ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2003-2010
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

# Mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Bermain dari Masyarakat Adat untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Anak Usia Dini

**Dewi Gemasih** [a]✉, **Amir Syamsudin** [b], **Prayitno** [c]
[a b c] Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan tradisional "Serimbang Gayo" sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak -anak prasekolah dalam konteks pengetahuan lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain Quasi Eksperimental yang mencakup uji pra pasca satu kelompok. Subyek penelitian berjumlah 10 anak kelompok usia 5 hingga 6 tahun pada salah satu lembaga pendidikan anak usia dini. Data dikumpulkan melalui tes matematika dan pengamatan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji t berpasangan, serta N-Gain. Hasil penelitian menunjukan peningkatakan nilai rata-rata dari 63,4 menjadi 82,7 sebagaimna dibuktikan oleh hasil uji t, teredapat perbedaan yang signifikan dengan nilai t (9)=12,31, p<0,05 dan ukuran efek (Cohen'd). Sebesar 1,85 yang dikategorikan sebagai "sangat besar" dengan nilai N-Gain sebesar 0,53, hasil ini masuk dalam kategori "sedang". Hasil ini menunjukan bahwa permainan tradisional "Serimbang Gayo" berkontribusi secara efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak -anak usia dini. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap integrasi pengetahuan lokal ke dalam pembelajaran sebagai inovasi dalam pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** *keterampilan berhitung, permainan tradisional, anak usia dini, kearifan lokal*

## Abstract

The aim of this study is to evaluate the effectiveness of the traditional game 'Serimbang Gayo' as a tool for promoting numeracy skills in pre-school children within the context of local knowledge. The study employs a quantitative approach and a quasi-experimental design comprising a single-group pre-post test. The participants were aged between 5 and 6 years. Data were collected through arithmetic tests and observations and subsequently analysed using descriptive statistics, a paired t-test and N-Gain. The research findings show an increase in the mean score from 63.4 to 82.7. As the results of the t-test show, there is a significant difference, with a t-value (9) = 12.31; p < 0.05 and an effect size (Cohen's d) of 1.85, which is categorised as 'very large'. With an N-gain value of 0.53, the result falls into the 'medium' category. These findings demonstrate that the traditional game 'Serimbang Gayo' effectively contributes to improving the numeracy skills of young children. Furthermore, this study contributes to the integration of local knowledge into the classroom as an innovation in early childhood education.

**Keywords:** *numeracy, traditional games, early childhood, local wisdom*

Copyright (c) 2026 Dewi Gemasih, et al.
✉ Corresponding author:
E-mail address : dewigemasih.2025@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 25 April 2026, Accepted 14 June 2026, Published 14 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

# Pendahuluan

Kemampuan numerasi anak usia dini menjadi salah satu fondasi penting dalam perkembangan kognitif dan kesiapan akademik anak pada jenjang Pendidikan berikutnya, karena berperan dalam membangun dasar berpikir logis, pemecahan masalah, serta kesiapan akademik di jenjang pendidikan selanjutnya (Firdaus & Azharona Susanti, 2024; A. Romadhona & Rohmah, 2025; Taher et al., 2023). Dalam konteks Pendidikan abad ke-21, numerasi tidak lagi dipahami sebatas kemampuan berhitung, melainkan mencakup kemampuan memahami konsep bilangan berhitung, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsep bilangan, pola, relasi serta penerapannya dalam kehidupan sehari -hari secara kontekstual (Ghufron, Rulyansah, & Ananda, 2022; Husna et al., 2025; Purwanto et al., 2023; Putri & Sudaryanti, 2025) bahkan kemampuan Numerasi dikaitkan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari(Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) . Oleh karena itu, pengembangan numerasi sejak usia dini menjadi sangat krusial sebagai fondasi keberhasilan belajar anak di masa depan.

Namun faktanya bahwa Anak Usia Dini (AUD) di Indonesia berada pada kategori rendah untuk kemampuan numerasinya (Firdaus & Azharona Susanti, 2024; Karina et al., 2021; A. Romadhona & Rohmah, 2025; S. Romadhona et al., 2025) penyebabnya adalah ketidaksesuaian antara karakteristik anak usia dini dengan metode pembelajaran yang terlalu formal (Sanenek et al., 2023; Wahyu & Rukiyati, 2022; Wahyuni et al., 2024). Padahal, anak usia dini memiliki karakteristik unik yaitu aktif, eksploratif, dan lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas konkret dan menyenangkan(Lapasu et al., 2025) . Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dalam pengembangan numerasi.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung berbagai konsep matematika seperti bilangan, pola, geometri, dan pengukuran(Anysha, Pratiwi Y.C & Lizza Suzanti, 2022) . Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan numerasi serta motivasi belajar anak secara signifikan(Adi, 2020). Selain itu, permainan tradisional juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial, serta memperkuat nilai budaya lokal(Azizah Hi. Taher et al., 2023; Firdaus & Azharona Susanti, 2024).

Menariknya adalah para penelitia ditahun terakhir fokus pada pemanfaatan permaainan tradisional sebagai media pembelajaran yang relevan dengan dunia nak seperti (Adi, 2020; Azizah Hi. Taher et al., 2023; Firdaus & Azharona Susanti, 2024; Purwanto et al., 2023; Putri & Sudaryanti, 2025), Permainan tradisional dinilai memiliki potensi besar dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, dan numerasi, interaksi sosial, serta aktivitas konret sehingga menciptkan suasana menyenangkan bagi anak usia dini (Anysha, Pratiwi Y.C & Lizza Suzanti, 2022; Azizah Hi. Taher et al., 2023; Firdaus & Azharona Susanti, 2024; Ramlah et al., 2023; Rs et al., 2026). Efek sampingnya adalah pemanfaatan permainan tradisional sebagai Upaya revitalisasi dan pelestraian kearifan lokal (Ghufron, Rulyansah, Ananda, et al., 2022).(Azizah Hi. Taher et al., 2023; Firdaus & Azharona Susanti, 2024; Ghufron, Rulyansah, Ananda, et al., 2022; Purwanto et al., 2023; Putri & Sudaryanti, 2025; A. Romadhona & Rohmah, 2025)

Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal tertentu, khususnya permainan **Serimbang Gayo**, masih sangat terbatas. Padahal, permainan tradisional lokal memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan anak. Kurangnya penelitian yang mengkaji integrasi permainan tradisional khas daerah dalam pengembangan numerasi menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Secara lebih spesifik, hingga saat ini belum ditemukan kajian empiris yang mengkaji pemanfaatan tradisional Serimbang Gayo sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini(Pasaribu et al., 2023). Namun permainan Serimbang dijelaskan pada membantu meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini  Padahal permainan tradisional Serimbang Gayo sebagai bagian dari kearifan local masyarakat Gayo memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual, bermakna serta sesuai dengan lingkungan sosial budaya anak. Ketiadan penelitian yang mengangkat permainan tradisional local ini menunjukan adanya kesenjangan penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks integrasi budaya local dan pengembangan kemampuan numerasi anak usia dini.

Meskipun banyak penelitian yang menelaah tentang penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, Sebagian masih terfokus pada permainan umum misalnya Congklak, Engklek, dan Bakiak. Penelitian yang khusus berfokus pada permainan tradisional yang berakar pada pengetahuan local tertentu terutama Serimbang Gayo, masih sangat terbatas. Kemudian penelitian terdahulu lebih banyak membahas manfaat permainan tradisional secara umum tanpa mengkombinasiikan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

analisis efektifitas statistic dengan integrasi kearifan local dalam pembelajaran numerasi. Dengan demikian masih terdapat *research gap* berupa keterbatasan kajian empiris yang menguji efektifitas permainan tradisional budaya local tertentu terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak usia dini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengalisis efektivitas permainan tradisional Serimbang Gayo dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui desain Quasi Experiment .

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan permainan tradisional Serimbang Gayo dalam menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru berupa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran numerasi, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **quasi eksperimen** berupa *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan tradisional Serimbang Gayo dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Subjek penelitian berjumlah 10 anak rentang usia 5–6 tahun yang berada pada salah satu lembaga pendidikan anak usia dini. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak serta kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian dilaksanakan selama empat minggu dengan frekuensi perlakuan sebanyak dua kali pertemuan setiap minggu. Setiap pertemuan berlangsung selama 45-60 menit. Perlakuan dilaukan melalui permainan tradisional Serimbang Gayo yang dimodifikasi ke dalam aktivitas pembelajaran numerasi seperti menghitung jumlah benda, mengurutkan angka, mengenali pola, membandingkan jumlah, dan menyelesaikan operasi hitung sederhana melalui aktivitas bermain kelompok.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes numerasi dan observasi. Instrument es numerasi terdiri dari atas 15 butir soal yang mencakup indicator mengenal symbol bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana. Isntrumen telah diuji validitas isi oleh tiga ahli Pendidikan anak usia dini dengan nilai Aiken's V Sebesar0,86 dan dinyatakan valid. Uji realiabilitas menggunakan Cronbach Alpha memperoleh nilai sebesar 0,89 yang menunjukan realiabilitas tinggi.

Obsrevasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan anak selama proses pembelajaran, meliputi partisipasi bermain, kemampuan bekerja sama, antusiasme belajar, dan kemampuan mengikuti aturan permainan. Prosedur penelitian dilakuan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal numerasi anak; (2) pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional Serimbang Gayo; dan (3) pelaksanaan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan numerasi setelah perlakuan diberikan.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan numerasi anak sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untk mengetahui Tingkat efektifitas perlakuan, sedangkan Cohen's d digunakan untuk mengukur besar pengaruh perlakuan terhadap peningkatan numerasi anak. Penggunaan uji ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan desain eksperimen untuk mengukur peningkatan numerasi melalui permainan tradisional(Husna et al., 2025).

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengukuran kemampuan numerasi anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan tradisional Serimbang Gayo. Pengukuran dilakukan menggunakan tes numerasi yang mencakup kemampuan mengenal bilangan, mengurutkan angka, serta melakukan operasi hitung sederhana.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata kemampuan numerasi anak sebelum perlakuan (pretest) sebesar 63,4 dan mengalami peningkatan menjadi 82,7 pada hasil posttest. Selisih rata-rata sebesar 19,3 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi yang cukup signifikan setelah penerapan permainan tradisional Serimbang Gayo.

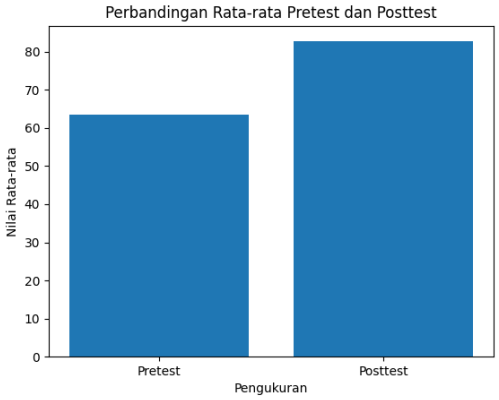
Hasil uji paired sample t-test menunjukan nilai t(9)= 12,31 dengan signifikansi p>0,05. Hasil tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan postest sehingga permainan tradisional Serimbang Gayo dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

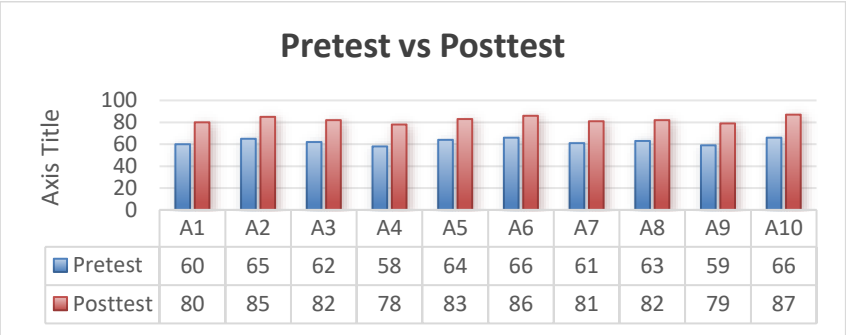
Hasil analisis *effect size* menggunakan Cohen's d memperoleh nilai sebesar 1,85 yang termasuk kategori sangat besar. Temuan ini menunjukan bahwa perlakuan memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan kemampuan numeasi anak. Analisis N-Gain juga menunjukan nilai sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang.

**Tabel 1.** ***Hasil Pre Test dan Post Test Kemampuan Numerasi Anak***

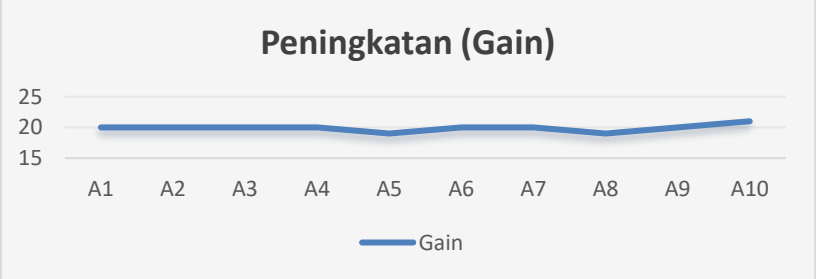
| No | Inisial Anak | Pretest | Posttest | Selisih |
|---|---|---|---|---|
| 1 | A1 | 60 | 80 | 20 |
| 2 | A2 | 65 | 85 | 20 |
| 3 | A3 | 62 | 82 | 20 |
| 4 | A4 | 58 | 78 | 20 |
| 5 | A5 | 64 | 83 | 19 |
| 6 | A6 | 66 | 86 | 20 |
| 7 | A7 | 61 | 81 | 20 |
| 8 | A8 | 63 | 82 | 19 |
| 9 | A9 | 59 | 79 | 20 |
| 10 | A10 | 66 | 87 | 21 |




**Gambar 1. Perbandingan perubahan Kemampuan Numerasi**




**Gambar 2. Grafik Perbandingna pretest dan posttest**




**Gambar 3. Grafik Gain**

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

Berdasarkan hasil pretest (Gambar 2), kemampuan numerasi anak menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata sebesar 63,4. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan secara tepat serta memahami konsep jumlah secara konkret. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi awal anak masih perlu distimulasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Setelah diberikan perlakuan melalui permainan tradisional Serimbang Gayo, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 82,7. Anak terlihat lebih mampu mengenali simbol angka, mengurutkan bilangan dengan benar, serta melakukan operasi hitung sederhana melalui aktivitas bermain. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak usia dini.

Hasil analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional Serimbang Gayo efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

**Rumus N-Gain**

$$N\text{-Gain} = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

**Perhitungan (berdasarkan rata-rata)**

- Pretest = 63,4
- Posttest = 82,7

$$N\text{-Gain} = \frac{82.7 - 63.4}{100 - 63.4} = \frac{19.3}{36.6} = 0.53$$

**Kategori N-Gain**

| Rentang | Kategori |
|---|---|
| **> 0,7** | Tinggi |
| **0,3–0,7** | Sedang |
| **< 0,3** | Rendah |

**Hasil: 0,53 (Kategori Sedang)**

Selain uji statistik, peningkatan kemampuan numerasi anak juga dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui efektivitas perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Serimbang Gayo cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung perkembangan kognitif anak.

Peningkatan kemampuan numerasi anak dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan tradisional yang bersifat aktif, interaktif, dan kontekstual. Dalam permainan Serimbang Gayo, anak terlibat langsung dalam aktivitas menghitung, mengelompokkan, serta mengenali pola secara alami melalui interaksi sosial dan aktivitas fisik. Proses ini memungkinkan anak membangun pemahaman konsep numerasi secara konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna(Anita, 2023; Purwanto et al., 2023; Putri & Sudaryanti, 2025). Demikian halnya dengan penelitian Firdaus dan Susanti (2024) yang menunjukan bahwa media permainan tradisional Dakon mampu meningkatkan literasi numerasi anak usia dini melalui aktivitas menghitung dan pengelompokan obyek. Selanjutnya Azizah juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa Gerdek permainan tradisional efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak kelompok B karena aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan. Permainan tradisional seperti congklak dan engklek terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan dan operasi hitung sederhana pada anak usia dini(Oakeshott, 2017) . Selain itu, pendekatan bermain juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan tradisional memiliki keunggulan karena mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan tidak menekan anak. Aktivitas bermain

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

memungkinkan anak belajar sambil bergerak, berinteraksi dan memecahkan masalah sederhana secara alami(Sarama, 2014). Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran formal berbasis lembar kerja yang cenderung membuat anak pasif dan kurang terlibat secara emosional dalam proses belajar. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengangkat permainan tradisional Serimbang Gayo sebagai media pembelajaran numerasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan permainan populer seperti congklak atau engklek, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lokal yang belum banyak dikaji juga memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan numerasi anak usia dini. Hal ini memperkuat pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus inovasi pendidikan.

Hasil penelitain ini juga memperkuat pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Selama permainan berlangsung, anak tidak hanya belajar menghitung, tetapi juga belajar bekerja sama, menghitung aturan, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Interaksi tersebut membantu anak membangun pemahaman numerasi melalui proses *Scafolding* dan kolaborasi sosial.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi dan interaksi, sehingga konsep numerasi tidak hanya dipahami secara abstrak, tetapi juga melalui pengalaman nyata.

Secara praktis, hasil penelitian ini menjadi alternatif strategi pembelajaran numerasi berbasis budaya local pada Pendidikan anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang murah, mudah diterapkan, serta sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel penelitian masih terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisikan secara luas. Kedua, penelitain hanya menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok control sehingga pengaruh factor eksternal belum dapat dikendalikan secara optimal. Ketiga, penelitian hanya dilakukan pada satu jenis permainan tradisional local sehingga belum menggambarkan efektifitas permainan tradisional lainnya dalam meningkatkan numerasi anak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan kelompok control, serta mengembangkan kajian pada berbagai permainan tradisional dari daerah lain. Penelitian lanjutan juga dapat mengkombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran berbasis budaya local dalam Pendidikan anak usia dini

.

## Simpulan

Hasil penelitian menunjukan dengan jelas bahwa permainan tradisional “Serimbang Gayo” merupakan metode yang efektif untuk meningkatkankemampuan berhitung anak -anak usia dini. Hal ini terlihatt dari peningkatkan hasil yang signifikan antara tes awal dan tes akhir, temuan statistik yang signifikan, serta nilai ukuran efek yang tinggi. Selani itu nilai N-Gain kategori menengah membuktikan bahwa permainan ini cukup efektif sebagai strategi pembelajaran. Hasil penelitian menunukan bahwa belajar melalui permainan tradisional tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, tetap juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Aspek penting lainnya dari studi ini adalah integrasinya terhadap pengetahuan lokal sebagai inovasi dalam bidang pembelajaran anak usia ini.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian pada berbagai permainan tradisional dari daerah lain, menggunkan jumlah sampel yang lebih besar, serta melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih kuat. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak lainnya seperti kemampuan sosial, bahasa dan kreativitas.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak lembaga pendidikan anak usia dini yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data hingga penyusunan artikel ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

## Daftar Pustaka


Adi, B. S. (2020). Jurnal Pendidikan Anak , Volume 9 ( 1 ), 2020 , 33-39 Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 33–*39* https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Anita. (2023). the Influence of the Traditional Game. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, *1*(2), 145–150.

Anysha, Pratiwi Y.C, & Lizza Suzanti. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Lempar Karet Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 56–63. https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.2.56-63

Azizah Hi. Taher, Icam Sutisna, & Apriyanto A.J Pauweni. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Gedrek Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Kelompok B. *Student Journal of Early Childhood Education*, *3*(2), 16–30. https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2565

Firdaus, I., & Azharona Susanti, R. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *7*(1), 44. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3025

Ghufron, S., Rulyansah, A., & Ananda, R. (2022). *Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap : Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan*. *6*(4), 3524–3536. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2345

Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3524–3536. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2345

Husna, A., Nursyam, A., & Aspikal. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Ma'Gurecceng Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Di Sd Negeri 24 Pandang-Pandang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, *9*(1), 13–22. https://doi.org/10.33369/jp2ms.9.1.13-22

Karina, C. D., U.S, S., & L.A, S. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR (Traditional Games Return). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1599–1615. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.674

Lapasu, R. A., Dade, T., Marjuni, P. M., Ardini, P. P., & Rawanti, S. (2025). Pengaruh Edukasi Stimulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Sekolah Tk Kartika XXI-17 Gorontalo. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak *Usia Dini (JUPENBAUD), 1(4), 60–66* *https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2440*

Oakeshott, M. (2017). Learning and teaching. In *The Ethics of Teaching*. Routledge. https://doi.org/10.56105/cjsae.v32i2.5596

Pasaribu, A., Rima, P., Harahap, M., Siregar, R. L., & Rizki, S. A. (2023). Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional Batu Serimbang Usia 5-6 Tahun di RA Kurnia 2 Marelan. *Journal on Education*, *05*(02), 2266–2274.

Purwanto, D., Agusniatih, A., Fitriana, F., & Fahrizal, F. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 5052–5059. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4922

Putri, S., & Sudaryanti, S. (2025). Pengaruh Permainan Lompat Angka terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Pengenalan Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 3055–3063. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7579

Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2023). Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Puzzel Edukatif-Interaktif. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *7*(1), 185. https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v7i1.2171

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). Pendidikan Nilai, *Budaya dan Karakter Dalam Pembelajaran Matematika Dasar pada SD/MI. 2, 306–312* *https://doi.org/10.25299/elscho.2024.15573*

Romadhona, A., & Rohmah, lailatu. (2025). Model Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dini di Pendidikan Anak Usia Dini: systematic Literature review. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usi*a Dini, 3(2), 74* *https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7216*

Romadhona, S., Puryono, S., & Mussadun, M. (2025). *Integration of geographical information systems in the land suitability assessment for rice crops in Sleman District , Indonesia*. *14*(1), 16–29. https://doi.org/10.36706/JLSO.14.1.2025.728

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8374

Rs, A. H., Khalil, A. A., Putri, M. R., Rifqi, M. A., & Kurniawati, A. (2026). Jurnal Teknologi *Informasi dan Multimedia Smart Admissions : Meningkatkan Efesiensi Proses Penerimaan Mahasiswa Baru dengan Chatbot Interaktif. 8(1), 160–168* https://doi.org/10.35746/jtim.v8i1.888

Sanenek, A. K., Nurhafizah, N., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1391–1401. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177

Sarama, D. H. . C. and J. (2014). Learning a*nd Teaching Early Math (Second Edi). Rout*ledge Taylor&Francis Group https://doi.org/10.4324/9780203520574

Taher, A. H., Sutisna, I., & Pauweni, A. A. J. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Gedrek Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Kelompok. Student Journal of Early Chil*dhood Education, 3(2), 106–120* *https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2565*

Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(2), 109–120.

Wahyuni, S., Kurniawan, S., & Kurniasari, A. (2024). Media Daur Ulang Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *ALAYYA*, *4*(1), 21–37.