

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN CAK INGKLING GERPAK

I Desak Gede Agung M.H¹, Taruni Suningsih²

^{1,2}PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

¹desak4098@gmail.com, ²tarunisuningsih@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve early numeracy skills of children aged 5–6 years through the Cak Ingkling Gerpak traditional game at PAUD Athaya Naffa', Palembang. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis dan McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 children in Group B. Data were collected through observation and documentation using an observation checklist based on six early numeracy indicators. Data were analyzed qualitatively and quantitatively using percentage analysis. The findings showed a significant improvement in children's numeracy skills, increasing from 13.33% in the pre-cycle to 46.67% in Cycle I and reaching 86.67% in Cycle II, exceeding the predetermined success indicator. The Cak Ingkling Gerpak game effectively enhanced children's understanding of number concepts, symbol–quantity matching, and simple addition through concrete and enjoyable play-based learning.

Keywords: *early childhood education, early numeracy, Cak Ingkling Gerpak.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 5–6 tahun melalui permainan Cak Ingkling Gerpak di PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok B. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dengan instrumen lembar observasi berdasarkan enam indikator kemampuan berhitung awal. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari 13,33% pada pra siklus menjadi 46,67% pada Siklus I dan meningkat menjadi 86,67% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Permainan Cak Ingkling Gerpak terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep bilangan, pencocokan lambang dengan kuantitas, serta penjumlahan sederhana melalui aktivitas bermain yang konkret dan menyenangkan.

Kata kunci: anak usia dini, berhitung awal, cak ingkling gerpak.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tahap paling penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) di mana seluruh aspek perkembangan, baik fisik, kognitif, bahasa, sosial, maupun emosional berkembang pesat. Menurut Keith Osborn, Burton L.White dan Beyamin S.Bloom perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak (Virli et al., 2024). Yang mana perkembangan otak anak berkembang sekitar 50%. Untuk itu pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan anak di masa selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang sangat perlu diperhatikan adalah kemampuan berhitung awal, karena menjadi landasan anak dalam memahami konsep matematika pada jenjang pendidikan dasar.

Kemampuan berhitung awal tidak hanya sekadar menghafal urutan angka, tetapi juga mencakup keterampilan menghitung benda, menghubungkan simbol angka dengan kuantitas, membandingkan jumlah, serta mengenal pola bilangan

(Maiyuli, 2020). Anak yang terbiasa dilatih berhitung sejak dini akan lebih mudah memahami operasi hitung sederhana dan memiliki kesiapan belajar yang lebih baik. Namun kenyataannya, hasil observasi awal di PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang menunjukkan bahwa 10 dari 15 anak kelompok B masih kesulitan dalam memahami konsep bilangan, kurang tepat saat menghitung jumlah benda, serta belum mampu menghubungkan simbol angka dengan jumlah yang sesuai. Hal ini salah satunya disebabkan oleh pembelajaran berhitung yang cenderung monoton, lebih banyak menggunakan lembar kerja, dan kurang melibatkan media yang menarik minat anak.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Misalnya, pada penelitian (Purba et al., 2022) menemukan bahwa permainan tradisional engklek dapat membantu anak dalam mengenal urutan angka dan menghitung benda, serta menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan motorik

kasar dan sosial emosional anak. Dengan demikian, permainan tradisional engklek terbukti efektif sebagai metode pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Namun sebagian besar hanya menekankan pada aspek mengenal urutan angka atau menghubungkan angka dengan langkah permainan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan inovasi berbeda, yaitu dengan memodifikasi permainan tradisional Cak Ingkling Gepak yang berasal dari kota Palembang. Modifikasi ini menggunakan media yang dibuat dengan bahan ramah anak yakni menggunakan karpet berbahan kain yang berisi busa. Kemudian permainan dimodifikasi dengan cara menambahkan angka sekaligus gambar kuantitas (misalnya gambar buah, hewan, atau benda sehari-hari) pada setiap kotak permainan. Dengan demikian, anak tidak hanya memahami konsep bilangan, tetapi juga belajar memahami konsep berhitung dasar, serta memahami hubungan antara

simbol angka dengan kuantitas melalui aktivitas melompat di kotak saat bermain cak ingkling gepak.

Melalui media cak ingkling gepak diharapkan kemampuan berhitung awal anak usia dini dapat meningkat dengan aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, pada permainan ini juga mengajarkan anak tentang nilai budaya lokal dengan melestarikan permainan tradisional Indonesia khususnya di daerah kota Palembang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia 5–6 Tahun melalui Permainan Cak Ingkling Gepak di PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Azis et al., 2023). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas beberapa pertemuan yang dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan

proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

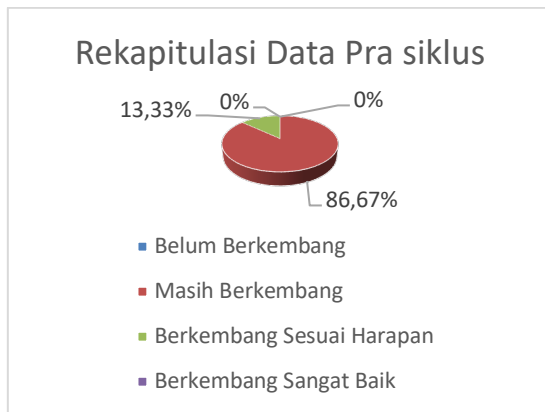
Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5–6 tahun Kelompok B di PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui penerapan permainan Cak Ingking Gerpak yang telah dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi (checklist) yang mengacu pada enam indikator kemampuan berhitung awal, yaitu: (1) menyebutkan urutan bilangan 1–20, (2) membilang jumlah benda 1–20, (3) memahami konsep banyak dan sedikit, (4) mengenal lambang bilangan 1–20, (5) mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan (6) menyelesaikan penjumlahan sederhana 1–10 dengan bantuan benda konkret.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui catatan hasil observasi dan refleksi setiap siklus. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan

kemampuan berhitung awal anak. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan berhitung awal anak Kelompok B PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih tergolong rendah. Dari 15 anak, sebanyak 13 anak (86,67%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak (13,33%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram rekapitulasi di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Pra Siklus

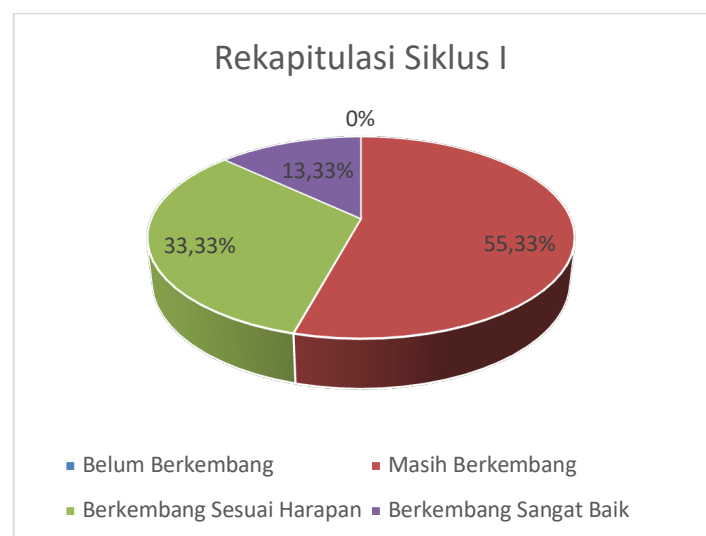
Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, membandingkan konsep banyak dan sedikit, serta menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana 1–10. Anak juga terlihat kurang antusias ketika pembelajaran berhitung dilakukan menggunakan metode konvensional seperti lembar kerja.

Pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan aktivitas fisik maupun media konkret. Berdasarkan refleksi pra siklus, rendahnya kemampuan berhitung awal anak disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran serta minimnya kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan

permainan Cak Ingkling Gepak sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam lima kali pertemuan dengan menerapkan permainan Cak Ingkling Gepak sebagai media pembelajaran. Kegiatan difokuskan pada enam indikator kemampuan berhitung awal anak. Hasil tindakan menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra siklus. Dari 15 anak, 8 anak (53,33%) berada pada kategori MB, 5 anak (33,33%) pada kategori BSH, dan 2 anak (13,33%) pada kategori BSB. Tidak terdapat anak pada kategori BB. Persentase ketuntasan (BSH dan BSB) mencapai 46,67%, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$).



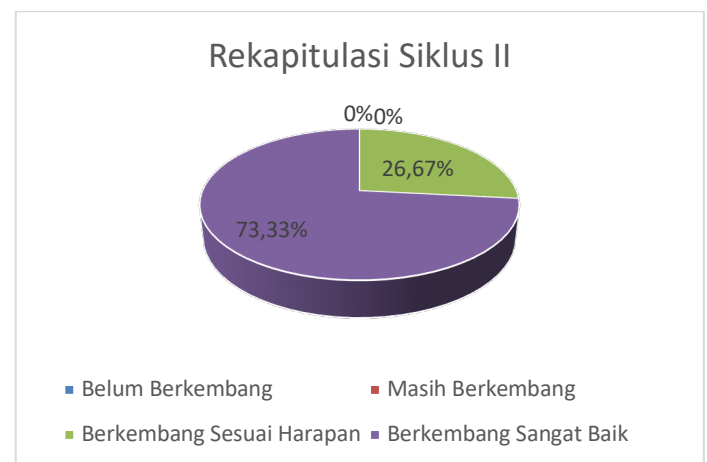
Gambar 2 Diagram Rekapitulasi Siklus I

Berdasarkan Gambar 2 terlihat adanya penurunan jumlah anak pada kategori MB dan peningkatan pada kategori BSH dan BSB. Hal ini menunjukkan bahwa permainan mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak. Observasi Siklus I: Anak terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka mulai berani menyebutkan angka dan melompat sesuai instruksi bilangan. Namun, beberapa anak masih kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan dan menyelesaikan penjumlahan sederhana. Selain itu, karena permainan masih dilakukan secara individual, sebagian anak kurang fokus saat menunggu giliran. Refleksi Siklus I: Pelaksanaan tindakan belum optimal karena indikator diberikan secara bertahap dan keterlibatan anak belum merata. Oleh karena itu, pada Siklus II direncanakan perbaikan dengan mengintegrasikan seluruh indikator dalam setiap pertemuan serta menerapkan permainan secara berkelompok.

Siklus II

Pada Siklus II dilakukan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Permainan dilaksanakan secara berkelompok, seluruh indikator diintegrasikan dalam setiap pertemuan, dan diberikan latihan berulang menggunakan benda konkret. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 15 anak, 2 anak (13,33%) berada pada kategori MB, 6 anak (40,00%) pada kategori BSH, dan 7 anak (46,67%) mencapai kategori BSB. Tidak terdapat anak pada kategori BB. Persentase ketuntasan mencapai 86,67%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan.



Gambar 3 Diagram Rekapitulasi Siklus II

Berdasarkan Gambar 3 terlihat bahwa kategori BSB menjadi dominan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah berkembang sangat baik dalam kemampuan berhitung awal.

Observasi Siklus II: Anak terlihat lebih percaya diri, aktif, dan mampu menyelesaikan tugas berhitung secara mandiri. Mereka lebih lancar dalam menyebutkan urutan bilangan 1–20, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta menyelesaikan penjumlahan sederhana.

Pembelajaran berlangsung lebih hidup dan interaktif. Refleksi Siklus II: Strategi pembelajaran berbasis permainan, penggunaan media konkret, serta kerja kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak. Karena indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penerapan permainan Cak Ingkling Gerpak terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 5–6 tahun di PAUD Athaya Naffa' Kota Palembang. Peningkatan tersebut tampak secara bertahap dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan bilangan,

menghitung jumlah benda secara tepat, serta mencocokkan lambang bilangan dengan kuantitas yang sesuai. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Febiola, 2020) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berhitung awal pada anak usia dini umumnya disebabkan oleh minimnya stimulasi melalui media pembelajaran yang konkret dan bermakna bagi anak.

Pembelajaran konvensional yang lebih banyak menggunakan lembar kerja kurang mampu memenuhi karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman langsung dan interaksi aktif (Ismawaty, 2025). Setelah tindakan diberikan pada siklus I melalui permainan Cak Ingkling Gerpak, tampak adanya perubahan perilaku belajar anak. Anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan aktif dalam kegiatan, serta terdapat peningkatan pada beberapa indikator kemampuan berhitung. Aktivitas melompat sambil menghitung membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret, sesuai dengan teori Bruner yang menekankan pentingnya representasi manipulatif dalam pembelajaran awal matematika. Hal

ini didukung oleh penelitian (Seppewali et al., 2025) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kemampuan numerasi anak karena memberikan pengalaman pembelajaran multisensori dan interaktif.

Permainan Cak Ingkling Gepak memberikan stimulasi multisensori, di mana anak belajar melalui gerakan fisik, visual, dan verbal secara simultan. Ketika anak melompat ke kotak bilangan sambil menyebutkan angka, terjadi penguatan hubungan antara simbol bilangan dan konsep kuantitas. Menurut (Purwanto et al., 2024), pembelajaran multisensori dapat memperkuat pembentukan konsep matematika pada anak usia dini karena menggabungkan aspek kinestetik dengan representasi visual dan auditori. Selain itu, penggunaan gambar benda (contoh: pempek) membantu anak memahami kuantitas secara lebih nyata, menguatkan temuan (Mesran et al., 2024) bahwa representasi konkret dapat mempercepat internalisasi konsep bilangan pada anak. Pada siklus II, peningkatan kemampuan berhitung anak menjadi lebih signifikan.

Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak mulai mampu menyebutkan urutan bilangan secara mandiri, menghitung benda dengan akurat, serta memahami konsep banyak dan sedikit dengan benar.

Kemampuan menyelesaikan operasi hitung sederhana juga meningkat jelas dibandingkan siklus I. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Yustika et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung dasar karena memberikan konteks bermakna bagi anak. Perbaikan strategi pembelajaran, pemberian contoh yang lebih sistematis, serta penguatan motivasi belajar turut berkontribusi terhadap peningkatan pada siklus II. Hal ini mendukung pendapat (Iskandar et al., 2024) bahwa keberhasilan pembelajaran matematika pada anak usia dini dipengaruhi oleh kualitas interaksi guru-anak dan kesesuaian media pembelajaran terhadap kebutuhan kognitif anak. Keberhasilan tindakan menunjukkan bahwa pendekatan bermain memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga mendukung perkembangan motorik kasar, konsentrasi, dan kepercayaan diri anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Syofiyanti et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam mengembangkan aspek kognitif dan afektif anak secara bersamaan. Anak belajar dalam suasana menyenangkan tanpa tekanan, sehingga proses internalisasi konsep berhitung berlangsung lebih alami. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (Miswara et al., 2023). Perbedaannya, penelitian ini menekankan integrasi konsep bilangan, lambang bilangan, dan operasi hitung sederhana dalam satu media permainan yang kontekstual dengan budaya lokal Palembang. Dengan demikian, Cak Ingkling Gepak tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran kognitif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya daerah, memperkuat

pernyataan (Fajriani, 2023) bahwa penggunaan permainan tradisional bernuansa budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan berhitung awal anak terjadi karena permainan Cak Ingkling Gepak mampu: 1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20 secara lisan. 2. Membilang jumlah benda 1-20 dengan urutan yang benar. 3. Memahami konsep banyak dan sedikit dengan membandingkan dua kelompok benda. 4. Mengenal dan menunjuk lambang bilangan 1-20. 5. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. 6. Menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana (1-10) dengan bantuan benda.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini sangat menentukan keberhasilan stimulasi perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berhitung awal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan

bahwa penerapan permainan Cak Ingkling Gepak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 5–6 tahun. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 13,33% pada pra siklus menjadi 46,67% pada Siklus I dan mencapai 86,67% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penerapan pembelajaran berbasis permainan, penggunaan media konkret, serta kerja kelompok terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep bilangan anak. Secara teoretis, hasil ini memperkuat pandangan Jean Piaget bahwa anak usia dini memahami konsep secara optimal melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Secara praktis, temuan ini berimplikasi pada pengembangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), bahwa pembelajaran hendaknya dirancang secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan fitrah perkembangan anak. Disarankan agar guru lebih kreatif memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, serta penelitian selanjutnya dapat mengkaji aspek perkembangan lain atau

melibatkan subjek yang lebih luas untuk memperkuat temuan..

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, M., M. Ridwan Tikollah, Sahade Sahade, Fajriani Azis, & Samsinar, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 53–59. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544>
- Fajriani, K. (2023). *PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif*. Arta Media Nusantara Jalan.
- Febiola, K. A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka*. 3, 238–248.
- Iskandar, B., Hashipah, H., & Zulaeha, V. S. (2024). *Integrasi Lingkungan dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan bagi Anak*. 8(2), 243–252.
- Ismawaty, Q. (2025). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Lokal dalam Mendukung Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak Usia Dini*. IX(li), 17–26.
- Maiyuli, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-*

- Kanak Negeri Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–12.
- Mesran, Pohan, N., Fadhilah, C. R., & Khairani, R. (2024). *STIMULASI KEMAMPUAN ANAK TERHADAP KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA SAKU BILANGAN PADA TAMAN KANAK-KANAK ZULHIJJAH MEDAN*. 6(2), 206–212.
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2023). *PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN 02 MALANG*. 3(1), 697–706.
- Purba, S., Herawati P, J., & Samosir, R. (2022). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon. *Jurnal Talitakum*, 1(1), 47–65. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v1i1.4>
- Purwanto, W., Hanafi, I., & Tambusai, P. T. (2024). *Pengaruh Metode Membaca Multisensori Terhadap Minat Baca Siswa Dan Membaca Permulaan Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 10 Rupert Utara*. 2(10), 3346–3363.
- Seppewali, A., Yanti, R. W., Said, S. M., Adivar, A., Rosmila, S., & Zahid, M. (2025). *Pengembangan Media Augmented Reality Berbass Multisensori dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Tunagrahitandi SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene*. 5(3), 1181–1190. <https://doi.org/10.46306/jub.v5i3.483>
- Syofiyanti, D., Susanti, P. A., Rengat, M. N., & Mataram, U. (2025). *Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini : Systematic Literature Review (SLR) Traditional Games as Educational Media in Early Childhood Cognition Development and Socialization : Systematic Li*. 7(3), 2400 – 2412. <https://doi.org/DOI : 10.61227>
- Utia Virli, S., Reni, A., & Basori. (2024). *URGENSI MASA GOLDENAGE BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI Utia*. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78.
- Yustika, E., Mayar, F., & Utoyo, S. (2025). *Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. 9(4), 949–960. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6960>
-