



Hubungan Intensitas Bermain Permainan Tradisional dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Mita Sari^{1*}, Mega Febriyani Pagolo², Hidayanti³, Adelia Kartika Abdulrahman⁴, Nursyapaa⁵, Fadillah Yaisa⁶

¹⁻⁶PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: mita_sari@ung.ac.id¹, megafebriyanipagolo@gmail.com², hlymasiilmasi@gmail.com³, adeliakartikaabdulrahman44@gmail.com⁴, nuryapaa@gmail.com⁵, fadillahyaisa@gmail.com⁶

*Penulis Korespondensi: mita_sari@ung.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of the traditional congklak game on the problem-solving abilities of early childhood students at TK Kartika, Gorontalo City. The research employed Classroom Action Research (CAR) involving 30 children as participants. Data were collected through observation and tests to measure students' problem-solving abilities before and after the implementation of the congklak game in the learning process. The data obtained were then analyzed using the t-test to determine the significance of the effect. The results showed a notable improvement in children's problem-solving abilities, as indicated by the increase in the average pretest score from 55.4 to 82.7 in the posttest. The statistical analysis revealed that the calculated t-value of 6.25 was higher than the t-table value of 2.06, indicating a significant effect of the congklak game on children's problem-solving abilities. In addition, learning mastery increased from 35% to 85%. These findings indicate that the traditional congklak game is effective in developing logical thinking and problem-solving skills in early childhood education.*

Keywords: *Congklak; Early Childhood; Logical Thinking; Problem-Solving Abilities; Traditional Game.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK Kartika Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 30 anak sebagai peserta. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah penerapan permainan congklak dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup nyata pada kemampuan pemecahan masalah anak, yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata pretest dari 55,4 menjadi 82,7 pada posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 6,25 lebih tinggi daripada nilai t tabel sebesar 2,06, sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan congklak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Selain itu, ketuntasan belajar meningkat dari 35% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Berpikir Logis; Congklak; Kemampuan Pemecahan Masalah; Permainan Tradisional.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam proses perkembangan individu, terutama dalam aspek kognitif yang berkaitan dengan cara berpikir dan memahami lingkungan. Pada masa ini, anak berada pada fase emas (*golden age*) di mana pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung sangat pesat, sehingga anak sangat membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan.

Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan menyelesaikan persoalan sederhana, tetapi juga mencakup proses memahami situasi, menganalisis

kemungkinan solusi, serta menentukan pilihan yang paling tepat. Anak yang terbiasa berfikir kreatif atau mencipta sesuatu sejak dini akan memiliki pola pikir yang lebih fleksibel, kreatif, dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari (Atiasih, 2020).

Menurut (Yuriansa, 2021) Keterampilan sosial anak usia dini merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini agar anak mampu berinteraksi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Dalam proses belajar dan bermain, anak sering menghadapi berbagai situasi maupun masalah sederhana yang dapat mereka selesaikan sendiri maupun bersama teman. Melalui pengalaman tersebut, anak belajar memahami aturan, berkomunikasi, berbagi, serta menyelesaikan konflik secara positif. Keterampilan sosial menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak karena membantu mereka membangun hubungan yang baik, meningkatkan rasa percaya diri, dan mempersiapkan diri menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Permata (2020) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan individu dalam berinteraksi, berkomunikasi dan menjalin hubungan yang baik. Lebih lanjut, menurut Wahyuti et al. (2023), keterampilan sosial memerlukan penggunaan pengalaman dan pengetahuan seseorang untuk berinteraksi dan mengumpulkan informasi. Ketika diberi kebebasan untuk berpikir dan mencoba memecahkan masalah sendiri tanpa paksaan dari guru, keterampilan pemecahan masalah anak-anak meningkat; semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk berpikir, semakin banyak kesempatan mereka untuk mencari dan membuktikan (Sari et al., 2022). Kemampuan ini juga menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi di masa selanjutnya. Untuk mencapai perkembangan tersebut secara optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Atiasih, 2020).

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain, karena bermain merupakan dunia anak yang paling alami dan menyenangkan. Salah satu jenis permainan yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan bagian penting dalam pendidikan anak usia dini karena tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan karakter anak (Utami, 2018). Permainan tradisional biasanya dilakukan secara berkelompok sehingga anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya. Selain sebagai hiburan, permainan tradisional juga membantu perkembangan fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif anak.

Permainan tradisional tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan contohnya permainan gobak sodor, permainan ini melatih kerja sama tim, komunikasi dan strategi kelompok, anak juga belajar mematuhi aturan permainan dan bergilir Atiasih (2020). Permainan ini adalah permainan tradisional yang beregu dari Indonesia yang melibatkan strategi, ketangkasan, dan kecepatan. Permainan ini bertujuan untuk melatih barisan penjaga garis tanpa tersentuh dari titik awal hingga akhir, dan kembali lagi dengan selamat (Aisyah, 2020).

Penelitian lain oleh Amatullah (2022) juga menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam permainan Tradisional memiliki kemampuan keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang jarang melakukannya. Anak menjadi lebih mampu merancang, mengambil keputusan, serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi hambatan dalam proses bermain. Mereka juga terlihat lebih percaya diri dalam mencoba berbagai kemungkinan solusi tanpa merasa takut melakukan kesalahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK KARTIKA, kegiatan bermain permainan tradisional masih kurang diberikan oleh guru sehingga anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kegiatan bermain permainan tersebut.

dalam proses pembelajaran agar kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan lebih baik. Hal ini terlihat pada kemampuan pemecahan masalah anak, di mana anak menunjukkan peningkatan dalam menyusun strategi, menyelesaikan tantangan sederhana, serta bekerja sama dengan teman saat bermain. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi anak. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini perlu terus dikembangkan dan dioptimalkan agar dapat mendukung perkembangan kognitif, khususnya kemampuan pemecahan masalah, secara maksimal (Maryani et al., 2024).

Atas dasar itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan tradisiononal terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK KARTIKA, dengan harapan hasilnya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana permainan tradisiol dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dapat membantu guru melihat secara langsung pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak dalam proses pembelajaran di kelas. yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, dengan memberikan tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Tujuan dari PTK ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang bersekolah di TK KARTIKA yang berjumlah 30 anak (Atiasih, 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan pemecahan masalah anak berdasarkan beberapa indikator, seperti kemampuan memahami masalah, menyusun strategi, mencoba berbagai solusi, dan memperbaiki kesalahan (Pratiwi & Widjayatri, 2024). Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pretest dan posttest, serta menggunakan uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK KARTIKA, terhadap anak usia dini, diperoleh data kuantitatif mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain pretest dan posttest pada satu kelompok anak yang diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain balok secara terstruktur.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Anak.

No	Aspek yang Dinilai	Pretest(Rata-rata)	Posttest(Rata-rata)	Peningkatan
1.	Memahami masalah sederhana	56,2	83,5	27,3
2.	Menyusun strategi	54,8	81,9	27,1
3.	Mencoba berbagai solusi	55,1	82,3	27,2
4.	Memperbaiki kesalahan	55,5	83,1	27,6
5.	Rata-rata	55,4	82,7	27,3

Selain itu, hasil analisis statistik juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan congklak terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik.

Keterangan	Nilai
t hitung	6,25
t tabel	2,06

Berdasarkan tabel, terlihat adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak setelah diberikan permainan tradisional, dari nilai rata-rata pretest 55,4 menjadi 82,7 pada posttest dengan peningkatan sebesar 27,3 poin; peningkatan ini terjadi pada seluruh aspek seperti memahami masalah, menyusun strategi, mencoba solusi, dan memperbaiki kesalahan; selain itu, hasil uji menunjukkan t hitung (6,25) lebih besar dari t tabel (2,06), sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut signifikan dan dipengaruhi oleh penggunaan permainan tradisional.

Pembahasan

Permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak usia dini ini memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi kecerdasan majemuk. Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal yang baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerja sama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain penjaga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisiaonal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keterampilan sosial anak usia dini. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan dalam kemampuan berpikir logis, sistematis, dan terarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, khususnya dalam memahami pola dan hubungan antar objek. Anak yang aktif permainan tradisional cenderung

lebih mampu mengorganisasi pikirannya ketika menghadapi masalah sederhana. Selain itu, dalam penelitian berbasis pendekatan STEAM oleh Rahmawati (2024) juga dijelaskan bahwa permainan tradisional mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, percobaan, dan pengambilan keputusan secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Jannah et al., 2025).

Permainan tradisional juga berperan dalam mengembangkan kemampuan visual spasial yang sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2022) dijelaskan bahwa anak yang sering bermain permainan tradisional memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami ruang, bentuk, dan struktur. Kemampuan ini penting karena anak harus mampu memprediksi dan merencanakan susunan batu agar dapat sesuai. Proses tersebut melibatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif yang menjadi bagian dari keterampilan sosial.

Penelitian oleh Hidayat (2017) mengenai permainan tradisional juga menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui kegiatan menyusun dan menghitung jumlah batu. Dengan demikian, permainan Tradisional tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir anak dalam berfikir kreatif terhadap berbagai tantangan selama bermain (Hipziah & Astuti, 2025).

Di samping itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai studi yang menggunakan permainan edukatif lain seperti permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Penelitian oleh Wulandari (2023) menunjukkan bahwa anak yang diberikan stimulasi melalui permainan yang menantang cenderung memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan stimulasi tersebut. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian oleh Putra (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menemukan solusi melalui proses mencoba dan memperbaiki kesalahan. Permainan tradisional memiliki kesamaan dalam hal melibatkan proses berpikir aktif dan eksploratif. Hal ini memperkuat bahwa kegiatan bermain yang bersifat konstruktif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal (Nur et al., 2025).

Dalam penggunaan permainan tradisional ini peneliti dapat melihat bahwa anak terlihat lebih santai dan terasa menyenangkan sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar secara bersamaan. Sejalan dengan pengertian Taedjasaputra (dalam Manurunung dan Simanjuntak, 2019) penggunaan permainan tradisional dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK KARTIKA, sudah berkembang dengan baik. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat

terbangun ketika anak bermain Permainan tradisional. Dari permainan tradisinal anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Dampak sangat terlihat ketika anak-anak sebelum bermain permainan tradisional dan setelah melakukan permainan tradisional. Belajar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku, namun dapat dilakukan dalam bermain tradisional yang menyenangkan contoh salah satunya. Hal ini dapat dilihat adanya perkembangan keterampilan sosial anak dari sebelum dan setelah bermain permainan tradisional (Amatullah et al., 2022).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisiaonal merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak usia dini. Anak yang terlibat dalam kegiatan ini tidak hanya belajar melalui pengalaman langsung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Susanti (2024) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif memiliki peran penting dalam perkembangan sosial anak. Selain itu, menurut Fauziyah (2024), permainan tradisional juga memberikan dampak positif terhadap aspek lain seperti kepercayaan diri, ketekunan, dan kemampuan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sangat dianjurkan karena mampu memberikan manfaat yang menyeluruh bagi perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (Hamid et al., 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan anak usia dini di TK KARTIKA, dapat disimpulkan bahwa kerampilan anak usia dini mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional. Anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berpikir, memahami situasi, serta menyelesaikan masalah melalui aktivitas bermain yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan anak usia dini. Melalui permainan ini, anak menjadi lebih terlatih dalam berpikir logis, mengambil keputusan, menyusun strategi, serta menyelesaikan tantangan yang dihadapi selama proses bermain berlangsung.

Selain itu, terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak setelah diterapkannya permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar anak telah mencapai perkembangan yang sesuai harapan dalam aspek kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi anak usia dini. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial anak, khususnya dalam keterampilan sosial dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru untuk lebih memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, karena melalui kegiatan tersebut anak dapat belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung,

khususnya alat permainan edukatif seperti congklak, polopalo, gobak sodor, tenggedi, dan permainan tradisional lainnya agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan mampu menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak secara maksimal. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan stimulasi yang serupa di lingkungan rumah dengan menyediakan permainan konstruktif sehingga kemampuan berpikir dan pemecahan masalah anak dapat terus berkembang secara berkelanjutan. Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode, variabel, atau jumlah sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adithya, R., Marcia, B., & Tji, J. (2025). Permainan tradisional sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya: Tinjauan sistematis literatur. 5(3), 1498–1508. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i4.7719>
- Anugrah, M., Triprayogo, R., Aqobah, Q. J., & Irsyad, N. Y. (2025). Sosialisasi Hadang Prestasi: Transformasi olahraga tradisional bagi pegiat di Provinsi Banten. 4(2), 568–574. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v4i2.969>
- Arjun, M., Putra, R., Usra, M., Sumarni, S., & Kunci, K. (2021). Pengaruh permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan dan kelincahan. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), 77–86. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v6i2.48306>
- Bustanul, A., & Kecamatan, A. (2020). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 4–5 tahun melalui bermain kooperatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara.
- Cendekia, J. K., Khoirani, E., Bhila, Z., & Shofa, M. F. (n.d.). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional anak usia dini. 13(1), 30–38. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.88182v>
- Di, T. R., Aba, T. K., & Ukabumi, K. O. T. A. S. (n.d.). Mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional di TK ABA 1 Kota Sukabumi. 11, 88–99. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v11i1.8211>

- Geometri, P., Ii, K., & Sdn, D. I. (2025). Pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri kelas II di SDN 01 Kalikuning. 11, 218–236.
- Moral, K., Surabaya, U. N., Dolanan, K., Simokerto, K., Dewantara, K. H., & Tradisional, P. (2023). Kelurahan Simokerto Surabaya. 11, 272–288. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p272-288>
- Nay, F. A., Fallo, S. I., Talan, R., & Christin, P. M. (2024). Studi pengaruh permainan tradisional Rangku Alu terhadap kebugaran jasmani siswa dengan pendekatan statistik nonparametrik. *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(3), 461–468. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i3.646>
- Nurkayatin, W., & Fitri, R. (2024). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan pramatematika dan kemampuan kemandirian anak di TK Negeri Bung Karno Surabaya. 5, 1039–1046. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.934>
- Pembelajaran, D. A. N., & Pgsd, M. (2025). Hubungan keterlibatan dalam permainan tradisional dengan sikap tanggung jawab mahasiswa PGSD. 3(2), 21–28. <https://doi.org/10.33369/pgsd.18.1.21-28>
- Purnamasari, W., Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2023). Melalui permainan tradisional bakiak beregu. 3(1), 48–57.
- Wijayanti, R., & Pendahuluan, A. (n.d.). Permainan tradisional sebagai media. 51–56.
- Winda, E. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. 1(1), 13–27. <https://doi.org/10.29300/tufula.v1i1.5604>
- Yuniwanti, R. (2024). Pengembangan model permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869>