

Design Requirements & Objectives Playmat Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Nuuruz Zakiyah dan Bambang Tristiyono
Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia
e-mail: znuuruz@gmail.com

Abstrak— Permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan di masa modern ini. Padahal permainan tradisional memiliki begitu banyak nilai yang berguna untuk anak, seperti halnya nilai keagamaan, kebudayaan, kemanusiaan, dan lain sebagainya. Bahkan aspek pengembangan yang harus dicapai saat anak duduk di pra-sekolah dapat terpenuhi dengan menggunakan permainan tradisional. Selain permainan tradisional, play mat di Indonesia juga merupakan jenis permainan yang ragamnya masih dapat dihitung jumlahnya, padahal jenis permainan *playmat* sangat menyenangkan saat dimainkan secara bersama-sama di sekolah dan masih dapat dikembangkan. Dengan melihat peluang tersebut, dibuatlah *playmat* bertema permainan tradisional yang bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional khususnya ‘Gobak Sodor’, memberi sarana baru untuk anak dalam bermain sambil belajar, juga melatih motorik kasar anak. Metode yang digunakan adalah studi literatur, observasi lapangan, melakukan *depth interview*, dan riset konsumen. Informasi yang didapatkan dapat dijadikan acuan dalam merumuskan *Design Requirement and Objectives (DR&O)* produk *playmat* permainan tradisional.

Kata Kunci—*playmat, modular, permainan tradisional, mainan, dan usia anak*

Abstract— *Traditional games have been abandoned in modern times. Traditional games have so many useful values for children, such as religious, cultural, humanitarian values, and so on. Even the developmental aspects that must be achieved when children are in pre-school can be fulfilled by using traditional games. In addition to traditional games, play mat in Indonesia is also a type of game whose variety can still be counted, even though this type of playmat game is very fun when played together at school and can still be developed. Seeing this opportunity, the author made a playmat with the theme of traditional games which aims to preserve traditional games, especially 'Gobak sodor' provide new facilities for children to play with learning, as well as train children's gross motor skills. The methods used are literature studies, field observations, conducting in-depth interviews, and consumer research. The information that the author has obtained can be used as a reference in formulating Design Requirements and Objectives (DR&O) for traditional playmat products.*

Keywords—*playmat, modular, traditional Games, and toys, and child's age*

I. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan sebuah kekayaan budaya Indonesia yang sangat patut untuk dilestarikan. Zaini Alif, seorang peneliti permainan tradisional berkata bahwa di Indonesia terdapat 2.500 jenis permainan yang telah

ditemukan. 350 diantaranya adalah permainan tradisional dari Sunda. Hal serupa juga disebutkan pada sebuah *report* berjudul Perancangan Motif Dengan Inspirasi Permainan Tradisional Lompat Tali untuk Busana Anak Perempuan Usia 8-11 Tahun yang menyebutkan bahwa pada tahun 2018 telah terdapat 2500 jenis permainan tradisional [1]. Sayangnya permainan tradisional yang sangat banyak jumlahnya itu sudah jarang dimainkan bahkan ditinggalkan oleh masyarakat [2]. Padahal permainan tradisional sendiri memiliki nilai-nilai bahkan filosofi yang sangat mendalam tentang ketuhanan sampai kemanusiaan. Tak hanya itu, permainan tradisional juga memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna bagi anak seperti melatih fisik, mental, mengasah kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, sampai kecerdasan anak [3]. Ada beberapa hal yang disebutkan Zaini Alif tentang permainan tradisional, seperti sulit didapatkannya bahan baku untuk bermain, orang tua harus mengajak anak bermain permainan tradisional, sekolah dapat menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, dan saran untuk mengoptimalkan Pekan Kebudayaan Daerah (PKD). Menurut *google trends*, terjadi kenaikan tren permainan tradisional pada bulan Juni 2021 yang menunjukkan bahwa permainan tradisional masih banyak diminati. Pada hasil observasi yang dilakukan di Desa Babussalam di tanggal 10 September 2020 menyebutkan bahwa permainan tradisional masih diminati dan dimainkan [4]

Di sekolah, ruangan kelas menjadi tempat bermain anak saat suatu sekolah tidak memiliki halaman atau lapangan sehingga ruang kelas akan diperluas untuk kebutuhan bermain dan belajar anak. Tetapi tidak semua sekolah melakukan hal yang sama, ada juga yang memanfaatkan kelas berukuran 5x6m untuk sarana belajar sambil bermain seperti yang dilakukan oleh TK Bintang Kecil. Ini menandakan bahwa sebenarnya sekolah membutuhkan sarana bermain dan belajar yang dapat digunakan di berbagai ukuran ruangan dan dapat dirapihkan secara mudah. Selain dari sisi penempatan dan zona bermain, konten permainan juga perlu diolah secara menarik untuk membuat anak senang saat memainkannya. Salah satu faktor yang dapat menambah ketertarikan anak terhadap suatu permainan adalah warna. Warna yang mencolok dapat menarik minat anak [5].

Ide riset muncul ketika menemukan sebuah play mat yang terbuat dari kain vinyl bergambarkan permainan tradisional engklek yang telah dijual di pasaran. Berdasarkan hasil observasi didapatkan kesimpulan bahwa play mat permainan tradisional yang sudah ada dapat dikembangkan lebih jauh mulai dari bentuk, konten di

dalam play mat, dan sistem yang digunakan. Di Indonesia *play mat* bukan sesuatu yang jarang ditemukan, tetapi hanya saja variasi dan konten yang telah ada masih bisa dikembangkan lagi. Riset ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan desain play mat pada anak usia 4-6 tahun, apa yang mereka sukai menurut para guru, apa yang baik untuk anak menurut mereka, dan apa yang dibutuhkan anak menurutnya. Hasil dari kumpulan data akan dijadikan sebagai DR&O (*Design Requirement and Objectives*) sehingga dapat meningkatkan pengetahuan desainer tentang kebutuhan DR&O untuk media pembelajaran anak usia 4-6 tahun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "main" mempunyai arti melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan "Permainan" mempunyai arti sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan. Lalu "Permainan Tradisional" adalah permainan yang telah ada secara turun temurun dan memiliki banyak unsur juga nilai yang dapat memberikan manfaat bagi pemainnya [6].

Indonesia telah mengembangkan program untuk anak-anak prasekolah guna memberikan stimulasi perkembangan anak sedini mungkin yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya, serta dapat mengembangkan 4 aspek [7], yaitu:

1. Aspek fisik
Kegiatan yang membantu dan meningkatkan fisik anak
2. Aspek bahasa.
Melatih berbicara hingga menggunakan kalimat yang tepat.
3. Aspek kecerdasan
Mengenal suara, membedakan bentuk, ukuran, warna, dan lain sebagainya.
4. Aspek sosial
Mengasah interaksinya dengan orang tua, keluarga, sampai dengan masyarakat.

Model pembelajaran sentra atau BCCT (*Beyond Centres and Circle Time*) adalah model pembelajaran yang menjadikan bermain menjadi wahana belajar anak yang dilakukan dengan membentuk lingkaran. Gunanya untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang [8] dan [9]. Berikut adalah macam-macam sentra:

1. Sentra Main Peran Besar
2. Sentra Main Peran Kecil
3. Sentra Bahan Alam
4. Sentra Seni
5. Sentra Iman dan Taqwa
6. Sentra Persiapan
7. Sentra Balok .

Menggunakan *play mat*, anak dapat memenuhi 6 aspek perkembangan dalam satu waktu dan dapat pula menggabungkan beberapa sentra bermain.

II. METODE

Studi literatur

Studi ini dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder yang didapat dari artikel-artikel dan jurnal tentang aspek

pengembangan anak, regulasi permainan, macam-macam permainan tradisional yang dapat memenuhi aspek pengembangan anak. Studi ini dapat menghasilkan beberapa analisis yang dibutuhkan untuk membuat suatu produk.

Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk mencari informasi langsung dari lokasi yang dijadikan permasalahan, untuk menemukan target pembeli sesuai dengan Batasan masalah yang ditentukan. Dilakukan dengan cara berkeliling ke TK/PAUD/KB sederajat yang berlokasi di daerah Sukun, Kota Malang dan Keputih, Kota Surabaya.

In-depth interview

Wawancara/depth interview dilakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan yang mendalam kepada narasumber terpercaya, yaitu wawancara kepada guru TK dengan pengalaman kerja hampir 20 tahun lamanya.

Riset konsumen/Pembeli

Riset konsumen adalah perluasan dari riset pemasaran yang berfungsi untuk mengidentifikasi reaksi pasar konsumen serta memahami alasan mereka dalam memilih suatu produk untuk digunakan atau dikonsumsi [10]. Pada hal ini, riset konsumen dilaksanakan dengan menyebar kuesioner untuk mengetahui apa yang diinginkan konsumen/pembeli. Kuesioner terbagi atas 2 bagian, yaitu :

1. Karakteristik responden
Bagian ini digunakan untuk mengetahui karakteristik konsumen/pembeli.
2. Penilaian responden
Penilaian responden digunakan untuk menentukan kegemaran/kesukaan responden yang berkaitan dengan produk yang akan dibuat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari data observasi, *in-depth interview*, dan kuesioner yang telah dikumpulkan.

Data Observasi

Observasi dilakukan di TK, PAUD, dan TPQ yang terletak di Sukun, Malang. Pada jam 06.00 – 09.00 WIB. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mencari sekolah target penjualan. Gambar beberapa lokasi riset dapat dilihat pada Gambar 1.

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat 7/12 sekolah yang tidak memiliki halaman dan dari semua sekolah yang telah dikunjungi adalah sekolah menengah ke bawah.

In-depth Interview

Interview dilakukan untuk mengetahui kebutuhan anak di sekolah. Berikut adalah hasil dari *in-depth Interview* yang telah dilakukan :

1. Penerapan permainan tradisional di sekolah.
Permainan tradisional diterapkan sesuai keinginan guru/metode guru dalam mengajar dan tidak termasuk kurikulum. sementara untuk ibu Aryzana sendiri menerapkannya saat bernyanyi dengan mengajarkan permainan tradisional yang memiliki lagu seperti cublak-cublak suweng.

2. Mainan yang berguna untuk anak.
Mainan yang memiliki semua aspek pengembangan, yaitu aspek fisik motorik, kognitif, Nilai agama dan moral, bahasa, sosial dan emosional, juga seni.
3. Capaian pendidikan anak yang harus dicapai.
Semua aspek pengembangan setidaknya sudah tercapai.
4. Materi atau gambar yang ada di play mat.
Tergantung dengan sentra yang akan diambil. Jika sentra yang diambil adalah sentra persiapan, maka alphabet harus dimasukkan.
5. Hal yang membuat anak tertarik.
Gambar-gambar yang menarik dan berwarna-warni.

Dari hasil in-depth interview yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa dalam memilih produk yang akan dibeli, guru selalu mengutamakan aspek perkembangan yang dapat dicapai oleh anak melalui produk tersebut.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. Observasi pada beberapa lokasi penelitian.

Kuisioner

Kuesioner yang telah dibagikan secara *online* maupun *offline* memperoleh total responden 51 orang guru yang terdiri dari guru TK, PAUD, KB sederajat. Berikut adalah hasil yang telah diperoleh dari kuesioner tersebut :

1. Karakteristik guru
2. Ciri-ciri desain yang cocok untuk anak di sekolah :
 - a. Bentuk
 - b. Material
 - c. Warna
 - d. Keamanan
 - e. *Style* gambar

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari masing-masing pertanyaan:

1. Jenis Kelamin.
Dari total 51 orang guru yang mengisi kuesioner yang telah disebarakan, terdapat 3 orang guru pria, dan 48 orang lainnya adalah Wanita seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Hal ini dikarenakan jumlah guru wanita yang lebih banyak dari guru pria di setiap TK/PAUD/KB sederajat (Tabel 1).
2. Usia.
Respon yang didapatkan pada pertanyaan usia menyatakan guru yang mengajar pada TK/PAUD/KB sederajat yang berusia kurang dari 23 tahun sebanyak 5 orang, berusia dengan kisaran 23-25 tahun 12 orang, selanjutnya 26-40 tahun sebanyak 21 orang, dan yang terakhir berkisaran 41-60 tahun sebanyak 13 orang sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Hal ini dibutuhkan untuk mengetahui rentang usia guru yang bertugas, untuk nantinya dapat disesuaikan dengan desain mainan jika diperlukan.
3. Pengalaman.
Hasil menunjukkan bahwa guru dengan pengalaman kurang dari 3 tahun berjumlah 17 orang, 3-8 tahun pengalaman sebanyak 12 orang, dan yang memiliki pengalaman lebih dari 8 tahun sebanyak 22 orang sesuai data yang ditunjukkan pada Tabel 3. Hal ini membuktikan seberapa valid data yang diisikan, karena memiliki lebih banyak responden dengan pengalaman lebih dari 8 tahun.

Tabel 1. Jenis kelamin, usia, dan pengalaman mengajar responden.

| No | Klasifikasi Responden | Jenis kelamin, usia (tahun), dan pengalaman mengajar (tahun) | Jumlah (orang) |
|----|-----------------------|--|----------------|
| 1 | Jenis kelamin | Pria | 3 |
| | | Wanita | 48 |
| 2 | Usia | <23 | 5 |
| | | 23-25 | 12 |
| | | 26-40 | 21 |
| | | 41-60 | 13 |
| 3 | Pengalaman | < 3 | 17 |
| | | 3-8 | 12 |
| | | >8 | 22 |

4. Sekolah tempat mengajar
Menguatkan pertanyaan sebelumnya, berikut adalah sekolah-sekolah tempat para responden mengajar :
 - a. TK Aisyiyah 52 Keputih Surabaya
 - b. TK Sepuluh Nopember
 - c. TK Bintang Kecil
 - d. TK Negeri Pembina Surabaya
 - e. TK ABA 1 Probolinggo
 - f. PAUD Inklusi 'asyiyah Kartoharjo Madiun
 - g. SDN Pakondang 2 - Sumenep Madura

- h. Bimba AIUEO
 - i. RA Al-Mujahidin
 - j. Sekolah Islam Al Adilla Bintaro
 - k. TK Negeri Pembina Surabaya
 - l. MI Assupriyah
 - m. Tkit khoiru ummah kartasura
 - n. TPQ Hidayatul Khoir
 - o. TK Al Hidayah Tambakboyo
 - p. TK ABA 4 Probolinggo
 - q. TK Negeri Pembina II
 - r. TKIT Subulussalam
 - s. Surabaya Intercultural School
 - t. KBIT Nurul Ilmi Jabung
 - u. Kanaan
 - v. Smart kids
 - w. KB Muslimat NU
 - x. Taman Kreatifitas Anak Indonesia
 - y. TK Murni Asih
 - z. Insan Permata
5. Halaman luas di sekolah
Berkaitan dengan target konsumen/pembeli, riset ini membagi antara sekolah yang memiliki halaman dan tidak memiliki halaman dikarenakan fungsi playmat yang akan dibuat adalah *playmat indoor* yang akan digunakan sebagai sarana bermain dan belajar menggunakan permainan tradisional, dan mendapatkan hasil 35 responden menjawab ya, dan 14 lainnya menjawab tidak sesuai dengan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 2.
6. Materi/penerapan permainan tradisional di sekolah
Berikut ini banyaknya responden yang mengajarkan atau menerapkan permainan tradisional di sekolah. Terdapat 47 yang mengajarkan/menerapkan permainan tradisional dan 4 lainnya menjawab tidak yang dapat dilihat pada Tabel 5. Hal ini membuktikan tingkat banyaknya guru yang mengajarkan dan mengaplikasikan permainan tradisional.
7. Seberapa berguna permainan tradisional
Pertanyaan berisi tingkat kegunaan permainan tradisional untuk anak sebagai sarana bermain dan belajar. Tabel 6 memperlihatkan hasil data yang telah diperoleh.

Tabel 2. Halaman di sekolah responden, keberadaan materi/penerapan permainan tradisional di sekolah, seberapa berguna permainan tradisional, dan pengetahuan tentang *playmat*.

| No | Pertanyaan | Ya/tidak dan tingkat kepentingan 1 (paling rendah - 5 (paling tinggi)) | Jumlah (orang) |
|----|--|--|----------------|
| 1 | Halaman di sekolah responden | Ya | 35 |
| | | Tidak | 14 |
| 2 | Keberadaan materi/penerapan permainan tradisional di sekolah responden | Ya | 47 |
| | | Tidak | 4 |
| 3 | Seberapa berguna permainan tradisional | 1 | 0 |
| | | 2 | 1 |
| | | 3 | 7 |
| | | 4 | 9 |
| | | 5 | 34 |
| 4 | Pengetahuan tentang <i>playmat</i> | Ya | 47 |
| | | Tidak | 4 |

8. *Play mat*
Pertanyaan ini, bertujuan untuk mengetahui jumlah yang tidak dan mengetahui produk *play mat*. Sesuai Tabel 7, hasil yang diperoleh adalah ya sebanyak 47 dan tidak sebanyak 4 responden.
9. Prioritas kriteria saat membeli produk
Hasil menyatakan prioritas paling banyak saat membeli produk mulai dari harga, ketahanan, material, bentuk, keamanan adalah sebagai berikut:
1. Keamanan
 2. Harga
 3. Ketahanan
 4. Bentuk
 5. Material
10. Rentang harga
Ada 3 pilihan untuk menentukan rentang harga untuk membeli produk, dan 26 responden memilih Rp.500.000,- -Rp.700.000,- atau yang temurah. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil kuesioner seperti dapat dilihat pada pada Tabel 3, bahwa responden terbanyak menjawab rentang harga Rp.500.000,- -Rp.700.000,- .
11. Ketahanan produk
43 responden memilih Tidak mudah rusak, 27 memilih tidak mudah pecah/patah, 20 memilih tahan air, dan yang lainnya menjawab aman untuk anak, ringan, tahan lama, juga warna dan gambar yang awet.
12. Material
Dari 3 pilihan material yang diberikan, 41 responden memilih *evafoam*, dan 10 lainnya memilih plastik. Hal ini membuktikan mana material yang menurut guru paling aman untuk anak.
13. Bentuk
Pertanyaan ini membuktikan bentuk yang menarik untuk anak-anak agar nantinya produk dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar dan bermain menggunakan *playmat* permainan tradisional. Hasil menunjukkan 21 responden memilih bentuk yang *playful*.

Tabel 3. Rentang harga, material, dan bentuk produk.

| No. | Pertanyaan | Rentang harga, material produk, dan bentuk produk | Jumlah (orang) |
|-----|----------------------|---|----------------|
| 1 | Rentang harga produk | Rp.500.000,- - Rp.700.000,- | 26 |
| | | Rp.700.001,- - Rp.1.000.000,- | 15 |
| | | Rp.1.000.000,- - Rp.3.000.000,- | 10 |
| | | | |
| 2 | Material produk | Kayu | 0 |
| | | Evafoam | 41 |
| | | Plastik | 10 |
| 3 | Bentuk produk | Geometris | 16 |
| | | Playful | 21 |
| | | Puzzle | 14 |
| | | | |

14. Keamanan suatu produk
35 responden memilih ujung *rounded*, dan permukaan tidak keras, lalu 33 responden memilih terdapat karet di bawah *playmat* agar tidak licin, 25 memilih mudah dipindahkan.
15. *Style* Gambar
Diantara 4 *style* gambar yang tersedia, *cartoon style*

menjadi pilihan 27 responden untuk menjadi *style* yang disukai anak, sedangkan 19 lain memilih *illustration book style*, 2 memilih *flat design*, dan 3 orang memilih *Japan style*. Contoh *style* gambar yang terpilih, yaitu *cartoon style* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 : *Cartoon Style*.

(Sumber : <https://in.pinterest.com/pin/713961347168629110/>)

16. Warna

Warna terpilih untuk digunakan sebagai sarana belajar adalah warna *playful* (Gambar 3), yang dipilih oleh 33 responden, sedangkan 14 responden memilih *bold*, dan 4 lain memilih *pure*.



Gambar 3 : *Palette playful*.

(Sumber : <https://color.romanuke.com/tsvetovaya-palitra-1617/>)

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Berdasarkan riset yang telah dilakukan, rumusan dan tetapan DR&O yang dapat digunakan untuk menentukan *product planning play mat* permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Permainan yang diperuntukkan bagi anak usia 4-6 tahun harus memiliki 6 aspek perkembangan
2. Hasil analisis kuesioner dapat dinyatakan valid karena diisi oleh 51 guru TK/PAUD/KB sederajat dengan 22/51 responden merupakan guru dengan pengalaman kerja lebih dari 8 Tahun.
3. Terdapat 14/49 responden menyatakan tidak memiliki halaman sekolah tetapi memiliki ruang kelas yang luas (sekitar 5x8m) dan dapat dijadikan target pembeli

4. Sebanyak 34/51 responden menyatakan permainan tradisional penting untuk anak dengan berbagai alasan seperti:
 - a. Melestarikan budaya
 - b. Meningkatkan fisik motorik
 - c. Menambah semangat belajar
 - d. Dapat mencakup 6 aspek perkembangan pada anak
 - e. Mengasah kreatifitas, kerjasama, dan pengetahuan anak
5. Berikut urutan aspek yang diutamakan guru saat membeli permainan untuk anak:
 - a. Keamanan
 - b. Harga
 - c. Ketahanan
 - d. Bentuk
 - e. Material
6. 26/51 responden menyatakan sekolah mereka memiliki budget Rp. 500.000,- - Rp. 700.000,- untuk membeli produk pembelajaran.
7. Berikut beberapa kriteria guru dalam memilih produk pembelajaran:
 - a. Tidak mudah rusak
 - b. Pinggiran *rounded* agar aman untuk anak
 - c. Permukaan tidak keras
 - d. Tidak licin saat digunakan
8. Bentuk, warna, dan *style* gambar yang anak sukai adalah bentuk dan warna yang *playful* dengan *style* gambar *cartoon*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ciptandi, "Perancangan Motif Dengan Inspirasi Permainan Tradisional Lompat Tali untuk Busana Anak Perempuan Usia 8-11 Tahun", Universitas Telkom, Bandung, 2018.
- [2] F. Agustini, "Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA", Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, vol. 4, no. 2, p. 114, Juli 2020.
- [3] U. Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak, vol. 5, no. 1, Juni 2016.
- [4] T. Safitri, L. H. Affandi dan M. I. Zain, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat", Primary Education Journal, vol. 3, no. 1, p. 65, Juni 2022.
- [5] H. Zaini dan K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini", Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, vol. 1, no. 1, 2017.
- [6] D. N. Rachmawati, L. Nur dan D. A. M. L., "Implementasi Permainan Tradisional Engklek Pada Character Strength Wisdom Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan dan Konseling, vol. 4, no. 4, p. 3892, 2022.
- [7] S. A. Ramadhani, W. Azizah, Y. Selpiyani dan K., "Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA", Jurnal Pendidikan dan Konseling, vol. 4, no. 3, p. 2360, 2022.
- [8] N. Aryani, "Manajemen Pembelajaran PAUD: Berbasis Perkembangan Anak", Edu Publisher, Tasikmalaya, 2020.
- [9] E. F. A. S. Mayang, "Pengaruh Model Pembelajaran Sentra terhadap Kecerdasan Logika Matematika di TK Al-Hidayah Bandar Lampung", Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2022.
- [10] B. D. Kurniawan dan B. Tristiyono, "Studi Kebutuhan Desain Berdasarkan Riset Konsumen pada Produk Tas Sekolah Siswa SMA dalam Rangka Menentukan Design Requirement and Objective (DR&O)", Jurnal Sains dan Seni ITS, vol. 8, no. 1, p. F34, 2019.