

PENGARUH PEMBELAJARAN BUDAYA TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-KULTURAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Misnaeni Anwar¹, Muhammad Akil Musi², Hasmawaty³

^{1,2,3}PGPAUD FIP Universitas Negeri Makassar

¹misnaenianwar09@gmail.com , ²m.akil.musi@unm.ac.id ,

³hasmawaty@unimerz.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional culture-based instruction on the socio-cultural development of children aged 5–6 years at Nurhikmah Kindergarten. The study was motivated by the suboptimal socio-cultural development of the children, evidenced by low proficiency in interacting, communicating, cooperating, following rules, and demonstrating positive social attitudes during the learning process. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 20 children—divided into an experimental group of 10 and a control group of 10—selected via purposive sampling. The experimental group received traditional culture-based instruction using interactive videos, while the control group used illustrated storybooks. Data were collected through observation, pre-tests, post-tests, and documentation, then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank Test via SPSS version 26. The results showed that the mean socio-cultural development score for the experimental group rose from 18.20 to 24.30, whereas the control group's score increased from 18.20 to 19.00. The Wilcoxon test results indicated significance values of 0.004 for the experimental group and 0.034 for the control group ($p < 0.05$). Although both groups experienced significant improvement, the increase in the experimental group was greater than that in the control group. Thus, traditional culture-based instruction utilizing interactive videos is more effective in enhancing the socio-cultural development of children aged 5–6 years compared to instruction using illustrated storybooks.

Keywords: traditional culture learning, socio-cultural development, early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran budaya tradisional terhadap perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun di TK Nurhikmah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan sosio-kultural anak yang ditunjukkan melalui rendahnya kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta menunjukkan sikap sosial positif selama proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 20 anak yang terdiri atas 10 anak kelompok eksperimen dan 10 anak kelompok kontrol yang dipilih menggunakan

teknik purposive sampling. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media cerita bergambar. Data dikumpulkan melalui observasi, pre-test, *post-test*, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata perkembangan sosio-kultural pada kelompok eksperimen meningkat dari 18,20 menjadi 24,30, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 18,20 menjadi 19,00. Hasil Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 pada kelompok eksperimen dan 0,034 pada kelompok kontrol ($p < 0,05$). Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan yang signifikan, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun dibandingkan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar.

Kata Kunci: Pembelajaran budaya tradisional, perkembangan sosio-kultural, anak usia dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun agar berkembang secara optimal. Menurut (Musi *et al.*, 2022), PAUD merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. (Usman *et al.*, 2023) menjelaskan bahwa usia dini merupakan *golden*

age, yaitu masa ketika seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai. Selain itu, (Islami, 2023) menyatakan bahwa pendidikan sejak usia dini menjadi fondasi penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, sedangkan (Hasmawaty & Bachtiar 2022) menegaskan bahwa pendidikan yang berkualitas pada masa awal kehidupan merupakan investasi bagi kemajuan bangsa.

Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan sosio-kultural. Menurut Lev Vygotsky (1978), perkembangan anak terbentuk

melalui interaksi sosial dan pengalaman budaya yang memengaruhi cara berpikir, bersikap, dan berperilaku. Ismaniar & Landa (2023) juga menyatakan bahwa perkembangan sosio-kultural merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial serta memahami nilai dan norma budaya sehingga memerlukan stimulasi yang tepat sejak usia dini.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 5–6 tahun diharapkan telah mampu berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok, menaati aturan, menunjukkan sikap peduli, serta berperilaku sesuai dengan nilai sosial yang berlaku. Pemberian stimulasi yang tepat mampu meningkatkan perkembangan sosial anak secara optimal. kurangnya interaksi sosial dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan beradaptasi, kurang percaya diri, dan cenderung menyendiri dalam lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Nurhikmah, perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih adanya anak yang kurang aktif berinteraksi

dengan teman, kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, belum berani mengemukakan pendapat, belum konsisten mengikuti aturan pembelajaran, serta kurang menunjukkan sikap sosial yang positif selama proses belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih belum mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan sosio-kultural anak sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan anak secara aktif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif. Menurut Juannita & Mahyuddin (2022), penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, Suryana & Hijriani (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu mengenalkan nilai budaya kepada anak sejak dini sekaligus menstimulasi perkembangan sosial

melalui pengalaman belajar yang nyata. Melalui pembelajaran budaya tradisional, anak dapat mengenal rumah adat, pakaian adat, permainan tradisional, makanan tradisional, serta berbagai nilai budaya yang mengajarkan kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pentingnya pembelajaran budaya tradisional bagi perkembangan anak usia dini. Prima & Lestari (2023) menemukan bahwa permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan disiplin sebagai bagian dari perkembangan sosial anak. Putri & Pamungkas (2025) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis seni budaya tradisional mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Selain itu, (Musi *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa penerapan budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi sosial, sikap toleransi, dan pemahaman budaya pada anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif terhadap

perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif terhadap perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun di TK Nurhikmah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis budaya tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan perkembangan sosio-kultural anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Menurut (Jailani *et al.*, 2023), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data berbentuk angka untuk menguji hubungan antarvariabel melalui analisis statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design* sebagaimana dijelaskan oleh (Abraham & Supriyati 2022), yaitu

desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran budaya tradisional melalui media cerita bergambar.

Penelitian dilaksanakan di TK Nurhikmah dengan populasi seluruh anak usia 5–6 tahun yang berjumlah 30 anak. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria anak berusia 5–6 tahun. Menurut Subhaktiyasa (2024), purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan berjumlah 20 anak, terdiri atas 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Menurut (Bachtiar *et al.*, 2022), observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap perilaku subjek penelitian. Tes

dilaksanakan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* menggunakan lembar observasi berbentuk ceklis untuk mengukur perkembangan sosio-kultural anak sebelum dan sesudah perlakuan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, video pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian (Ardiansyah *et al.*, 2023). Indikator perkembangan sosio-kultural yang diamati meliputi kemampuan berinteraksi dan bekerja sama, kemampuan berkomunikasi, kemampuan mengikuti aturan dan menunjukkan sikap sosial positif, serta kemampuan menunjukkan minat dan perhatian selama kegiatan pembelajaran budaya tradisional.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kondisi awal perkembangan sosio-kultural anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran budaya tradisional melalui media cerita bergambar. Setelah seluruh perlakuan

selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan perkembangan sosio-kultural anak.

Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata (*mean*) , nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, persentase, dan distribusi frekuensi hasil *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Menurut (Annisak *et al.*, 2024), uji *Wilcoxon* merupakan analisis statistik nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dua data berpasangan ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji ini digunakan untuk mengetahui perubahan perkembangan sosio-kultural anak sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran pada masing-masing kelompok penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum diberikan perlakuan, perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen sebagian besar berada

pada kategori Cukup (C). Dari 10 anak, terdapat 8 anak (80%) dalam kategori Cukup dengan skor rata-rata 18,20, dan 2 anak (20%) dalam kategori Baik. Anak-anak pada kategori Cukup umumnya masih memerlukan bimbingan dalam berinteraksi dengan teman, berkomunikasi, mengikuti aturan kegiatan, serta menunjukkan sikap sosial yang positif selama pembelajaran budaya tradisional.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	F Pre	% Pre	F Post	% Post
8–13	Kurang (K)	0	0%	0	0%
14–19	Cukup (C)	8	80%	0	0%
20–25	Baik (B)	2	20%	7	70%
26–32	Sangat Baik (SB)	0	0%	3	30%
Mean		18,20		24,30	

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif, terjadi peningkatan perkembangan sosio-kultural anak. Hasil *post-test* menunjukkan 7 anak (70%) berada pada kategori Baik (B) dan 3 anak (30%) berada pada

kategori Sangat Baik (SB), dengan skor rata-rata meningkat menjadi 24,30. Peningkatan sebesar 6,10 poin atau sekitar 33,52% menunjukkan bahwa pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta menunjukkan minat dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran budaya tradisional menggunakan media cerita bergambar, perkembangan sosio-kultural anak sebelum perlakuan juga sebagian besar berada pada kategori Cukup (C) dengan skor rata-rata 18,20. Sebanyak 8 anak (80%) berada pada kategori Cukup dan 2 anak (20%) berada pada kategori Baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	F Pre	% Pre	F Post	% Post
8–13	Kurang (K)	0	0%	0	0%

14–19	Cukup (C)	8	80 %	6	60 %
20–25	Baik (B)	2	20 %	4	40 %
26–32	Sangat Baik (SB)	0	0%	0	0%
Mean		18,20		19,00	

Setelah diberikan pembelajaran budaya tradisional menggunakan media cerita bergambar, skor rata-rata kelompok kontrol meningkat dari 18,20 menjadi 19,00, dengan peningkatan sebesar 0,80 poin atau sekitar 4,39%. Distribusi hasil *post-test* menunjukkan 6 anak (60%) berada pada kategori Cukup (C) dan 4 anak (40%) berada pada kategori Baik (B), tanpa adanya anak yang mencapai kategori Sangat Baik (SB). Hasil ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar juga mampu meningkatkan perkembangan sosio-kultural anak, namun peningkatannya belum sebesar pembelajaran menggunakan video interaktif.

Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan perkembangan sosio-

kultural anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon signed rank test Kedua Kelompok

Kelompok	Z	Asymp Sig. (2- tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	-2,871	0,004	Signifikan
Kontrol	-2,121	0,034	Signifikan

Hasil uji pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai $Z = -2,871$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,004. Karena nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosio-kultural anak sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif.

Pada kelompok kontrol diperoleh nilai $Z = -2,121$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,034. Karena nilai signifikansi $0,034 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran budaya tradisional menggunakan media cerita bergambar juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun. Namun, berdasarkan peningkatan nilai rata-

rata dan distribusi kategori, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun dibandingkan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar. Terdapat beberapa faktor yang menjelaskan keunggulan penggunaan video interaktif dalam penelitian ini.

Pertama, video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan komunikatif. Anak tidak hanya melihat gambar atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati tampilan visual, mendengarkan suara, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta menghargai teman selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa

perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan budaya tempat anak belajar.

Kedua, penyajian materi budaya tradisional melalui video interaktif mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak. Perpaduan gambar, animasi, suara, dan aktivitas interaktif membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami materi tentang rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, permainan tradisional, dan tarian tradisional Sulawesi Selatan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan yang lebih besar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sosio-kulturalnya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Ketiga, pembelajaran menggunakan media cerita bergambar pada kelompok kontrol juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosio-kultural anak, tetapi proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada penjelasan guru sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi secara aktif masih terbatas. Akibatnya, peningkatan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam

kegiatan pembelajaran belum berkembang secara optimal apabila dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang menggunakan video interaktif.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa pembelajaran berbasis budaya tradisional mampu meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori sosio-kultural Vygotsky yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna merupakan faktor penting dalam perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun.

D. Kesimpulan

dasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran budaya tradisional menggunakan video interaktif berpengaruh terhadap perkembangan sosio-kultural anak usia 5–6 tahun di TK Nurhikmah. Hasil analisis deskriptif menunjukkan

bahwa rata-rata skor perkembangan sosio-kultural pada kelompok eksperimen meningkat dari 18,20 pada saat **pre-test** menjadi 24,30 pada saat **post-test**, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 18,20 menjadi 19,00.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 ($<0,05$), sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,034 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosio-kultural anak, namun peningkatan yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, pembelajaran budaya tradisional berbantuan video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta menunjukkan minat dan antusias selama kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru Pendidikan Anak Usia Dini

disarankan memanfaatkan video interaktif berbasis budaya tradisional sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan perkembangan sosio-kultural anak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, dilaksanakan pada lebih dari satu lembaga pendidikan, serta mengembangkan materi budaya tradisional yang lebih beragam agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadillah, S. (2023). Peran uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistik non parametrik dalam penelitian. *Al Ittihadu*, 3(1), 105–116
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model bermain konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2013>
- Hasmawaty., & Bachtiar, M. Y. (2022). Pendidikan dan pengasuhan anak usia dini. Depok: Rajawali Pers.
- Islami, A. N. M. (2023). Penerapan media aplikasi education games berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Ismaniar, I., & Landa, K. S. (2023). Hubungan lingkungan sosial masyarakat dengan perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1664–1675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3825>
- Musi, M. A., Bachtiar, M. Y., Ilyas, S. N., & Herlina. (2022). Nilai-nilai kearifan lokal komunitas Bugis. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 255–264. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.50622>
- Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Bachtiar, G. (2022). Pengaruh kegiatan outbound role play terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 534–544. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i02.6233>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2023). Pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap disiplin anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3107–3116. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3221>
- Putri, C. F., & Pamungkas, J. (2025). Eksplorasi ekspresi seni anak usia dini melalui tari daerah dan musik tradisional angklung: Studi di TKN Pembina dan TK Santa Theresia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1026–1033. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1172>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5–6 tahun berbasis kearifan lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Usman, Hasmaawaty, Sadaruddin, & Nasaruddin, S. (2023). Pengaruh kegiatan senam irama terhadap

kemampuan motorik kasar anak usia dini. ECEJ: Early Childhood Education Journal, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i1.9>

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.