

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, A., Suastra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Herlina, N. (2024). Etnososio: Pembelajaran Sosiologi Berbasis Kearifan. *Educatio*, 19(1), 135–142. Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/26568>
- Achroni, K. (2017). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Buku Kita.
- Alcock, P., Haux, T., May, M., & Wright, S. (2016). *The Student's Companion to Social Policy*. New Jersey: Wiley.
- Alimbekov, A. (2015). *Ethnopedagogical Development of Teacher Training Programmes in Kyrgyzstan. International 3. Paper Presented at The Congress of Curriculum And Instruction*. Adana: Çukurova University.
- Alimbekov, Akmatiali. (2007). Ethnopedagogy and Basic Concepts of Kyrgyz Ethnopedagogy. *Turkish Dormitor*, 27(242), 31–36. Retrieved from <https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=4085852>
- Alwasilah, A. C., Suryadi, K., & Karyono, T. (2009). *Etnopedagogi*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Amalina, I. K., & Vidákovich, T. (2023). Development and Differences in Mathematical Problem-Solving Skills: A Cross-Sectional Study of Differences in Demographic Backgrounds. *Heliyon*, 9(5), e16366. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16366>
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.266>
- Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2020). *Classroom Motivation: Linking Research to Teacher Practice*. New Jersey: Routledge.
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Apriyani, N., Na'imah, & Fatmawati. (2022). Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 115–125. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Ariyani, F., Nurulsari, N., Maulina, H., & Sukamto, I. (2020). The Prospective Ethnopedagogy-Integrated STEM Learning Approach: Science Teacher Perceptions and Experiences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1), 12082. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012082>
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.>

- Aulia, D., & Sudaryanti. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Azizah, M. I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279–308. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308>
- Bale, J., & Knopp, S. (2012). *Education and Capitalism: Struggles for Learning and Liberation*. Chicago: Haymarket Books.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2007). *Tools of The Mind: The Vygotskian Approach To Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman Inc.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). New York: Pearson Educational, Inc.
- Bruner, J. S. (1973). Organization of Early Skilled Action. *Child Development*, 44(1), 1–11. <https://doi.org/10.2307/1127671>
- Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 41–50. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9219](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9219)
- Chaer, A. (2015). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, N., & Suparno, S. (2023). Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4243–4258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4937>
- Davidson, J. E., & Sternberg, R. J. (2003). *The Psychology of Problem Solving*. Massachusetts: Cambridge University Press.
- Devianti, D., Halida, H., Lukmanulhakim, L., & Ramadhani, A. (2024). Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tapo-Pipit di TT Primanda Untan Pontianak. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(2), 382–392. <https://doi.org/0.26418/jvip.v16i2.78665>
- Dewantara, K. H. (1977). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Diane Trister Dodge Laura J Colker, 2001. (n.d.). *The Creative Curriculum for early childhood*. Woshington DC: Teaching Strategis inc.
- Duncan, G. J., & Sojourner, A. J. (2013). Can Intensive Early Childhood Intervention Programs Eliminate Income-Based Cognitive and Achievement

- Gaps? *Journal of Human Resources*, 48(4), 945–968. <https://doi.org/10.3368/jhr.48.4.945>
- Eliza, D., Rifa, N., Astuti, Y., & Putri, A. D. (2022). Mengenal Etika dan Etiket Guru Profesional Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia dan Luar Negeri. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4266–4278. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2773>
- Elmanora, E., Hastuti, D., & Muflikhati, I. (2015). Kesejahteraan Keluarga dan Kualitas Lingkungan Pengasuhan Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 8(2), 96–105. <https://doi.org/10.24156/jikk.2015.8.2.96>
- Fadilah, E., & Sartika, I. D. (2025). Pengaruh Permainan Tepuk Tangan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 3 Palembang. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 17(7), 131–140. <https://doi.org/10.99534/j2wpk30>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fauziah, S., Mulyana, E. H., & Mulyadi, S. (2021). Permainan Sains Problem-Solving Cardboard Box Lego dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1(1), 86–92. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.48>
- Fidelara. (2009). *Budaya Betawi Yang Kukenal*. Jakarta: Armandelta Selaras.
- Firoziah, F., & Andrisyah, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Petak Umpet Pada Kelompok A di Tkq Assholihiyyah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(6), 629–639. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i6.12648>
- Fitri, S. C., & Yaswinda, Y. (2024). Pengaruh Percobaan Sains Penguapan Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak di TK IT Adzkia III Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 17277–17285. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14807>
- Fleer, M. (2013). *Theorising Play in the Early Years*. New York: Cambridge University Press.
- Freire, P. (1998). *Pedagogy of Freedom : Ethnicity, Democracy and Civic Courage*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Garvey, C. (1990). *Play: Enlarged Edition (The Developing Child)*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Grier, L. K. (2012). Character, Social-Emotional, and Academic Outcomes Among Underachieving Elementary School Students. *Journal of Education for Students Placed at Risk (JESPAR)*, 17(3), 201–216. <https://doi.org/10.1080/10824669.2012.672834>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di

- Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140.
- Harahap, S. N. H., Delvia, E., Zahra, S., Amalina, M. N., & Khadijah, K. (2022). Pengaruh Permainan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 255–260.
- Hayati, S. (2020). *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hedegaard, M. (2012). Analyzing Children's Learning and Development in Everyday Settings from a Cultural-Historical Wholeness Approach. *Mind, Culture, and Activity*, 19(2), 127–138. <https://doi.org/10.1080/10749039.2012.665560>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. (1990). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Juliati, N. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di PAUD Islam Al-Hikmah Sukaraya Kecamatan Pancur Batu*. Medan: Universitas Pembangunan Panca Budi.
- Kayılı, G., & Erdal, Z. (2021). Children's Problem Solving Skills: Does Drama Based Storytelling Method Work? *Journal of Childhood, Education & Society*, 2(1), 43–57. <https://doi.org/10.37291/2717638X>
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud RI. Retrieved from <https://www.statmat.net/permendikbud-146-tahun-2014/>
- Khadijah, K. (2017). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Khoirunnisa, I. S. (2021). Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.960>
- Khotimah, Y., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Basitoh Cilegon. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6653–6662. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15585>

- Khusainov, Z. A. (2014). Education of Ecological Culture of Schoolchildren on The Basis of Ethnopedagogy. *European Journal of Natural History*, 1(6), 25–29. Retrieved from https://s.world-science.ru/pdf/2014/2014_06.pdf#page=25
- Klara, K., Baktiyar, O., Sandygul, K., Raikhan, U., & Gulzhiyan, J. (2015). Ethnic Pedagogy as An Integrative, Developing Branch of Pedagogy. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1), 612–619. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n1s1p612>
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lickona, T. (1996). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Lorenza, D. D., & Prasetya, B. (2024). Pengembangan Moral Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 142–156. Retrieved from <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/987>
- Majid, N. (2020). Strategies for Strengthening Character Through Mappatulung Local Wisdom in Actualizing Pancasila Values in the Muara Badak Coastal Area. *2nd Educational Sciences International Conference (ESIC 2019)*, 92–99. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200417.020>
- Marini, M., Murnaka, N. P., & Kusbiantari, D. (2023). Analisis Permainan Petak Umpet dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1245–1255. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3478>
- Maulidia, E. (2025). Integrasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Visual Anak Usia Dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 4(2), 124–132. <https://doi.org/10.33511/ash-shobiy.v4n2.124-132>
- McCord, M., & Wolfinger, E. (2010). Generations Defined. *Ethos*, 18(1), 8–13. <https://doi.org/10.3316/INFORMIT.203976117977536>
- Mianawati, R., & Mariyana, R. (2023). The Traditional Game of Hide and Seek on Early Children's Development Aspects. *International Social Sciences and Humanities*, 2(2), 442–446. <https://doi.org/10.32528/issn.v2i2.258>
- Molenda, M. (2002). *A New Framework For Teaching n The Cognitive Domain*. Washington D.C.: ERIC.
- Morrison. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Muharrarman, M., Loka, N., Syarfina, A., Kibtiyah, M., & Sari, N. (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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3425>
- Musdalifah, M., Antara, P. A., & Magta, M. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaallim. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas*

- Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7812>
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(2), 28–39. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16>
- Nabila, M., Samawi, A., & Arifin, I. (2023). Pengembangan Busy Book Berbasis Loose Parts Untuk Melatih Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 178–187. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.242>
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954–964. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>
- Nasution, A. S., Halida, H., Lukmanulhakim, L., & Ramadhani, A. (2024). Keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 507–520. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.586>
- Ni'mah, R., Puspitasari, E., & Kusna, S. L. (2024). I Love Indonesia: A Junior Encyclopedia for Early Childhood Education to Promote Local Culture Using Ethnopedagogy. *JEIS: Journal of Islamic Education Students*, 4(2), 313–325. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i2.13430>
- Ningsih, S. (2023). Permainan Tradisional Betawi Sebagai Metode Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Pada Kelompok B PAUD Al-Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat. *Jurnal Tunas Aswaja*, 2(2), 42–59. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v2i2.979>
- Nur, I. R. D., Herman, T., & Mariyana, R. (2018). Logical-Mathematics Intelligence in Early Childhood Students. *International Journal of Social Science and Humanity*, 8(4), 105–109. <https://doi.org/10.18178/ijssh.2018.v8.944>
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 386–400. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Sumardiyanto. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550>
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 149–154. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>
- Pearson, E. C. (2015). Moving Forward with Early Childhood Care And Education (ECCE) Post-2015 in The Asia Pacific Region: An Analysis of Global And

- National Policy Goals. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 9(1), 13. <https://doi.org/10.1186/s40723-015-0016-9>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Portolés, J. J. S., & López, V. S. (2007). Representations In Problem-Solving in Science: Directions for Practice. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 8(2), 1–17. Retrieved from <https://roderic.uv.es/bitstreams/c3656f97-cba7-4a9d-a234-31862ca315c3/download>
- Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124–132. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6657>
- Puspita, A. M. I., Purwanti, M. D., Harini, R., Kusumo, D., Ratnawati, E., & Dewi, K. R. (2025). *Etnopedagogi: Membumikan Pendidikan dengan Kearifan Lokal*. Jakarta: Indonesia Emas Group.
- Putri, V. A. (2022). *Efektivitas Digital Educational Game untuk Melatih Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun*. Surakarta: Sebelas Maret University.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Riyono, M. R., Sulistiowati, & Churniawan, A. D. (2016). Analisis Pengaruh Kualitas Website Stikom Institutional Repositories (SIR) Pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. *JSIK*, 5(12), 1–10. Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2074/>
- Safitri, N. A., & Buahana, B. N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Pengembangan Permainan Petak Umpet Pada Kelas A di TK Dharmawanita Segala Anyar Kecaatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(2), 189–198. <https://doi.org/10.29303/jmp.v4i2.8874>
- Safitri, N., Yuliani, Ulfa, M., Herman, & Rusmayadi. (2024). Peran Permainan Petak Umpet Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 428–436. <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3622>
- Sahrani, R., Mawarpury, M., & Nisa, H. (2021). *Tinjauan Pandemi COVID-19 dalam Psikologi Perkembangan*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Salsabila, A. J. (2023). *Efektivitas Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Santrock. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2013). *Life Span Development*. India: McGraw-Hill Education.

- Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide dan Quizizz dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika. *AdMathEdu*, 9(2), 97–104. <https://doi.org/10.12928/ADMATHEDU.V9I2.14548>
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 40–44. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/463414-none-25f68e74.pdf>
- Scharf, R. J. (2016). School Readiness. *Pediatrics in Review*, 37(11), 501–503. <https://doi.org/10.1542/pir.2016-0107>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Bloomington: Association for Educational Communication and Technology.
- Sela, D., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(1), 139–150. Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/9255/>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>
- Setiasih, O. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Proyek dalam Meningkatkan Keterampilan KPM*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Smith, B. S. (1999). *Children Folklore: A Source Book*. Logan, Utah: Utah University Press.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone df Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79–92. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/327190450.pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Literasi Sains dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 562–578. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.3142>
- Supatmi, S., Wasiah, W., & Resiyati, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Mencampur Warna Pada Anak TK Barunawati Tanjungpinang. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 533–537. <https://doi.org/10>

- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Thornton, S. (1995). *Children Solving Problems*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme*. Jakarta: Grasindo.
- Tzuriel, D. (2012). *Mediated Learning Experience (MLE) and Cognitive Modifiability*. Boston: Springer.
- Umaroh, S., Budi, F., & Widjanarko, M. (2024). Development of Loose Part-Based Smart Wheel Media in Recognizing Concept of Numbers and Symbols in Early Childhood Numeracy. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), 33–36. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v3i5.6.2024>
- Utami, A. D. (2023). *Pedagogi Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Utami, A. D., Fleeer, M., & Li, L. (2021). An Analysis of A Child's Experiences in Playing A Gendered Character During Playworld. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100454. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100454>
- Utami, F., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Pendidik untuk Menstimulasi Kemampuan Anak Usia Dini dalam Pemecahan Masalah. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 436–445. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.560>
- Veerman, E., Karssen, M., Volman, M., & Gaikhorst, L. (2023). The Contribution of Two Funds of Identity Interventions to Well-Being Related Student Outcomes In Primary Education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 38, 100680. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2022.100680>
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard: Harvard University Press.
- Wardani, G. M. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelas B di Tk Negeri Pembina Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara*. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Wijayanti, R. (2024). Legal Protection for Customers in Digital Banking Services in Indonesia at PT. Bank Jago, Tbk. *Advance in Islamic Economics, Business and Finance Research*, 1(2), 189–196. Retrieved from <https://e-journal.yaalmada.org/index.php/aiebfr/article/view/50>
- Wulan, S. (2015). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Depok: CV Arya Duta.
- Wulandari, D. (2020). *Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab Dan Kemandirian Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan*. Medan: Universitas Medan Area.

- Wulandari, F., Alifa, N. P., Wahyuningsih, T., Fatmawati, A. W., & Gumala, Y. (2024). Simbol dan Makna Persatuan dalam Palang Pintu Betawi dan Implementasinya dalam Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4334–4344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7518>
- Yahman, E. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya. *Jurnal Mahasiswa*, 8(2), 1–9. Retrieved from <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/112486803/230644727>
- Yasir, M., & Susilawati, S. (2021). Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha: Tanggung Jawab, Disiplin dan Kerja Keras. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(3), 309–317. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i3.10116>
- Yılmaz, E., & Griffiths, M. D. (2023). Children's Social Problem-Solving Skills in Playing Videogames and Traditional Games: A Systematic Review. *Education and Information Technologies*, 28(9), 11679–11712. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11663-2>
- Yuniasih, R. (2019) *Reinventing traditional games: A new materialist account towards performative understanding of children's games*. Doctoral dissertation, Monash University. <https://doi.org/10.26180/5CD0487FDC957>
- Yuniwanti, R., Hapidin, H., & Nurjannah, N. (2024). Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.32528/issn.v3i2.588>
- Yusti, M., & Dewi, H. (2021). Studi Kepustakaan Mengenai Karakter Anak Usia Dini Yang Dibentuk Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(2), 105–112. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/f1b5/5046dd4872b4dd721bddd86582502a89754e.pdf>