



PENGENALAN BUDAYA INDONESIA PADA ANAK USIA DINI DI TK AL HIKMAH

Aliffani Adillah Zahra¹, Ika Anggraheni², Eko setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014013@unisma.ac.id¹, ika.anggraheni@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

The introduction of Indonesian culture in early childhood is an essential effort in shaping children's identity and instilling cultural values from an early age, which is part of the self-identity element within the learning achievement scope of identity development. However, the rapid advancement of digital technology has led to decreased engagement of children with local culture, particularly traditional games. This study focuses on the introduction of Indonesian culture through traditional games in early childhood, aiming to describe the process of cultural introduction implemented in learning activities at TK Al Hikmah. This research employs a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects include children aged 5–6 years, teachers, and the school principal, with data collected through observations, semi-structured interviews, and documentations. The findings indicate that cultural introduction is carried out in integrated manner through traditional games such as engklek, jump rope, and bakiak, which are modified with cultural elements. Cultural introduction is implemented through the use of traditional clothing, visual media depicting cultural elements, and singing regional songs. These activities provide concrete and enjoyable learning experiences, enabling children to recognize various cultural elements such as traditional clothing, traditional houses, and regional arts. Thus, traditional games serve as an effective medium for introducing Indonesian culture while strengthening children's identity in a contextual and meaningful way.

Kata Kunci: pengenalan budaya, permainan tradisional, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini menjadi pijakan utama dalam membangun karakter, nilai, dan identitas anak. Periode *golden age* ditandai oleh perkembangan yang berlangsung sangat pesat pada berbagai aspek. Sehingga memerlukan stimulus yang tepat dan bermakna. Salah satu aspek yang perlu dikenalkan sejak usia dini adalah budaya sebagai bagian dari pembentukan jati diri anak. Melalui pengenalan budaya, anak dapat memahami nilai, norma, serta kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat, sekaligus menumbuhkan sikap menghargai keberagaman dan toleransi. Namun, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memengaruhi pola interaksi dan aktivitas bermain anak. Anak-anak cenderung lebih akrab dengan

permainan berbasis gawai dibandingkan dengan permainan tradisional. Kondisi ini berdampak pada menurunnya keterlibatan anak terhadap budaya lokal, sehingga nilai-nilai budaya yang seharusnya ditanamkan sejak dini menjadi kurang optimal. Fenomena ini menjadi penting untuk dikaji karena berpotensi mengancam pelestarian budaya serta memengaruhi pembentukan karakter generasi mendatang. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam kegiatan yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang efektif dalam mengenalkan budaya kepada anak usia dini. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan tradisional juga mengandung nilai budaya seperti kerja sama, tanggung jawab, kedisiplinan, serta kebersamaan. Selain itu, pengenalan budaya melalui berbagai media seperti permainan, lagu daerah, dan cerita rakyat juga dinilai efektif dalam menanamkan nilai budaya sejak dini (Agustin, 2022).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan anak secara umum, sedangkan kajian yang secara khusus membahas pengenalan budaya masih terbatas dan mengkaji bagaimana proses pengenalan budaya dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan bermain serta bagaimana pemahaman budaya anak terbentuk melalui pengalaman tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat ruang penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, terutama terkait penerapan pembelajaran berbasis budaya pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi prariset di TK Al Hikmah, pengenalan budaya Indonesia dilakukan melalui integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Permainan seperti engklek, lompat tali, dan bakiak, pada permainan engklek dimodifikasi dengan memasukkan unsur budaya, seperti gambar rumah adat, kesenian daerah, makanan khas, serta penggunaan pakaian adat. Kegiatan tersebut mampu meningkatkan antusiasme anak sekaligus mendukung proses pengenalan dan pemahaman budaya melalui pengalaman yang nyata.

Penelitian ini penting dilakukan karena memberikan gambaran mengenai penerapan pembelajaran berbasis budaya yang selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai pengenalan budaya melalui permainan tradisional. Dengan demikian,

Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kajian yang lebih luas terkait integrasi budaya dalam pembelajaran anak usia dini di era digital.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena yang diteliti. atau mendeskripsikan secara mendalam proses pengenalan dan pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini dalam konteks alami di lingkungan sekolah. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini menitikberatkan pada proses, bukan hasil akhir semata. Peneliti ingin mengetahui bagaimana kegiatan pengenalan budaya dilakukan serta bagaimana pemahaman anak terbentuk melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendekatan ini dianggap tepat karena mampu menggambarkan proses secara rinci dan kontekstual.

Menurut Moleong, Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan memahami berbagai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh. Pemahaman tersebut diperoleh melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata pada konteks yang alamiah dengan memanfaatkan beragam metode ilmiah. Dengan demikian, pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini sejalan dengan tujuan untuk memahami proses pengenalan budaya secara mendalam dalam situasi yang alami.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Hikmah yang beralamat di Jl. KH Agus Salim RT 40 RW 08 Sananrejo, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan fokus pada kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan secara rutin setiap hari Sabtu. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak usia 5–6 tahun yang berada di kelompok B1. Selain itu, guru kelas dan kepala sekolah juga menjadi informan pendukung untuk memperoleh data yang lebih mendalam.

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang meliputi persiapan, pelaksanaan, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan penyusunan instrumen, observasi awal (prariset), serta

perizinan kepada pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan permainan tradisional seperti engklek, lompat tali, dan bakiak yang telah dimodifikasi dengan unsur budaya, melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta mengumpulkan dokumentasi kegiatan. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dan disusun menjadi temuan penelitian.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, dengan tugas mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan data yang diperoleh selama proses penelitian. Instrumen pendukung yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi.

Analisis data pada penelitian ini mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui penerapan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari anak, guru, dan kepala sekolah, serta mengonfirmasi temuan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Pengenalan Budaya Indonesia melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di TK AL Hikmah*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan budaya Indonesia di TK Al Hikmah dilakukan melalui kegiatan permainan tradisional yang dipadukan dengan media engklek bergambar budaya Indonesia serta penggunaan pakaian adat oleh anak. Dalam kegiatan ini, anak dikenalkan berbagai unsur budaya, seperti pakaian adat, lagu daerah, dan simbol budaya, melalui kegiatan bermain permainan tradisional yang memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Pengenalan budaya dilakukan ketika guru memperkenalkan gambar budaya yang terdapat pada media engklek serta menjelaskan nama-nama pakaian adat yang digunakan anak saat kegiatan berlangsung. Selain itu, permainan tradisional seperti lompat tali dan bakiak juga menjadi sarana pengenalan budaya yang dilakukan secara langsung melalui aktivitas bermain bersama teman.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan budaya pada anak usia dini berlangsung melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan bermain, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Pandangan Linton menguatkan temuan tersebut bahwa budaya merupakan keseluruhan cara hidup manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses sosial. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi sarana pewarisan budaya kepada anak sejak dini melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan mereka.

Selain itu, penggunaan permainan tradisional sebagai media pengenalan budaya juga sesuai dengan pendapat Hermaningsih yang menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai pendidikan, sosial, dan moral. Permainan seperti engklek, bakiak, dan lompat tali terbukti mampu menjadi media yang mampu mendukung pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini secara optimal.

Pengenalan budaya melalui permainan tradisional yang dipadukan dengan media visual seperti engklek bergambar serta penggunaan pakaian adat menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan secara konkret dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmadani et al. (2023) yang menyatakan bahwa pengenalan budaya perlu dilakukan sejak dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.



Gambar 1. Pengenalan Budaya Indonesia melalui Engklek Bergambar Unsur Budaya

Kegiatan bermain lompat tali digunakan sebagai salah satu upaya dalam mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini dengan mengoptimalkan pengalaman belajar berbasis bermain. Dalam pelaksanaannya, anak-anak bermain lompat tali secara bergantian sambil berpakaian pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Guru memberikan arahan mengenai aturan permainan sekaligus mengenalkan nama serta asal pakaian adat yang digunakan. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh pengalaman langsung dalam mengenal keberagaman budaya, serta pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru, tetapi juga dibangun melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas.

Penggunaan pakaian adat dalam permainan lompat tali menjadi media yang efektif untuk menanamkan pemahaman budaya pada anak sejak dini. Anak mulai mengenali ciri khas budaya daerah melalui busana yang dikenakan, sekaligus mengembangkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama permainan turut memperkuat nilai-nilai kebersamaan dan kerjasama sebagai bagian dari budaya. Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan bahwa pengenalan budaya akan lebih optimal dilakukan melalui pengalaman langsung yang bermakna serta selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Dalam praktiknya, permainan lompat tali dilakukan secara bergantian dengan aturan sederhana, di mana anak melompati tali yang dipegang oleh temannya. Kondisi tersebut didukung oleh pendapa Anggraeni et al. (2018) yang mengatakan bahwa permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dan dimainkan secara bergantian.



Gambar 2 Pengenalan Budaya Indonesia melalui Permainan Lompat Tali dengan Menggunakan Pakaian Adat Indonesia

Sementara itu, permainan bakiak dilakukan secara berkelompok dengan menekankan kerja sama antar anak untuk mencapai tujuan bersama. Anak juga menyanyikan lagu daerah saat bermain, yang semakin memperkuat pengenalan budaya Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan kesesuaian dengan pendapat Agustin (2022) yang menekankan bahwa pengenalan budaya dapat dilakukan melalui permainan tradisional dan lagu daerah, serta teori Novita et al. (2021) yang menekankan pentingnya kerja sama dalam permainan bakiak.

Dengan demikian, pengenalan budaya Indonesia melalui permainan tradisional di TK Al Hikmah terbukti efektif karena dilakukan secara langsung, menyenangkan, dan relevan dengan tahapan perkembangan anak usia dini sehingga membantu anak memahami budaya sejak usia dini.

2. Pemahaman Budaya Indonesia melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di TK AL Hikmah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini di TK Al Hikmah telah memiliki pemahaman awal terhadap budaya Indonesia yang diperkenalkan melalui permainan tradisional. Hal ini terlihat dari antusiasme anak, keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain, serta ekspresi senang yang ditunjukkan selama proses berlangsung. Bahkan, beberapa anak masih ingin melanjutkan permainan meskipun waktu kegiatan telah selesai.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengenalan budaya berlangsung secara bermakna dan menyenangkan. Kondisi tersebut didukung oleh pendapat Chairani (2018) yang menjelaskan bahwa budaya merupakan hasil dari proses belajar melalui pengalaman dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, melalui kegiatan bermain, anak tidak sekadar memperoleh informasi, tetapi juga mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalaman yang mereka alami secara langsung.

Keterlibatan aktif anak dalam permainan juga menunjukkan bahwa bermain merupakan proses belajar yang bermakna. Temuan tersebut selaras dengan pandangan Hasanah & Purnama (2024) yang mengungkapkan bahwa bermain membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan memahami dunia sekitarnya. Dengan demikian,

permainan tradisional menjadi media yang efektif dalam membangun pemahaman budaya secara kontekstual.

Pemahaman budaya anak juga terlihat dari kemampuan mereka menyebutkan berbagai unsur budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, dan kesenian tradisional. Anak juga mampu mengaitkan pakaian adat dengan daerah asalnya, seperti menyebutkan kebaya badalah pakaian adat Wanita yang berasal dari Jawa. Temuan ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki pemahaman terhadap keanekaragaman budaya Indonesia, meskipun masih pada tahap dasar. Temuan tersebut sesuai dengan teori Antara & Yogantari (2018) yang mengemukakan bahwa keanekaragaman budaya mencakup berbagai unsur seperti kesenian, adat istiadat, dan tradisi yang menjadi identitas bangsa.



Gambar 3 Pengenalan Budaya Indonesia melalui Permainan Engklek dengan Menyebutkan Unsur Budaya Indonesia dan Menggunakan Pakaian Adat

Budaya merupakan pola kehidupan yang tumbuh dan dianut oleh suatu kelompok masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun kepada generasi ke generasi berikutnya. Kebudayaan mencakup berbagai unsur kompleks seperti sistem kepercayaan, adat istiadat, bahasa, seni, serta berbagai bentuk ekspresi budaya lainnya. Meskipun budaya sering dianggap sebagai sesuatu yang diwariskan, pada hakikatnya budaya diperoleh melalui proses belajar dan interaksi sosial (Chairani, 2018).

Hal tersebut sejalan dengan temuan di lapangan, dimana anak-anak dikenalkan budaya Indonesia melalui kegiatan bermain bakiak dengan menggunakan pakaian adat serta menyanyikan lagu daerah seperti cublak-cublak suweng dan ampar-ampar pisang. Kegiatan ini menunjukkan bahwa anak terlibat aktif mempelajarinya melalui pengalaman langsung. Penggunaan pakaian adat mencerminkan pengenalan terhadap unsur budaya berupa busana tradisional, sementara lagu daerah menjadi media dalam mengenalkan bahasa dan seni sebagai bagian dari kebudayaan.



Gambar 4 Pengenalan Budaya Indonesia melalui Permainan Bakiak dengan Menggunakan Pakaian Adat Sambil Menyanyikan Lagu Daerah

Melalui aktivitas bermain tersebut, anak belajar memahami dan menghayati budaya secara kontekstual. Interaksi yang terjadi selama permainan juga memperkuat proses internalisasi nilai-nilai budaya, sehingga sesuai dengan pendapat Chairani (2018) bahwa budaya diperoleh melalui proses belajar. Dengan demikian, kegiatan bermain bakiak yang dipadukan dengan unsur budaya seperti pakaian adat dan lagu daerah menjadi sarana yang tepat dalam menanamkan pemahaman budaya pada anak usia dini.

Selain itu, pemahaman budaya anak juga tercermin dalam perilaku sosial budaya yang ditunjukkan selama bermain. Anak mulai menunjukkan sikap kerja sama, saling membantu, menghargai teman, dan kebersamaan. Hal ini sesuai dengan teori Asih & El-Yunusi (2024) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya seperti kerja sama, solidaritas, kejujuran, dan tenggang rasa. Temuan

ini juga memperkuat pendapat Linton bahwa budaya tidak hanya berupa simbol, tetapi juga tercermin dalam pola perilaku dan kebiasaan dalam kehidupan masyarakat.

Pemahaman budaya anak juga dipengaruhi oleh interaksi sosial selama kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan teori sosiokultural dari Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa proses perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Dalam penelitian ini, permainan tradisional berfungsi sebagai alat budaya yang membantu anak memahami nilai, norma, dan kebiasaan dalam masyarakat melalui interaksi dengan teman dan guru.

Terdapat beberapa kendala dalam proses pemahaman budaya, seperti kesulitan anak dalam memahami aturan permainan dan kurangnya rasa percaya diri. Namun, melalui pendampingan yang dilakukan guru, kendala tersebut dapat diatasi secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak mengalami tahapan perkembangan yang berbeda-beda dan membutuhkan bimbingan yang sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut, pemahaman anak usia dini di TK Al Hikmah terhadap budaya Indonesia berkembang melalui pengalaman bermain permainan tradisional, interaksi sosial, serta bimbingan guru. Permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana bermain, melainkan juga sebagai media pembelajaran budaya yang tepat, menyenangkan, dan memberikan makna bagi anak.

D. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa permainan tradisional yang dipadukan dengan unsur budaya menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk memperkenalkan sekaligus meningkatkan pemahaman budaya pada anak usia dini. Penelitian ini turut memperluas pemahaman mengenai proses pengenalan budaya dilakukan melalui aktivitas bermain serta bagaimana pemahaman budaya anak terbentuk melalui pengalaman langsung, sehingga memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis budaya pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini di TK Al Hikmah dilakukan melalui penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi dengan unsur budaya, sehingga memberikan pengalaman belajar secara konkret, kontekstual dan bermakna. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya mengenali simbol-simbol budaya seperti rumah adat, Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026

kesenian daerah, dan pakaian adat, tetapi juga menunjukkan pemahaman budaya melalui kemampuan mengenal, menyebutkan, serta memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan.

Proses ini berlangsung secara bertahap melalui keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain yang memungkinkan terjadinya interaksi dan pengenalan nilai budaya. Selain itu pengenalan budaya Indonesia melalui kegiatan tersebut dapat mengembangkan aspek sosial budaya dan kognitif terlihat saat anak dapat menyebutkan gambar budaya pada media engklek dan dapat menyebutkan nama pakaian adat yang digunakan.

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya kontribusi baru bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi tidak hanya berperan sebagai media pengenalan budaya, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam membangun pemahaman budaya secara lebih mendalam pada anak melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran berbasis budaya yang dikemas secara kontekstual dan menyenangkan dapat menjadi strategi inovatif dalam memperkuat identitas budaya anak sejak dini yang berfokus pada budaya.

Daftar Rujukan

- Adi, S., Nugroho, A., & Prasetyo, B. (2020). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 120–130.
- Afifah Barkatul Atqiya, Asep Irfan Fanani, & Irawan. (2023). *Penerapan Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Manajemen Pendidikan Islam: Analisis, Tantangan, Dan Prospek*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(19), 39-45. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8378437>
- Agustin, R. (2022). *Strategi pengenalan budaya pada anak usia dini melalui media pembelajaran kreatif*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(1), 45–53.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini*. Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 13(1). <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/10604>
- Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, R. (2025). *Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 13057–13065. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27042>

- Harmaningsih, D., Yunarti, S., Wijayanti, & Komsiah, S. (2024). *Memperkenalkan Budaya Indonesia Melalui Permainan Tradisional. Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 8(1). <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1>
- Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). *Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Kurniati, E. (2025). *Teori sosiokultural Vygotsky untuk anak usia dini. JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/xxxxxx9999999999>
- Mahendra, A., Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Metode etnografi dalam penelitian kualitatif. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 159–170. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13853562>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (ed. revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920569631>
- Novita, M., Irfandi, & Nurtiani, A. T. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Di TK Cut Meutia Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/352>
- Rahmadani, N. K. A., Tasuah, N., AEN, R. A., Alianda, D., & Cahyaningrum, D. E. (2023). *Implementasi Pengenalan Budaya Lokal Di Sentra Seni Pada Anak Usia 4–6 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5359–5368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>
- Setiawan, D. (2020). *Pembelajaran melalui bermain dalam pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Sumarto, S. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. Jurnal Literasiologi*, 1(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Wijayanti, R. (2018). *Peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 85–94.