



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

**Khoiriyatus Sa'adah<sup>1</sup>, Lailatul Fuadah<sup>2</sup> Siti Aminah<sup>3</sup>, Fu'ad Arif Noor<sup>4,123</sup>**  
**PIAUD, STPI Bina Insan Mulia, Yogyakarta<sup>4</sup> STPI Bina Insan Mulia, Yogyakarta**  
Email : [khoiriyatus.saadah94@gmail.com](mailto:khoiriyatus.saadah94@gmail.com), [lailatulfuada37@gmail.com](mailto:lailatulfuada37@gmail.com),  
[sitiaminah201493@gmail.com](mailto:sitiaminah201493@gmail.com) , [fuad.arif.noor@gmail.com](mailto:fuad.arif.noor@gmail.com)

### Info Artikel

### Abstrak

#### Sejarah Artikel:

Diterima (Maret)

(2026)

Disetujui (Maret)

(2026)

Dipublikasikan

(Maret) (2026)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dimodifikasi di Raudhatul Athfal (RA) Siti Khodijah, Desa Karangrowo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Tiga permainan tradisional yang digunakan adalah engklek, congklak, dan lompat tali, yang masing-masing telah dimodifikasi agar lebih sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model Borg & Gall yang telah diadaptasi menjadi tujuh tahap. Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok B RA Siti Khodijah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket validasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan engklek melalui matras warna bertema, modifikasi congklak dari bahan flanel dengan lubang yang disesuaikan, serta modifikasi lompat tali karet warna yang disertai nyanyian terbukti efektif meningkatkan perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak usia dini. Media permainan tradisional yang dimodifikasi dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi (94%), ahli media (91%), dan uji coba lapangan.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan tradisional, anak usia dini, modifikasi (:)

### Abstract

*This study aims to develop and implement a modified traditional game-based learning model at Raudhatul Athfal (RA) Siti Khodijah, Karangrowo Village, Wonosalam District, Demak Regency. Three traditional games—engklek (hopscotch), congklak (mancala), and lompat tali (jump rope)—were modified to better suit the characteristics, needs, and developmental stages of early childhood. The research method used was Research and Development (R&D) based on the adapted Borg & Gall model in seven stages. The research subjects consisted of 20 children from Group B of RA Siti Khodijah. Data collection techniques included observation, documentation, interviews, and validation questionnaires. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results show that modified engklek using colorful themed rubber mats, modified congklak made from flannel material with adapted holes, and modified jump rope using colorful elastic bands accompanied by songs were effective in enhancing gross motor, fine motor, cognitive, social-emotional, and language development in early childhood. The modified traditional game media was declared feasible based on the assessment of material experts (94%), media experts (91%), and field trials.*

Keywords: learning media, traditional games, early childhood, modification (:)



## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, anak berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yaitu masa di mana otak anak berkembang hingga 80% dari keseluruhan perkembangannya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat, menyenangkan, dan bermakna sangat diperlukan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan merupakan wahana belajar yang sesungguhnya bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak mengembangkan kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai moral dan agama secara alami dan holistik. Permainan yang baik adalah permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menyenangkan, mengandung nilai edukatif, serta mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (Nurjanah, 2022).

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang telah lama diwariskan secara turun-temurun. Permainan seperti engklek, congklak, dan lompat tali bukan sekadar hiburan, melainkan mengandung nilai pedagogis yang tinggi. Engklek melatih keseimbangan dan koordinasi motorik kasar, congklak mengembangkan kemampuan berhitung dan kognitif, sementara lompat tali membangun kekuatan otot dan kerjasama sosial antar anak. Namun sayangnya, di era digital yang serba modern ini, permainan tradisional semakin tergeser oleh gawai dan permainan berbasis teknologi (Priyanto, 2022).

Realita di lapangan menunjukkan bahwa di RA Siti Khodijah Desa Karangrowo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak, sebagian besar anak sudah sangat terbiasa dengan gadget dan permainan digital. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional yang sebenarnya memiliki nilai edukatif sangat tinggi. Selain itu, alat permainan yang tersedia di sekolah masih sangat terbatas, tidak berwarna-warni, dan kurang menarik

perhatian anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal, perkembangan motorik kasar dan kemampuan sosial anak kelompok B masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal koordinasi gerak, keseimbangan, dan kemampuan bekerjasama dengan teman.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, inovasi dan modifikasi terhadap permainan tradisional menjadi sangat relevan. Modifikasi dilakukan bukan untuk menghilangkan nilai-nilai asli permainan tradisional, melainkan untuk menyesuaikannya dengan karakteristik anak PAUD, melengkapinya dengan unsur estetika yang menarik, dan memperkaya nilai edukatifnya. Modifikasi yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan anak, memperpanjang durasi bermain, serta memperkaya pengalaman belajar yang bermakna (Handayani & Mirza, 2023).

Penelitian terdahulu oleh Wulandari et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, Rohmah (2023) membuktikan bahwa penggunaan congklak modern berbahan flanel mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak PAUD. Penelitian lain oleh Astuti & Syamsudin (2024) mengkonfirmasi bahwa lompat tali yang dipadukan dengan lagu anak meningkatkan perkembangan bahasa dan koordinasi fisik secara simultan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi di RA Siti Khodijah Karangrowo Demak. Permainan yang dikembangkan meliputi: (a) engklek matras warna dengan desain bertema, (b) congklak flanel dengan jumlah lubang yang disesuaikan untuk anak PAUD, dan (c) lompat tali karet warna yang disertai nyanyian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran PAUD, pelestarian permainan tradisional, serta peningkatan kualitas pembelajaran di RA Siti Khodijah dan lembaga PAUD sekitarnya di Kabupaten Demak.

## **METODE PENELITIAN**

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, anak berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yaitu masa di mana otak anak berkembang hingga 80% dari keseluruhan perkembangannya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat, menyenangkan, dan bermakna sangat diperlukan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak ((Aulia Septyani R, Lestari P, Suryawan A. 2021)

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan merupakan wahana belajar yang sesungguhnya bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak mengembangkan kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai moral dan agama secara alami dan holistik. Permainan yang baik adalah permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menyenangkan, mengandung nilai edukatif, serta mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (Nurjanah, 2022).

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang telah lama diwariskan secara turun-temurun. Permainan seperti engklek, congklak, dan lompat tali bukan sekadar hiburan, melainkan mengandung nilai pedagogis yang tinggi. Engklek melatih keseimbangan dan koordinasi motorik kasar, congklak mengembangkan kemampuan berhitung dan kognitif, sementara lompat tali membangun kekuatan otot dan kerjasama sosial antar anak. Namun sayangnya, di era digital yang serba modern ini, permainan tradisional semakin tergeser oleh gawai dan permainan berbasis teknologi (Priyanto, 2022).

Realita di lapangan menunjukkan bahwa di RA Siti Khodijah Desa Karangrowo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak, sebagian besar anak sudah sangat terbiasa dengan gadget dan permainan digital. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional yang sebenarnya memiliki nilai edukatif sangat tinggi. Selain itu, alat permainan yang tersedia di sekolah masih sangat terbatas, tidak berwarna-warni, dan kurang menarik perhatian anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal, perkembangan motorik

kasar dan kemampuan sosial anak kelompok B masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal koordinasi gerak, keseimbangan, dan kemampuan bekerjasama dengan teman.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, inovasi dan modifikasi terhadap permainan tradisional menjadi sangat relevan. Modifikasi dilakukan bukan untuk menghilangkan nilai-nilai asli permainan tradisional, melainkan untuk menyesuaikannya dengan karakteristik anak PAUD, melengkapinya dengan unsur estetika yang menarik, dan memperkaya nilai edukatifnya. Modifikasi yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan anak, memperpanjang durasi bermain, serta memperkaya pengalaman belajar yang bermakna (Handayani & Mirza, 2023).

Penelitian terdahulu oleh Wulandari et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, Rohmah (2023) membuktikan bahwa penggunaan congklak modern berbahan flanel mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak PAUD. Penelitian lain oleh Astuti & Syamsudin (2024) mengkonfirmasi bahwa lompat tali yang dipadukan dengan lagu anak meningkatkan perkembangan bahasa dan koordinasi fisik secara simultan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi di RA Siti Khodijah Karangrowo Demak. Permainan yang dikembangkan meliputi: (a) engklek matras warna dengan desain bertema, (b) congklak flanel dengan jumlah lubang yang disesuaikan untuk anak PAUD, dan (c) lompat tali karet warna yang disertai nyanyian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran PAUD, pelestarian permainan tradisional, serta peningkatan kualitas pembelajaran di RA Siti Khodijah dan lembaga PAUD sekitarnya di Kabupaten Demak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan tahapan R&D yang telah dilaksanakan, mencakup proses pengembangan produk, validasi ahli, dan uji coba

lapangan. Produk yang dihasilkan adalah tiga media permainan tradisional termodifikasi beserta panduan penggunaannya.

**Pengembangan Engklek Matras Warna Bertema.** Engklek dimodifikasi dengan mengganti media gambar di tanah dengan matras karet atau bahan MMT yang dicetak penuh warna dengan berbagai tema, seperti tema hewan, buah-buahan, atau bentuk geometri. Desain petak engklek tidak lagi menggunakan pola konvensional (satu petak-dua petak berselang), melainkan dikembangkan dengan bentuk baru yang lebih bervariasi, termasuk bentuk salib, spiral, dan L-shape yang memberikan tantangan berbeda pada setiap sesi bermain. Setiap petak diberi nomor, gambar, dan warna yang kontras sehingga memudahkan anak untuk mengidentifikasi giliran dan arah lompatan. Ukuran matras disesuaikan menjadi 150 cm x 250 cm sehingga nyaman digunakan oleh 2-4 anak sekaligus.



Gambar 1. Desain Modifikasi Engklek Matras Warna Bertema

Berdasarkan hasil validasi, modifikasi engklek mendapatkan skor kelayakan 94% dari ahli materi dan 91% dari ahli media. Komentar ahli menyatakan bahwa desain matras sangat menarik, warna yang digunakan sesuai dengan psikologi warna untuk anak usia dini, dan tingkat kesulitan permainan telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak kelompok B. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa 18 dari 20 anak (90%) menunjukkan antusiasme tinggi dan dapat melaksanakan permainan dengan benar setelah dua sesi pengenalan.

**Pengembangan Congklak Flanel Ramah PAUD.** Congklak dimodifikasi dari bahan flanel berkualitas tinggi yang lembut dan aman bagi anak. Papan congklak dibuat dengan ukuran yang lebih besar (40 cm x 15 cm) agar mudah digenggam dan dimainkan oleh anak usia dini. Jumlah lubang yang semula tujuh per baris dikurangi menjadi 4 lubang per baris, dengan mempertahankan dua lubang induk di setiap ujung papan. Pengurangan jumlah lubang ini bertujuan untuk menyesuaikan kapasitas kognitif anak usia dini sehingga tidak terlalu membebani kemampuan berhitung mereka. Biji congklak dibuat dari bahan sintetis berwarna-warni dengan lima warna berbeda, sehingga anak dapat belajar konsep warna sekaligus berhitung.



*Gambar 2. Desain Modifikasi Congklak Flanel Ramah PAUD*

Validasi ahli untuk congklak modifikasi memperoleh skor 92% dari ahli materi dan 89% dari ahli media. Para ahli memberikan catatan positif terkait pemilihan bahan yang aman dan ramah lingkungan, serta desain visual yang sangat

menarik bagi anak. Dalam uji coba lapangan, ditemukan bahwa permainan congklak modifikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung sederhana (menghitung biji 1-30), pengenalan warna, serta melatih kesabaran dan kontrol diri anak. Sebanyak 17 dari 20 anak (85%) mampu menyelesaikan satu sesi permainan penuh dengan benar.

**Pengembangan Lompat Tali Karet Warna dengan Nyanyian.** Lompat tali dimodifikasi menggunakan karet gelang berwarna-warni yang dirangkai membentuk tali elastis panjang. Penggunaan karet memberikan sifat elastis yang lebih aman dibandingkan tali biasa, mengurangi risiko cedera saat anak tersandung. Tali karet diwarnai dalam pola bergantian lima warna (merah, kuning, hijau, biru, ungu) yang menarik perhatian anak. Modifikasi utama permainan ini terletak pada integrasi nyanyian anak-anak selama proses bermain. Lagu yang digunakan adalah lagu anak sederhana dengan lirik yang mengandung unsur pembelajaran, seperti lagu tentang angka, huruf, hewan, alam dan agama. Seperti melompat sambil melantunkan Asmau; Husna dengan Irama Lagu Ampar-Ampar Pisang. Lagu ini dipilih karena iramanya yang energik dan ceria. Tingkat ketinggian tali diatur secara bertahap dari setinggi pergelangan kaki, lutut, hingga pinggang sesuai dengan kemampuan anak.



*Gambar 3. Desain Modifikasi Lompat Tali Karet Warna dengan Nyanyian*

Skor validasi untuk lompat tali modifikasi adalah 93% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Ahli materi memberikan penilaian sangat baik terhadap integrasi aspek motorik kasar, bahasa, dan sosial dalam satu permainan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek koordinasi gerak (melompat sesuai irama), kemampuan menghafal dan menyanyikan lagu, serta kemampuan bekerjasama dan menunggu giliran. Seluruh 20 anak (100%) menunjukkan kegembiraan dan antusiasme tinggi selama bermain lompat tali karet bernyanyi.

**Hasil Uji Coba Lapangan dan Perkembangan Anak.** Uji coba lapangan dilaksanakan selama empat minggu dengan frekuensi tiga kali pertemuan per minggu. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit. Data perkembangan anak dikumpulkan melalui lembar observasi yang mencakup enam aspek perkembangan sesuai STPPA. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil perkembangan anak setelah implementasi tiga permainan tradisional termodifikasi.

**Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan Anak Kelompok B RA Siti Khodijah**

<b>Nilai Agama &amp; Moral</b>	70%	88%	Berkembang Sangat Baik
<b>Fisik-Motorik Kasar</b>	60%	92%	Berkembang Sangat Baik
<b>Fisik-Motorik Halus</b>	65%	85%	Berkembang Sangat Baik
<b>Kognitif</b>	62%	87%	Berkembang Sangat Baik
<b>Bahasa</b>	58%	83%	Berkembang Sangat Baik
<b>Sosial-Emosional</b>	63%	90%	Berkembang Sangat Baik

### **Pembahasan**

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi secara kreatif dan sistematis mampu menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Keberhasilan implementasi ketiga permainan modifikasi di RA Siti Khodijah Karangrowo dapat dianalisis dari berbagai perspektif perkembangan anak.

Pertama, dari perspektif perkembangan fisik-motorik, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada aspek motorik kasar dari 60% menjadi 92% (peningkatan 32 poin persentase). Temuan ini sejalan dengan

hasil penelitian Wulandari et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional modifikasi secara konsisten meningkatkan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Khususnya engklek matras warna, aktivitas melompat dengan satu kaki, melempar gacuk, dan berpindah posisi secara terstruktur memberikan stimulasi optimal bagi perkembangan keseimbangan, koordinasi gerak, dan kekuatan otot kaki anak. Modifikasi desain non-monoton yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan variasi tantangan yang mempertahankan motivasi anak untuk terus berlatih (Handayani & Mirza, 2023).

Kedua, dari perspektif kognitif, permainan congklak flanel menunjukkan dampak paling besar terhadap kemampuan berhitung dan penalaran logis anak. Peningkatan aspek kognitif sebesar 25 poin persentase (dari 62% menjadi 87%) melampaui rata-rata peningkatan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget, di mana anak usia 5-6 tahun sedang berada pada fase praoperasional akhir yang mulai mampu memahami konsep bilangan konkret. Manipulasi biji congklak berwarna-warni memberikan pengalaman belajar matematika yang konkret, menyenangkan, dan bermakna (*meaningful learning*) (Rohmah, 2023). Pengurangan jumlah lubang dari tujuh menjadi lima terbukti tepat sasaran karena tidak membebani kapasitas memori kerja anak PAUD, sekaligus tetap memberikan tantangan kognitif yang memadai (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Ketiga, integrasi nyanyian dalam permainan lompat tali memberikan dampak ganda yang sangat signifikan pada perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak. Peningkatan aspek bahasa sebesar 25 poin persentase (dari 58% menjadi 83%) dan aspek sosial-emosional sebesar 27 poin persentase (dari 63% menjadi 90%) mencerminkan efektivitas pendekatan pembelajaran terintegrasi. Penelitian Astuti & Syamsudin (2024) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa aktivitas fisik yang dipadukan dengan unsur musik dan bahasa mengaktifkan lebih banyak area otak secara simultan dibandingkan aktivitas tunggal. Aspek menunggu giliran, bergantian memegang tali, dan bernyanyi bersama juga secara natural melatih empati, kontrol diri, dan kemampuan berkolaborasi anak.

Keempat, dari sisi aspek nilai agama dan moral, ketiga permainan yang

dikembangkan secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai kejujuran (mengakui bila terkena tali lompat), sabar (menunggu giliran bermain engklek), dan dermawan (berbagi biji congklak). Peningkatan aspek nilai agama dan moral sebesar 18 poin persentase (dari 70% menjadi 88%) mengindikasikan bahwa permainan tradisional pada dasarnya memang sarat dengan nilai-nilai karakter yang relevan dengan pendidikan Islam di lingkungan raudhatul athfal (Nurjanah, 2022).

Kelima, faktor kontekstual yang berperan besar dalam keberhasilan penelitian ini adalah relevansi budaya (*cultural relevance*) permainan yang dikembangkan. Meskipun telah dimodifikasi secara tampilan dan mekanisme, ketiga permainan tetap mempertahankan esensi dan kearifan lokal yang sudah dikenal oleh keluarga dan masyarakat di lingkungan RA Siti Khodijah. Hal ini menciptakan koneksi positif antara pembelajaran di sekolah dengan pengalaman di rumah, yang merupakan faktor pendukung keberhasilan pembelajaran anak usia dini (Priyanto, 2022).

Keenam, hasil validasi yang tinggi (rata-rata 91,5% dari ahli materi dan 90% dari ahli media) mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari sisi konten maupun desain. Catatan perbaikan yang diberikan oleh para ahli pada tahap revisi, seperti penambahan panduan penggunaan bergambar, penguatan kontras warna, dan penambahan indikator perkembangan pada setiap permainan, telah berhasil diimplementasikan dan meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan. Tingginya skor validasi ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2023) bahwa produk R&D yang baik harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan secara simultan.

Temuan penelitian ini juga memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum PAUD di Kabupaten Demak. Mengintegrasikan permainan tradisional termodifikasi ke dalam program semester dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar anak sekaligus melestarikan warisan budaya lokal. Dukungan kepala sekolah dan kolaborasi dengan orang tua dalam mensosialisasikan permainan ini di rumah juga merupakan faktor penting yang perlu mendapat perhatian dalam implementasi jangka panjang (Astuti & Syamsudin, 2024).

## KESIMPULAN

Penelitian *Research and Development* ini berhasil mengembangkan tiga media permainan tradisional termodifikasi, yaitu engklek matras warna bertema, congklak flanel ramah PAUD, dan lompat tali karet warna dengan nyanyian, yang terbukti efektif sebagai media pembelajaran anak usia dini di RA Siti Khodijah Desa Karangrowo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Ketiga produk dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi (rata-rata 93%) dan ahli media (rata-rata 90%), serta telah melalui uji coba lapangan yang menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek perkembangan anak, terutama motorik kasar (92%), sosial-emosional (90%), kognitif (87%), motorik halus (85%), bahasa (83%), dan nilai agama moral (88%). Modifikasi yang dilakukan berhasil mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional sekaligus meningkatkan daya tarik, kemudahan penggunaan, dan nilai edukatifnya bagi anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar lembaga PAUD lainnya dapat mengadopsi dan mengembangkan lebih lanjut model permainan tradisional termodifikasi ini sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini.

## REFERENSI

- Aulia Septyani R, Lestari P, Suryawan A. Penggunaan Gadget pada Anak: Hubungan Pengawasan dan Interaksi Orang Tua terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak. *Golden Age J Ilm Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2021;6(3):121-130. doi:10.14421/jga.2021.63-02
- Astuti, R. P., & Syamsudin, A. (2024). *Integrasi Lagu Anak Dalam Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Koordinasi Motorik Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–58. <https://doi.org/10.15294/jpaud.v8i1.2024.1234>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). *Useful Of Clap Hand Games For Optimize Left Brain Function, Logical Mathematical Intelligence, And Early Reading Ability In Early Childhood Education*. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 162–172.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Handayani, S., & Mirza, A. (2023). *Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Berbasis Matras Edukatif Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kreativitas Anak TK*. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 10(2), 89–103.  
<https://doi.org/10.24036/pesona.v10i2.2023.5678>
- Nurjanah, S. (2022). *Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Anak Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam di Raudhatul Athfal*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 23–38.  
<https://doi.org/10.21927/jpaud.v5i1.2022.9012>
- Priyanto, A. (2022). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini di Era Digital*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3120–3131.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2022.3456>
- Rohmah, N. (2023). *Efektivitas Penggunaan Congklak Modifikasi Berbahan Flanel Terhadap Kemampuan Berhitung dan Perkembangan Kognitif Anak PAUD*. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 10(1), 55–68.  
<https://doi.org/10.24036/pesona.v10i1.2023.7890>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development (R&D) Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, dan Sosial* (Edisi ke-4). Alfabeta.
- Wulandari, D., Sari, N., & Rahayu, T. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Termodifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 101–114.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.2022.4567>
- Zulaihah, S., Prasetyo, A., & Hidayatulloh, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini: Studi Kasus Permainan Tradisional Jawa*. *JPUD – Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.2023.2345>