejarah permainan congklak, nilai-nilai budaya seperti kerja sama dan kejujuran, serta keterampilan motorik halus melalui permainan fisik. Selanjutnya, congklak digital dilengkapi dengan cerita budaya interaktif untuk menarik minat anak dan memperluas pemahaman mereka tentang warisan budaya.

Tahap selanjutnya, anak-anak dikenalkan dengan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain congklak, dimulai dengan menyiapkan papan congklak yang memiliki 14 lubang kecil dan dua lubang besar di setiap ujungnya yang biasa disebut “rumah” atau “tempat penyimpanan biji”, serta biji congklak (biasanya 98 biji). Menunjukkan Posisi pemain yakni dua anak duduk berhadapan dengan papan congklak ditengah. Masing-masing pemain menghadap baris lubang yang ada di sisi mereka. Setiap pemain mengambil giliran untuk mengisi lubang-lubang kecil dengan biji dan memindahkannya secara berputar searah jarum jam, sambil mengumpulkan biji di lubang besar (rumah) masing-masing. Proses ini melibatkan strategi untuk mengatur langkah, mempertimbangkan jumlah biji, dan mengelola langkah lawan.



Gambar 2. Aktivitas Anak usia dini melakukan permainan tradisional congklak

Dari aktivitas bermain yang sudah dilaksanakan bersama anak, terlihat anak antusias dan fokus dalam proses memahami cara bermain dan saat bermain. karena anak belum pernah mengenal dan melakukan permainan congklak. Melalui permainan congklak, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan bermain tetapi juga memahami sejarah dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks literasi budaya, permainan ini mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan penghargaan terhadap warisan tradisional. Guru dapat memperkaya pengalaman ini dengan menceritakan asal-usul congklak, peranannya dalam kehidupan masyarakat tradisional, serta simbolisme yang ada dalam permainan. Hal ini membantu anak-anak untuk menghargai identitas budaya mereka, melestarikan tradisi, dan mengembangkan kemampuan berpikir strategis dalam suasana yang menyenangkan dan edukatif. Permainan congklak mengandung nilai-nilai seperti sportif (Ariani & Mulyanti, 2025), kerja sama, kejujuran, dan perencanaan strategi (Fuadah et al., 2024). Anak-anak yang bermain congklak belajar tentang pentingnya mengambil keputusan dengan hati-hati serta menghormati giliran bermain. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas memindahkan biji congklak. Melalui congklak, anak-anak diperkenalkan dengan cerita budaya yang terkait dengan permainan ini.

Pengenalan permainan tradisional kepada anak tidak hanya tugas guru saja, orang tua perlu berperan mengajarkan dan melestarikan permainan tradisional di lingkungan masyarakat. Karena permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia. Dimana orang tua perlu memahami bahwa anak-anak juga membutuhkan permainan. Dengan permainan tradisional orang tua tidak perlu menyediakan alat permainan dengan cara membeli, akan tetapi dapat memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungan (Rozana & Bantali, 2020). misalkan permainan congklak dengan memanfaatkan batu dan tanah yang ada di lingkungan rumah.

Menindaklanjuti hal tersebut agar permainan tradisional dapat dilestarikan perlu adanya pemahaman orang tua, bahwa permainan tradisional tidak hanya melestarikan budaya saja akan tetapi bermain dapat meningkatkan berbagai perkembangan anak, seperti halnya pembentukan karakter anak (Iswara et al., 2022), sosial emosional dalam hal kemampuan kerjasama (Melar et al., 2025), motorik anak (Natalia Wela et al., 2024), dan kognitif (Fayuning Tjomiadi et al., 2025). Selain itu, hal ini juga dapat mengurangi waktu anak-anak yang dihabiskan untuk bermain gadget. Karena permainan tradisional lebih menyenangkan jika dimainkan bersama-sama. Secara tidak langsung, durasi penggunaan gadget pun menjadi berkurang. Dengan demikian orang tua dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gadget. Maka, dibutuhkan mitra antara orang tua dan sekolah dalam meningkatkan pemahaman mengenai pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan pelatihan.

Perkembangan budaya di setiap daerah juga akan mempengaruhi kualitas dalam hal pengembangan permainan tradisional khususnya permainan congklak. Mengingat perkembangan zaman di era digital saat ini, mayoritas anak-anak sudah tidak tertarik dengan permainan tradisional. Maka perlu adanya inovasi permainan congklak dalam bentuk versi digital, agar menjadi daya tarik atau minat anak-anak bahkan dikalangan generasi muda. Integrasi antara permainan congklak tradisional dengan digital menjadi pendekatan yang relevan di era modern. Format fisik congklak memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung, sedangkan versi digitalnya memberikan daya tarik tambahan melalui elemen interaktif seperti permainan antarmuka grafis dengan proses pemain akan melihat papan congklak yang digambar di layar, lengkap dengan lubang-lubang dan biji-biji congklak yang bisa dipindahkan. Beberapa versi permainan digital juga dapat menambahkan animasi atau efek suara untuk membuat permainan lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas kelompok B di RA Azzahra Way Jepara, terdapat indikator keberhasilan dalam permainan tradisional congklak, diantaranya:

1. Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal: Anak-anak menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal, seperti kerja sama, kesabaran, dan strategi yang tercermin dalam permainan congklak. Hal ini tercatat melalui evaluasi kognitif dan wawancara mendalam dengan pendidik.
2. Minat dan Partisipasi yang Tinggi: Permainan congklak yang dikombinasikan dengan pendekatan inovatif berhasil meningkatkan minat anak-anak terhadap pembelajaran berbasis budaya.
3. Penguasaan Literasi Dasar: Melalui aktivitas bermain congklak, anak-anak tidak hanya belajar tentang budaya tetapi juga mengasah kemampuan berhitung, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, yang relevan dengan literasi dasar.
4. Peningkatan Interaksi Sosial: Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, sehingga memperkuat keterampilan sosial dan emosional mereka.

Penelitian ini membuktikan, bahwa permainan tradisional congklak dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan literasi budaya dan nilai-nilai penting pada anak usia dini di era gempuran digitalisasi yang ada saat ini. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pendidik untuk melestarikan budaya lokal dan meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dalam proses pembelajaran pentingnya sekolah mengintegrasikan

permainan tradisional di dalam kurikulum. Dalam hal ini, permainan tradisional masuk kedalam ranah muatan lokal, sehingga pelaksanaan permainan tradisional seperti congklak ke dalam kegiatan pembelajaran yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada sesi khusus, tetapi juga sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari.

Adapun dalam pelaksanaan pengembangan literasi budaya melalui permainan congklak memiliki faktor penghambat serta faktor pendukung yang meliputi:

Faktor Pendukung dalam Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak diantaranya: 1) udah dalam penyediaan alat dan bahan seperti papan congklak dan biji-bijian yang mudah didapatkan dan berkulitas. 2) Alat dan bahan dapat dimainkan dimana saja. 3) Antusias anak yang tinggi. 4) Terstimulasinya perkembangan karakter anak.

Faktor Penghambat dalam Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak, diantaranya: 1) Banyak orang tua yang tidak mengetahui manfaat permainan tradisional dan cara memainkannya. 2) Kurangnya kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya melalui permainan tradisional. 3) Gaya hidup modern yang serba cepat membuat orang tua lebih memilih aktivitas yang praktis dan instan. 4) Kurangnya ruang terbuka yang memungkinkan anak-anak untuk bermain secara bebas. 5) Permainan congklak dianggap kuno dan kurang menarik bagi anak-anak zaman sekarang. 6) Kurangnya upaya untuk mengembangkan variasi permainan congklak yang lebih modern. 7) Rendahnya tingkat inovasi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran ke dalam pengembangan permainan tradisional

Dari data faktor penghambat yang diperoleh, peneliti berupaya mengatasi faktor penghambat dengan cara bekerjasama dengan Orang Tua melalui pembentukan komunitas yang peduli terhadap pelestarian budaya melalui permainan tradisional. Mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah sejak dini. Melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya permainan tradisional. Membuat konten digital yang menarik tentang permainan tradisional. Dengan mengatasi faktor penghambat dan mendukung faktor pendukung, kita dapat memastikan bahwa permainan tradisional seperti congklak tetap relevan dan menarik bagi anak-anak di era digital. Hal ini akan berkontribusi pada pelestarian budaya bangsa dan pengembangan karakter anak yang lebih baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak di era digital bagi anak usia dini merupakan langkah penting dalam melestarikan warisan budaya sekaligus membangun kemampuan sosial, kognitif, dan motorik anak. Congklak, sebagai permainan yang memiliki nilai-nilai tradisional, mengajarkan anak tentang kerjasama, kesabaran, strategi, serta nilai-nilai budaya lokal yang memperkaya pemahaman mereka tentang identitas budaya. Di era digital ini, teknologi dapat digunakan untuk mendukung pengenalan dan pembelajaran permainan congklak secara interaktif, sehingga membuat anak tetap tertarik dan dapat memanfaatkan aspek positif teknologi dalam proses belajar. Agar permainan tradisional khususnya permainan congklak tetap dilestarikan, perlu adanya kolaborasi lebih lanjut bermitra dengan orang tua dirumah dalam pengenalannya kepada anak. selanjutnya, supaya kelestarian budaya permainan tradisional congklak tetap terjaga perlu diinovasikan dalam bentuk permainan digital yang dapat menjadi daya tarik anak-anak bahkan usia remaja.

Saran

Orang tua dan guru perlu bekerja sama dalam memperkenalkan permainan congklak di lingkungan rumah dan sekolah. Dengan adanya bimbingan dari orang dewasa, anak-anak dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. D. (2017). *Pembelajaran Literasi Budaya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ai, A., & Nuraeni, Lenny. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Permainan Modifikasi Congklak. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5). <https://doi.org/10.24252/Nananeke.V3i2.16130>
- Anam, K., Salamuddin, M. A., Winayu, P., Sari, P., Wafi, C., & Amelia, E. R. (2024). Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Di Era Digital. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia (Indonesian Journal Of Independent Community Empowerment) Volume, 7, 69–74*. <https://doi.org/10.35473/Jpmmi.V7i2.486>
- Anatasya, E. (2024). Peran Literasi Budaya Dan Kewargaan Dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara Di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1). <https://doi.org/10.51903/Bersatu.V2i1.552>
- Ariani, B., & Mulyanti, F. (2025). Upaya Membangun Karakter Sportifitas Melalui Penggunaan Metode Permainan Congklak Untuk Anak Usia Dini Di Tk Al Hamid Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*, 1(1).
- Damayanti, S. N., & Tiaraningrum, F. H. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/Jbd.V5i1.41045>
- Fayuning Tjomiadi, C. E., Wineiniati, N., Rapika, N., Pratiwi Putri, S., Rahmah, S., & Kuntatarti, S. (2025). Optimalisasi Kemampuan Kognitif Pada Lansia Melalui Permainan Dakon Di Wisma Dahlia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Banjarbaru. *Jmp-Wpc*, 2(1).
- Fuadah, E. L., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pengembangan Permainan Congklak Untuk Memfasilitasi Pemahaman Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 10(2), 75–86.
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Integrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 5(2). [https://doi.org/10.25299/Ge:Jpiaud.2022.Vol5\(2\).10460](https://doi.org/10.25299/Ge:Jpiaud.2022.Vol5(2).10460)
- Hasanah, L., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menghitung Biji Congklak Pada Anak Usia Dini. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(2). <https://doi.org/10.37985/Refleksi.V1i2.212>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dalam Pendidikan Anak Sd: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i1.723>
- Istiqomah, L. N., & Suneki, S. (2024). Pembiasaan Menyayikan Lagu Daerah Pada Awal Pembelajaran Sebagai Upaya Penanaman Literasi Budaya Siswa Smp Negeri 6 Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 11203–11210. <https://doi.org/10.31004/Jrpp.V7i3.32353>
- Iswara, D. A., Saputro, B. A., & Purnama Sari, V. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak Dalam Berinteraksi. *Dimensi Pendidikan*, 18(1).
- Khadijah. (2023). Permainan Congklak Untuk Mengembangkan Kognitif Dan Motorik Aud Di Tk Al-Kausar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5, 1999–2004.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11257>

- M. Husein. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Journal, Aceh Anthropological*, 5(1), 1–15.
- Matthew B. Miles, A. M. H. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Thousand Oaks, California : Sage Publications.
- Mawaddah, F. U., Gumilar, Y., Utami, F. B., & Parmiyatun. (2023). Kapal Berlayar Tujuh : Implementation Of Children’s Songs To Enhance Maritime Cultural Literacy In Children Aged 4-5 Years. *1st International Conference On Child Education*, 1(2).
- Melar, A. C., Elnawati, & Maulana Redi Awal. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Kober Miftahul Huda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi, Sosial Sains Dan Sosial Humaniora, Koperasi, Dan Kewirausahaan (Mocci)*, 3(1).
- Natalia Wela, H., Fengi, M. Y., Katarina, W. M., Bebhe Lei, M. G., & Qondias, D. (2024). Analisis Kebutuhan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerakan Motorik Anak. *Kunkun: Journal Of Multidisciplinary Research*, 1(3).
- Nila Fitria. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan Paud Di Dki Jakarta. *Potensia, Jurnal Ilmiah*, 6(2), 142–150. <https://doi.org/10.33369/jip.6.2.142-150>
- Nuriyah, A. S., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2022). Dampak Permainan Tradisional Ngadu Kaleci Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/article/view/34057>
- Purnasari, T. D., Wakhyudin, H., Nikmah, U., & Farichah, R. N. (2024). Penguatan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Bagi Kelas 4 Sd Supriyadi Semarang. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8, 29442–29449. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini : Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Edu Publisher.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,.
- Sujarwadi, A. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 127–135. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.280>
- Syafa’ah, E. P., & Sari, A. D. I. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1).
- Tia Nur Aeni. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa Di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 326–335. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11257>
- Trisnadewi, B. A. P., Kumalasari, E., & Tobing, E. R. (2024). Meningkatkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Congklak: Studi Literatur. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.688>
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Putra, R. P. (2023). Literasi Budaya Lokal Bagi Anak Di Desa Jatisura. *Obsesi: Research & Learning In Early Childhood Education*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>