



Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok

Rohayati¹, Erna Budiarti²

¹Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Pendidikan Keguruan, Universitas Panca Sakti

²Dosen Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Keguruan, Universitas Panca Sakti

Email : rohayati.adzkia16@gmail.com, bbbudiarti@gmail.com

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>

Abstrak

Permainan tradisional pada Anak Usia Dini (AUD) merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa dalam diri peserta didik sehingga literasi membaca awal tertanam sejak dini. Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi guna terwujudnya literasi membaca Awal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK), dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang di khususkan pada Kelompok A pada TK Nurul Aulia Depok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dirasakan sangat efektif dalam merangsang dan menumbuhkan kemampuan literasi membaca awal pada Kelompok A di TK Nurul Aulia Depok.

Kata Kunci: Permainan tradisional Engklek, Kelompok A, Literasi Membaca Awal

Pendahuluan

Pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses kegiatan yang pelaksanaannya dilaksanakan dengan aturan-aturan dan terstruktur, berjalan dengan sistematis dan logis serta berpedoman terhadap aturan yang disepakati bersama. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran adalah wujud dari bermacam hal yang dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran bukan semata-mata ambisi dari pendidik saja. Pembelajaran yang diharapkan tentunya mengarahkan anak untuk dapatberfikir kreatif agar dapat menjadi pembelajar yang aktif dalam proses. Keaktifan yang dilakukan oleh anak didik merupakan implementasi dari gagasan-gagasan yang dimilikinya.

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

Sebagaimana jenjang pendidikan lainnya, tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentunya juga membutuhkan sebuah perencanaan sebelum dapat melakukan kegiatan belajar mengajar. Perencanaan pembelajarann pada AUD disusun berdasar pada



kurikulum dengan orientasi karakteristik AUD. Pembelajaran yang tentunya berbasis permainan yang menyenangkan namun tetap mengedepankan tujuan dari sebuah kompetensi. Penyusunan rencana pembelajaran memiliki tujuan yakni sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, oleh karenanya perlu dipastikan bahwa penyusunan rencana pembelajaran benar-benar diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Suryana, 2019).

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

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

Kesenangan bermain merupakan karakteristik anak-AUD disamping yang lainnya, kegiatan utama yang sering kita lakukan di taman kanak-kanak tidak lepas dari kegiatan bermain karena dengan bermain anak mempunyai wadah untuk mengekspresikan berbagai pengalaman emosionalnya seperti senang, sedih, sedang bergairah, sedang bersemangat, sedang kecewa, sedang marah dan lain sebagainya. Maka kita tentu sudah tidak asing lagi dengan istilah “Bermain sambil belajar” dan bukan “Belajar sambil bermain” istilah ini dimaksudkan karena melalui kegiatan bermain anak-anak dapat menemukan pelajaran-pelajaran penting dengan cara yang sangat menyenangkan. Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting dalam mempelajari sesuatu, termasuk mempelajari literasi. Metode yang tepat adalah menyampaikan pengetahuan tentang huruf-huruf dalam proses bermain tradisional. Hal ini akan membantu dan mempercepat perkembangan kemampuan literasi AUD (Erna: 2022).

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

Permainan tradisional pada AUD merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa dalam diri peserta didik sehingga literasi budaya tertanam sejak dini dan meminimalisir penggunaan permainan moderen ataupun *gameonline*. Senada dengan penelitian (Haris, 2016) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional menjadi hal penting untuk dilestarikan kembali sebab permainan-permainan import atau moderen sudah merebak di kalangan anak-anak. Peserta didik diharapkan dapat secara optimal meningkatkan potensi dalam dirinya serta terlibat aktif dalam sebagai bagian dari



pengalaman mengaplikasikan secara langsung dan menyenangkan. Pendidikan AUD memberikan pengalaman yang berkualitas dalam mengembangkanketerampilan yang dimiliki (Eliza, 2013).

Pada hakikatnya anak itu unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat antusias terhadap banyak hal. Erna Budiarti dalam tesisnya Evaluasi Pelaksanaan Program Kegiatan Belajar Membangun Karakter AUD menyebutkan bahwa pembelajaran anak hakekatnya adalah agar lebih memahami dengan objek yang nyata sehingga guru harus membawa media belajar benda sesungguhnya. Lingkungan yang dipersiapkan, anak dapat berlatih untuk memperluas persepsi sensorinya dengan menggunakan konsep tentang ukuran, bentuk, warna, alat yang mengandung suara, tekstur, berat ringan dan lain-lain. Kesenian tradisional engklek merupakan permainan anak-anak yang sudah sangat terkenal di Indonesia, tidak terkecuali di kalangan anak-anak usia dini, cara permainannya yang dirasakan cukup mudah menjadikan jenis permainan engklek ini sangat digemari oleh anak-anak.

Dari sejumlah gambaran diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan mendasar yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini yaitu sejauhmana efektifitas dan efisiensi permainan tradisional engklek dalam memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan literasi membaca awal pada Kelompok A di TK Nurul Aulia Depok. Apa dampak dari implementasi tersebut dan bagaimana efektifitasnya bagi pembelajaran dan dampaknya terhadap perkembangan literasi baca .

Kajian Pustaka

Pendidikan AUD

AUD adalah anak dengan usia 0 sampai 6 tahun, maka PAUD adalah merupakan upaya pembinaan oleh orang tua, lingkungan dalam memberikan rangsangan dalam rangka membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan didalam memasuki Pendidikan selanjutnya. Dalam masa usia inilah dibutuhkan banyak stimulus karen pada masa-masa usia ini anak deng mudah dan cepat merespon segala yang dilihat, didengardan diajarkan, masa-masa inilah yang biasanya disebut dengan golden age karena sangat begitu berharganya masa itu, orang tua tidak boleh mengabaikan dan bahkan cenderung masa bodoh karena segala yang terekam pada masa ini akan dapat menentukan masa-masa yang akan datang.

Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 menguraikan bahwa pendidikan AUD merupakan usaha membina anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan jalan memberikan stimulasi pendidikan demi memaksimalkan tumbuh kembang jasmani dan rohani anak serta mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. AUD ialah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang membutuhkan usaha stimulasi dari orang dewasa di sekitarnya (Suryana,2011).

PAUD merupakan payung yang memiliki fungsi menumbuhkembangkan potensi dan membeina anak secara maksimal sehingga terbentuklah karakter dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangannya serta menyiapkan anak untuk dapat memasuki pendidikan lebih tinggi (Maghfiroh, S & Suryana, 2021). AUD merupakan manusia yang dalam melaksanakan tugasperkembangam membutuhkan perandari guru dan orangtua. Sujiono (2013) menyatakan AUD memeiliki ketergantungan yang sangat



tinggi terhadap orang dewasa di sekitarnya sehingga orangtua atau orang dewasa memegang peranan penting dalam kehidupan anak.

Permainan merupakan aktivitas yang biasa sering anak lakukan dalam kesehariannya. Sebab, sebagian waktuanak dihabiskan dengan berkegiatan di luar rumah dengan teman sebayadibandingkan dengan kegiatan-kegiatan yang lain (Desmita, 2013). Sedangkan menurut (Andriani, 2012) permainan tradisional merupakan simbolisasi pengetahuan yang sduah adadan diturunkan dari generasi ke generasi yang memiliki berbagai fungsi ataupun pesan yang ingin disampaikan. Permainan tradisional diwariskan secaraaturun-temurun secara lisan (Al- Azhar, 2018). Menurut (Yulita :2017) permainan tradisonal telah ada sejak dulu, dimainkan dari generasi kegenerasi. Permainan tradisional dapat mempengaruhi kognitif, psikomotor, dan emosional anak (Anggita, MG., Mukarromah, BS., & Ali, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dituliskan pengertian permainan tradisional adalah permainan turun menurun yang terstruktur sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek dan bertujuan mewariskan budaya dari generasi ke generasi. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari permainan tradisional baik secara mental dan fisik perkembangan anak. Beberapa manfaat dari permainan tradisional yang dipaparkan dalam hasil penelitian (Suwandayani, 2018) adalah sebagai berikut:

Aspek motorik. Melatih kelenturan, melatih keterampilan koordinasi mata tangan, meningkatkan daya tahan tubuh, serta motoric halus dan kasar.

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

Kegiatan belajar dalam teori behaviorisme merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dan diukur, sementara itu teori kognitifisme berpandangan bahwa pembelajaran secara umum ditandai dengan tahapan teori yang menganjurkan proses berfikir anak. Proses berfikir ini bergantung pada kemampuan untuk menciptakan atau memperoleh gambaran tentang segala sesuatu yang dialami didalam lingkungannya. Pendekatan teori kognitifisme lebih menekankan pada proses asimilasi dan akomodasi yang dalam hal ini anak menjadi problem solver dan pemroses informasi.

Kesenian Tradinional Engklek

Kesenian tradisional engklek merupakan permainan anak-anak yang sudah sangat terkenal di Indonesi, akan tetapi sesungguhnya bahwa permainan ini bukan asli berasal dari Indonesia. Beberapa pendapat mengatakan bahwa permainan ini sudah dimainkan oleh anak-anak romawi (tahun 27 SM) meskipun sampai saat ini belum ada bukti yang menguatkan pendapat tersebut. Pendapat bahwa permainan ini sudah ada sejak beberapa



abad yang lalu terdapat pada sebuah buku yang berjudul Permainan Tradisional yang ditulis oleh Francis Willughby pada sekitar tahun 1635. Didalam buku tersebut diceritakan tentang permainan Scotch Hop yang kemudian diistilahkan dengan engkle (dalam Bahasa Inggris), Adapun Scotch sendiri berasal dari kata Scratch yang artinya menggores, sedangkan Hop artinya melompat, itulah yang kemudian di Indonesia dikenal dengan permainan engkle. Jadi jelas bahwa permainan ini disebut engkle karena permainan ini harus melompat dengan satu kaki. Akan tetapi ada juga yang menyebutkan bahwa permainan ini dengan istilah lain yaitu permainan taplak Gunung, soda manda, atau sondamanda.

Adapun Teknik permainan ini adalah pemain akan melempar gaco ke kotak kedua, ketiga, dan seterusnya sampai selesai. Jika pemain sudah menyelesaikan semua kotak, pemain harus melempar gaco ke gunung dan mengambilnya dengan badan membelakangi gunung. Kalau berhasil mengambilnya, artinya permainan sudah selesai. Dalam hal ini, pemain berhak mendapat satu kotak yang diberi tanda bintang dan tidak boleh diinjak pemain lainnya. Pergantian pemain terjadi ketika gaco masuk ke kotak yang salah atau pemain menginjak batas-batas kotak yang lumayan sempit.

Literasi Membaca Awal

Pengertian Literasi membaca dalam pemahaman masyarakat umum adalah sama dengan membaca. Akan tetapi definisi literasi membaca telah banyak mengalami perkembangan dengan pengertian yang lebih luas. Tidak hanya sebatas membaca teks atau buku tertulis dengan mendapatkan pemahaman kalimat dalam sebuah teks yang terucap saja. Clay dalam (Taylor & Mackenney, 2008: 230) menyebutkan bahwa pengertian literasi membaca adalah kegiatan mendapatkan pesan dan secara fleksibel yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Definisi tersebut lebih diarahkan pada kode pencetak Bahasa dan respon persepsi visual sengaja diarahkan oleh bacaan dalam beberapa cara yang terintegrasi untuk dapat menggali makna dalam sebuah teks.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin penelitian tindakan merupakan siasat guru dalam mengaplikasikan pembelajaran dengan guru lain. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan, yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. (Sanjaya : 2013). Berdasarkan Langkah-langkah Tindakan diatas selanjutnya dapat digambarkan lagi menjadi beberapa siklus yang akhirnya menjadi kumpulan dari beberapa siklus.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di TK Nurul Aulia Depok khususnya dilakukan pada kelompok A (usia 4-5 tahun). Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode Wawancara, Observasi dan Dokumentasi.

Hasil Dan Pembahasan

Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak-anak karena masa anak-anak adalah masa-masa bermain tugas kita selanjutnya bukan membatasi kegiatan bermain akan tetapi mengarahkan agar kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak dapat memberikan nilai yang positif bagi perkembangan jiwanya sehingga berpengaruh positif bagi anak itu sendiri. (Erna : 2016). Didalam metode bermain ini biasanya memerlukan



persiapan oleh karena itu ketersediaan media bermain adalah merupakan prasyarat utama yang harus dipersiapkan. Media yang dimaksud bukan hanya sekedar barang saja tetapi juga dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai oleh pendidik agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan. dan jika tidak dipersiapkan dengan baik maka apa yang menjadi tujuan pembelajaran tidak akan dapat dicapai.

Permainan tradisional Engklek sudah sangat dikenal oleh masyarakat kita bahkan oleh anak-anak, jenis permainan yang menurut sejarahnya bukan asli dari Indonesia ini telah menjadi bagian dari budaya dan permainan tradisional yang sangat melekat bagi anak-anak (terutama bagi anak-anak tempo dulu), dan tetap relevan ketika dipraktikkan dalam kondisi saat ini. Karena itu implementasi nilai-nilai budaya dari permainan tradisional tersebut akan sangat mudah diterima bahkan dipraktikkan oleh AUD, ditambah lagi jika diawali dengan kegiatan bercerita pada pembukaan permainan selain menambah perbendaharaan kosa kata dan pengenalan konteks lingkungan pada anak. Sebagaimana Eliza (2017) berpendapat bahwa anak perlu mendapatkan pengenalan tentang budaya yang ada di sekitar anak dimana anak tumbuh sehingga anak akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dimana anak-anak tinggal.

Kegiatan inti dengan satu topik permainan yaitu “permainan engklek” dapat menjadi model pembelajaran di dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan. Membuat pola “engklek” secara bersama-sama di awal kegiatan inti telah merangsang perkembangan sosial emosional serta kreativitas pada anak. Literasi Membaca Awal dapat dilakukan sambil berhitung dan juga memberi angka pada setiap susunan pola engklek. Kemudian dilakukan dengan membacakan cerita sebelum bermain engklek. Anak mencoba menuliskan nama dan mengulang kalimat sederhana. Anak diminta menyampaikan pendapatnya dan mengenal simbol-simbol serta menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Permainan tradisional engklek yang dilaksanakan di TK Nurul Aulia Depok yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah kelompok A (usia 4 – 5 tahun), dilaksanakan dengan harapan mampu memberikan stimulus kepada anak-anak tentang Literasi Membaca Awal dengan penggunaan Bahasa yang mudah difahami anak-anak juga dimaksudkan agar dapat menambah kosa kata anak-anak tentang berbagai hal yang ada di sekelilingnya. Adapun rangkaian pembelajaran permainan tradisional engklek sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

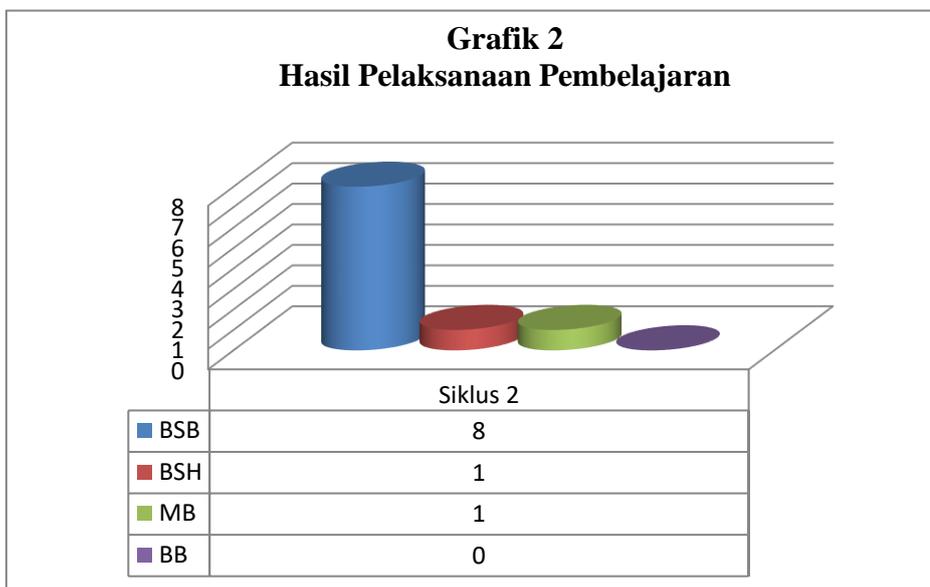
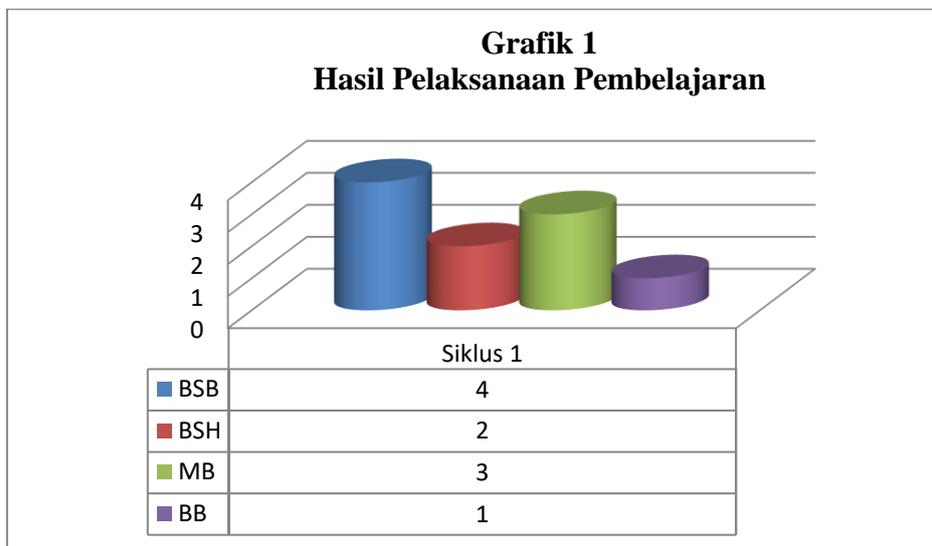
Tabel 1. Tahapan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek di TK Nurul Aulia

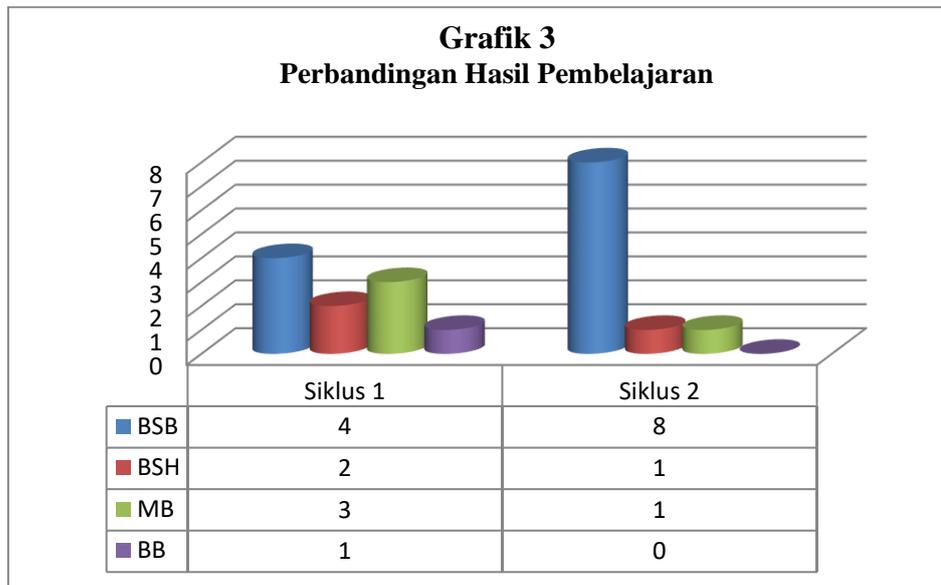
Kegiatan Pembukaan	Bercerita dan bernyanyi.
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat pola engklek bersama-sama2. Mencari dan membuat gaco dari bahan di lingkungan sekitar.3. Mengenal huruf dari gambar dan bentuk aslinya4. Membuat huruf dari bahan pledo
Kegiatan Penutup	Berdiskusi tentang kegiatan permainan tradisional “bermain engklek” yang telah dilaksanakan dan mengkomunikasikan kegiatan apa yang paling disukai

Pada pembelajaran ini dirancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). selama



melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemudian mencatat dalam catatan lapangan serta menilai seluruh komponen dan tertuang dalam dua siklus dengan hasil yang signifikan berikut grafik yang mendukung.





Simpulan

Permainan tradisional Engklek yang dilakukan yang dilaksanakan pada kelompok A di TK Nurul Aulia Depok bisa menjadi metode dalam menstimulasi pengenalan membaca dengan cara yang sangat menyenangkan bagi anak, sehingga pembelajaran yang anak dapatkan menjadi lebih efektif. selain itu keterlibatan orang-orang sekelilingnya dalam permainan Engklek secara langsung dapat menumbuhkan motivasi anak sehingga mempermudah anak-anak memahami pesan literasi yang disampaikan dalam permainan engklek tersebut. Selain pengembangan aspek bahasa dalam menstimulasi, dapat juga dikembangkan aspek lainnya seperti aspek moral dan agama, motorik, seni, sosial emosional dan kognitif anak.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas dapat dikemukakan rekomendasi berkaitan dengan pembelajaran tradisional engklek pada AUD yaitu sebagai berikut :

1. Permainan tradisional Engklek meskipun terkesan sangat tradisional akan tetapi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif pada Anak-AUD.
2. Para orang tua hendaknya tidak terlalu berekspektasi yang berlebihan bahwa anak-anak harus segera cakap dalam membaca atau mengenal huruf namun setidaknya dalam permainan engklek ini anak-anak dapat menghargai pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan nilai-nilai karakter yang sangat penting bagi anak sebagai bekal kehidupan pada masa yang akan datang.
3. Penelitian ini terbuka untuk penelitian selanjutnya yang dapat diarahkan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik social budaya masyarakat.



Daftar Pustaka

- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eliza, D. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra di Taman Kanak-kanak*. *Pedagogi UNP*, XIII(No. 2).
- Eliza, D. (2017). *Pengembangan model pembelajaran karakter berbasis cerita tradisional Minangkabau untuk AUD*. *Pedagogi: Jurnal AUD dan Pendidikan AUD*, 3(3b), 153-163
- Haris, I. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral AUD*. *Jurnal AUDI*, 1(1), 15–20.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan*.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk AUD di Pendidikan AUD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Majid, A. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Tarik Upih dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak*. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam AUD*, 3(1), 70-76.
- Nasution, H. (2013). *Teori literasi*. Sumatera: Universitas Sumatera Utara.
- Nasution, N H. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Naway, F., A. (2016). *Strategi Pengelolaan Pembelajaran*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Pamungkas, J., Hayati, N., & Maryatun, B. (2016). *Pengembangan Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis Budaya*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 831–839.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities*. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Shomiyatun. (2019). *Pentingnya Menumbuhkan Kesadaran Anak Pada*. *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam AUD*, 1(2), 62–71.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. PT. Bumi Aksara.
- Suryana, D. (2011). *Efektivitas Outbound dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri pada Anak Taman Kanak-kanak Pertiwi VI Padang*. *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan AUD*.
- Suryana, D. (2019). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwandayani, B. (2018). *Elementary School Education Journal*, ELSE (Elementary School Education Journal). 2(1), 93–103.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). *Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional "Tarik Upih" Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Pendidikan AUD Undiksha*, 8(1), 61-68.
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). *Pelaksanaan Kompetensi Pedagogik Guru di Sekolah Dasar*. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 108-115.
- Wulansari, B. Y. (2017). *Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan AUD*. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 2(1).



- Yudin, J. (2015). *Pengintegrasian Literasi Budaya dan Kewargaan Dalam Teks Hikayat pada Buku Teks Bahasa Indonesia*. Konferensi Nasional Bahasa Dan Sastra (Konnas Basastra) V, 149–156.
- Yulianingsih, W., Lestari, G. D., & Rahma, R. A. (2018). *Parenting Education Dalam Literasi Budaya Dan Kewargaan*. In Prosiding Seminar Nasional & Temu Kolegial Jurusan PLS Se-Indonesia (pp. 55-58).
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.