

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MAKET AREA BERBASIS
LOCAL WISDOM VALUES “MIYANG” UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI**



Oleh:

Nadia Aliyatuz Zulfa

NIM : 23204032010

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadia Aliyatuz Zulfa

NIM : 23204032010

Program Studi : Magister PIAUD

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis Local Wisdom Values “Miyang” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya bukan hasil plagiasi, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Pada bagian kutipan-kutipan tersebut memenuhi kaidah ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka segala tanggungjawab, dan peneliti siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Desember 2025
Yang membuat pernyataan,



Nadia Aliyatuz Zulfa
NIM. 23204032010

SURAT BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadia Aliyatuz Zulfa

NIM : 23204032010

Program Studi : Magister PIAUD

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Nadia Aliyatuz Zulfa
NIM. 23204032010/

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadia Aliyatuz Zulfa
NIM : 23204032010
Program Studi : Magister PIAUD
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Stata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister PIAUD
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu saat nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 22 Desember 2025
Yang membuat pernyataan,



METERAL
TEMPEL
F1BANX203182362

Nadia Aliyatuz Zulfa
NIM. 23204032010

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-27/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MAKET AREA BERBASIS LOCAL WISDOM VALUES "MIYANG" UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NADIA ALIYATUZ ZULFA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204032010
Telah diujikan pada : Selasa, 30 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6977262246055



Penguji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6975000013567



Penguji II

Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi.
SIGNED

Valid ID: 6984800017409



Yogyakarta, 30 Desember 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69772622461800

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMABANGAN MEDIA PERMAINAN MAKET AREA BERBASIS
LOCAL WISDOM VALUES “MIYANG” UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI”**

Nama : Nadia Aliyatuz Zulfa
NIM : 23204032010
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Yogyakarta,
Pembimbing



Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
NIP: 19800131 200801 1 005

HALAMAN MOTTO

“Play is the work of the child, and through it, they learn to engage with the world around them, problem solving and finding meaning in their experiences.”

(Maria Montessori)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada

Almamater

Program Studi Magister

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nadia Aliyatuz Zulfa, 23204032010. Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. Tesis Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

Penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan Maket Area berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” yang mengintegrasikan budaya pesisir Tuban dalam kegiatan bermain anak usia 4–5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, ahli instrumen, praktisi, serta anak kelompok A pada RA Al-Hidayah dan TK Cinta Semua (CIAS) Tuban. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data kualitatif menggunakan teknik Miles, Huberman, dan Saldaña melalui triangulasi data, sedangkan analisis kuantitatif menggunakan Aiken’s V, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, selain itu media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” memiliki kelayakan sangat layak dengan skor rata-rata 88% terdiri atas skor validator ahli materi 88%, skor validator ahli media 87%, skor validator ahli praktisi 93%, (2) media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun, dapat dilihat pada uji *paired sample t-test* kedua sekolah yang memperoleh sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil N-Gain pada kemampuan pemecahan masalah memperoleh skor 0,9 atau kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, dapat disimpulkan bahwa Media permainan Maket Area berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu media praktis atau mudah dalam penerapan, dan media efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” merupakan media pembelajaran pendidikan anak usia dini yang kontekstual, interaktif, dan berbasis budaya lokal, serta dapat dijadikan rujukan konseptual dan praktis bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media serupa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Kata Kunci: Media Permainan; Maket Area; *Local Wisdom Values* “Miyang”; Pemecahan Masalah.

ABSTRACT

Nadia Aliyatuz Zulfa, 23204032010. Development of area mockup game media based on *Local Wisdom Values* "Miyang" to improve early childhood problem solving skills. Thesis of the Early Childhood Islamic Education Program (PIAUD) Master's Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta in 2025. Supervisor: Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

The use of contextual and interactive learning media is an important requirement in early childhood education, especially for stimulating problem solving skills. This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of the "Miyang" Local Wisdom Values based Area Model game media, which integrates Tuban coastal culture into the play activities of 4-5 years old children.

This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved subject matter experts, media experts, instrument experts, practitioners, and children in group A at two early childhood education institutions. Data collection was conducted through observation, questionnaires, interviews, and documentation. Qualitative data analysis used the Miles, Huberman, and Saldaña technique through data triangulation, while quantitative analysis used Aiken's V, paired sample t-test, and N-Gain.

The results of the study show that: (1) the process of developing the "Miyang" local wisdom values-based area model game media successfully produced a product that suited the needs and characteristics of students. In addition, the "Miyang" local wisdom values-based area model game media was very feasible with an average score of 88%, consisting of an expert material validator score of 88%, a media expert validator score of 87%, and a practitioner expert validator score of 93%. (2) The "Miyang" local wisdom values-based area model game media proved to be effective in improving the problem-solving abilities of 4-5 years old children, as seen in the paired sample t-test of the two schools, which obtained a sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The N-Gain results for problem-solving skills obtained a score of 0.9 or a very high category. Based on the results of field research, it can be concluded that the "Miyang" Local Wisdom Values-based Area Model Game Media is valid or suitable for use in learning. In addition, the media is practical and easy to apply, and effective in improving the problem-solving skills of early childhood. The implications of this research show that the "Miyang" local wisdom values-based area model game is a contextual, interactive, and locally-based early childhood education learning medium, and can be used as a conceptual and practical reference for teachers and researchers in developing similar media to improve the problem-solving abilities of early childhood.

Keywords: Game Media; Maket Area; Local Wisdom Values "Miyang"; Problem Solving.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Sang pemilik ilmu yang telah melimpahkan kekuatan, kesabaran, dan jalan untuk menyelesaikan penelitian ini. Tesis ini peneliti tuliskan bukan semata-mata untuk memenuhi kewajiban akademik, tetapi juga sebagai wujud cinta terhadap dunia pendidikan, tempat peneliti bertumbuh, belajar, dan mengabdikan.

Proses penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini” ini bukanlah perjalanan yang mudah. Ada banyak titik lelah, ragu, dan juga penuh tanya. Namun di setiap langkah peneliti selalu diingatkan bahwa ilmu bukan sekadar tentang mengetahui, tetapi tentang memahami dan memberi manfaat. Terutama bagi mereka yang menjadi alasan peneliti untuk bertahan, siswa, guru, dan semua insan pendidikan yang peneliti temui di ruang-ruang kelas kehidupan.

Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. Atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. Atas dukungan dan motivasi dalam pelaksanaan penelitian.
3. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd., Siti Zubaiedah, M.Pd., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku pembimbing tesis yang senantiasa memberikan waktu, arahan, bimbingan, motivasi serta wawasan baru dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati.
5. Validator ahli materi Dr. Raden Rachmy Diana, M. Psi., Psikolog., dan Dwi Aminatus Sa'adah, M.Pd., ahli media Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., dan Malikatus Sholihah, M.Pd. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan masukan yang sangat berharga untuk menyempurnakan Media Permainan Maket Area Berbasis Local Wisdom Values "Miyang".
6. Dr. Khamim Zarkasi, M. Si, Irfai Alfian Mubaidillah, M.Pd., selaku validator ahli instrumen. Kontribusi Bapak dalam proses validasi ini sangat berarti dalam menjamin keandalan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.
7. Kepala sekolah, guru-guru dan peserta didik TK Cinta Semua (CIAS) Tuban, RA Al-Hidayah Tuban yang telah berpartisipasi dan membantu terlaksananya penelitian.
8. Kepada kedua orang tua Ibu Marfuatin dan Bapak Warsono (Alm), Paman Suwandi dan Bibi Rofiah, adikku tercinta Mirna Jamilatun Nafiah, sepupuku Fitri Amalia yang senantiasa mengiringi setiap langkah dengan do'a yang tulus, cinta tanpa syarat sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi.
9. Kepada Nurita Sari, Alya Hafidha Rahma, Alvin Niswatin Aulia, dan Dyanatul Ummah selaku sahabat tercinta yang selalu mengobarkan semangat ketika mulai redup dengan berbagai lika-liku yang aku hadapi.
10. Kepada teman-teman Magister PIAUD Kelas A dan Kelas B terima kasih telah memberikan suka duka dalam perjalanan studi magister.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dimasa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang bergerak di dunia pendidikan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
NOTA DOSEN PEMBIMBING	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Pengembangan	11
G. Kajian Penelitian Yang Relevan	13
H. Landasan Teori.....	26
BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	49
B. Model Pengembangan.....	49
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Desain Uji Coba Produk	64
E. Desain Uji Coba Lapangan	67
F. Subjek Uji Coba	67
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
H. Teknik Analisis Data.....	76
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	94
A. Hasil Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	94
1. Analysis (Analisis).....	94

2. Design (Desain).....	106
3. Development (Pengembangan)	108
4. Implementation (Implementasi).....	115
5. Evaluation (Evaluasi).....	116
B. Efektifitas Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	117
1. Kelayakan Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	117
2. Kepraktisan Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	138
3. Keefektifan Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	146
C. Pembahasan.....	159
1. Proses Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	159
2. Efektivitas Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	170
D. Keterbatasan Penelitian.....	174
BAB IV PENUTUP	175
A. Simpulan	175
B. Saran.....	177
DAFTAR PUSTAKA.....	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak.....	45
Gambar 2 Tahap Pengembangan Model ADDIE	50
Gambar 3 Langkah-langkah Validasi Produk	65
Gambar 4 Hasil Penelitian pada Proses Pengembangan	94
Gambar 5 Proses Finishing Media Maket Area.....	115
Gambar 6 Grafik Penilaian Ahli Materi	125
Gambar 7 Grafik Penilaian Ahli Media.....	136
Gambar 8 Grafik Praktisi.....	144
Gambar 9 Hasil Uji Normalitas Data Skala Kecil.....	148
Gambar 10 Hasil Uji Paired Samples T-Test Skala Kecil.....	149
Gambar 11 Hasil Pretest dan Posttest Skala Kecil	152
Gambar 12 Hasil Uji Normalitas Data Skala Besar	153
Gambar 13 Hasil Uji Paired Sample T-Test Skala Besar	155
Gambar 14 Hasil Skor Tertinggi Pretest dan Posttest Skala Besar	158

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang”	36
Tabel 2 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	47
Tabel 3 Kriteria Ahli Validator	66
Tabel 4 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media	69
Tabel 5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	71
Tabel 6 Kisi-kisi Angket Penilaian Respon Guru	72
Tabel 7 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	74
Tabel 8 Pedoman Angket Validator	79
Tabel 9 Pedoman Angket Validator yang di Interpretasikan	80
Tabel 10 Kemenarikan dalam Interval	81
Tabel 11 Interval Kevalidan dan Revisi Produk	82
Tabel 12 Kriteria Skor Hasil Uji Validitas Instrumen	84
Tabel 13 Kriteria Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	85
Tabel 14 Skema <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	86
Tabel 15 Penilaian dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun	87
Tabel 16 Interpretasi Hasil Uji Efektifitas Media Permainan Maket Area Berbasis <i>Local Wisdom Values</i> “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini	88
Tabel 17 Kisi-Kisi Observasi Penilaian Belajar Anak	88
Tabel 18 Kriteria Interpretasi N-Gain Berdasarkan Hake	93
Tabel 19 Analisis Materi	101
Tabel 20 Capaian Pembelajaran	102
Tabel 21 Rancangan Produk Media Permainan Maket Area	110
Tabel 22 Rancangan dan Pewarnaan Media	112
Tabel 23 Hasil Uji Validitas Instrumen	118
Tabel 24 Hasil Uji Reabilitas Instrumen	119
Tabel 25 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1 Oleh Dr. Raden Rachmy Diana, S. Psi., M.A., Psikolog	120
Tabel 26 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2 Oleh Dr. Raden Rachmy Diana, S. Psi., M.A., Psikolog	121
Tabel 27 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1 Oleh Dwi Aminatus Sa’adah, M.Pd.	122
Tabel 28 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2 Oleh Dwi Aminatus Sa’adah, M.Pd.	123
Tabel 29 Modul Ajar	126
Tabel 30 Buku Panduan Penggunaan Media Permainan Maket Area	127
Tabel 31 Rekap Hasil Validasi Ahli Materi	128

Tabel 32 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 Oleh Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.	129
Tabel 33 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 Oleh Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.	131
Tabel 34 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 Oleh Malikatus Sholihah, M.Pd.	133
Tabel 35 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 Oleh Malikatus Sholihah, M.Pd.	134
Tabel 36 Revisi Produk Media Permainan Maket Area	137
Tabel 37 Rekap Hasil Validasi Ahli Media	138
Tabel 38 Hasil Penilaian Respon Ahli Praktisi I Oleh Ibu Indah Dwi Fitriana, S.Pd., Gr.	139
Tabel 39 Hasil Penilaian Respon Ahli Praktisi II Oleh Nur Atik, S.Pd., Gr.	141
Tabel 40 Rekap Hasil Validasi Praktisi	144
Tabel 41 Hasil Checklist Skala Kecil	144
Tabel 42 Hasil Checklist Skala Besar	145
Tabel 43 Kriteria Interpretasi N-Gain berdasarkan Hake	151
Tabel 44 Hasil Pretest dan Posttest Skala Kecil	151
Tabel 45 Kriteria Interpretasi N-Gain berdasarkan Hake	157
Tabel 46 Hasil Pretest dan Posttest Skala Besar	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ketersediaan Menjadi Dosen Pembimbing	189
Lampiran 2 Surat Persetujuan Menjadi Dosen Pembimbing	190
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian TK Cinta Semua (CIAS) Tuban	191
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian RA Al-Hidayah Tuban	192
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Awal	193
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian TK Cinta Semua (CIAS) Tuban	194
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian RA Al-Hidayah Tuban	195
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tesis	196
Lampiran 9 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru	199
Lampiran 10 Hasil Wawancara Oleh Guru Kelas	202
Lampiran 11 Validasi Instrumen 1	214
Lampiran 12 Validasi Instrumen 2	217
Lampiran 13 Validasi Instrumen 3	220
Lampiran 14 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media 1(Revisi 1).....	223
Lampiran 15 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media 1(Revisi 2).....	226
Lampiran 16 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media 2(Revisi 1).....	230
Lampiran 17 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media 2(Revisi 2).....	233
Lampiran 18 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi 1(Revisi 1)	236
Lampiran 19 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi 1(Revisi 2)	240
Lampiran 20 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi 2(Revisi 1)	244
Lampiran 21 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi 2(Revisi 2)	248
Lampiran 22 Hasil Penilaian Respon Guru 1	252
Lampiran 23 Hasil Penilaian Respon Guru 2	255
Lampiran 24 Hasil Validasi Isi Lembar Observasi Kemampuan Pemecahan Masalah	258
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas Skala Kecil.....	259
Lampiran 26 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Skala Kecil	259
Lampiran 27 Hasil Uji Normalitas Skala Kecil.....	260
Lampiran 28 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Skala Kecil	260
Lampiran 29 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah.....	261
Lampiran 30 Hasil Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Skala Kecil.....	263
Lampiran 31 Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Skala Kecil.....	263
Lampiran 32 Hasil Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Skala Besar	264
Lampiran 33 Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah	

Skala Besar	265
Lampiran 34 Modul Ajar.....	266
Lampiran 35 Buku Panduan Penggunaan Media Permainan	
Maket Area	275
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian	278
Lampiran 37 Riwayat Hidup	284



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini (0–6 tahun) dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana pertumbuhan otak sangat pesat, dan anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaktif¹. Santrock menegaskan bahwa anak usia dini berkembang secara pesat dalam berbagai aspek meskipun tidak ada satu teori pun yang dapat menjelaskan seluruh aspek perkembangan anak². Anak usia dini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyeluruh yang membantu sistem stimulus perkembangan anak³. Oleh karena itu, salah satu keterampilan kognitif fundamental yang krusial untuk dikembangkan pada fase ini adalah kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*). Kemampuan ini merupakan fondasi yang penting, sebab anak yang terlatih memecahkan masalah akan memiliki kemampuan berpikir kritis, kemandirian, kreativitas, dan ketahanan dalam menghadapi tantangan.

Secara teoritis, Piaget menjelaskan bahwa pada tahap praoperasional (2–7 tahun), anak mulai belajar mengenali hubungan sebab-akibat melalui

¹ Indri Dwi Isnaini and Mira Pradipta Ariyanti, 'Analisis Penerapan Metode Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6.1 (2022), 113 <<https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.892>>.

² John w Santrock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007).

³ Sakerani Sakerani and Dessy Dwitalia Sari, 'Pelatihan Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Untuk Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini', *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7.2 (2023), 1353 <<https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13551>>.

pengalaman nyata⁴. Vygotsky menambahkan bahwa kemampuan pemecahan masalah berkembang lebih baik jika anak berinteraksi dengan lingkungan sosial dan media yang sesuai⁵. Secara nasional, pentingnya pengembangan kemampuan ini selaras dengan tujuan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan ditekankan melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran bermakna dan kontekstual⁶. Pentingnya pemecahan masalah ini menegaskan perlunya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif⁷.

Namun, terdapat kesenjangan antara konsep dan pelaksanaan di lembaga pendidikan anak usia dini. Banyak lembaga masih berfokus pada kegiatan calistung dan metode konvensional, sehingga aspek berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah belum berkembang optimal⁸. Guru lebih banyak menggunakan metode drill, ceramah, dan lembar kerja yang membatasi eksplorasi anak⁹. Akibatnya, media pembelajaran yang digunakan

⁴ Jean Piaget, 'Psikologi Anak : The Psychology Of The Child', Cetak 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

⁵ Vygotsky, 'Educational Psychology Active Learning Edition' (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

⁶ Sisdiknas, 'Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional' (Jakarta, Indonesia, 2003).

⁷ Wiwit Umiyati and Anti Isnainingsih, 'Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Jar', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), 3409–15 <<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1449>>.

⁸ Hasnah Siahaan and others, 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle Di RA Fadnur Aisyah', *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 10.2 (2021), 414–23.

⁹ Siti Mariamah, Muhammad Yusri Bachtiar, and Indrawati, 'Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini', *Profesi Kependidikan*, 2.1 (2021), 125–30.

cenderung sederhana dan kurang menantang, sehingga anak jarang berhadapan dengan situasi pemecahan masalah yang nyata.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini masih tergolong rendah. Friska dan Mutia menemukan sekitar 60% anak berada pada kategori rendah karena kurangnya stimulus yang optimal dan strategi pembelajaran yang sesuai¹⁰. Lestari juga menyoroti bahwa guru pendidikan anak usia dini jarang mengembangkan media berbasis budaya lokal yang kaya nilai tradisi, dan lebih sering meniru media luar seperti lego atau permainan Montessori. Padahal, media berbasis budaya lokal seperti permainan tradisional, cerita rakyat, dan lagu daerah memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan anak secara kontekstual.¹¹

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini juga diperkuat hasil observasi dan penelitian terdahulu. Banyak anak terlihat bingung saat menghadapi masalah, sering terdiam saja menunggu bantuan ibu guru, serta kurang memahami cara menemukan solusi dari masalah yang dihadapi secara mandiri¹². Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang

¹⁰ Tri Mutia Salsabila and Novita Cahyo Puteri, 'Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis', *Journal of Instructional Development Research*, 3.1 (2715), 9–18.

¹¹ Anik Lestarinigrum and Intan Prastihastari Wijaya, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri', *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.2 (2019), 66–73 <<https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>>.

¹² Nurul Kusuma Dewi Frisca Oktaviany, Ruli Hafidah, 'Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini', Universitas

menyeluruh dan mampu menstimulus anak melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan sarana belajar paling efektif bagi anak “*play is the work of the child*” karena dapat menstimulus seluruh aspek perkembangan, termasuk kemampuan pemecahan masalah melalui permainan konstruktif atau dramatis¹³. Salah satu media permainan edukatif yang mendukung kegiatan ini adalah maket area yaitu miniatur lingkungan nyata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Neni, media maket yang dirancang oleh guru berbeda dengan maket yang dijual di pasaran karena disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak¹⁴.

Maket area mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Kelebihannya adalah dapat digunakan sebagai media konstruktif dan dramatis yang efektif meningkatkan kemampuan anak. Namun, maket area yang tersedia di pasaran masih cenderung sederhana, tidak menantang, dan belum mengandung nilai budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media maket area yang diperkaya dengan nilai kearifan lokal “Miyang” agar lebih kontekstual dan bermakna.

Pengembangan Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values*

Sebelas Maret NAEYC (National Assosiation Mendefinisikan Hasil Wawancara Awal Menyebutkan Dalam Menyelesaikan Masalah Atas Timbul Akibat Tetidakm’, 9.3 (2021).

¹³ Mulyawan Safwandy Nugraha, ‘Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia’, *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1.5 (2023).

¹⁴ Neni Budiani and Suzana Suzana, ‘Upaya Penggunaan Media Maket Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B’, *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 2.2 (2021), 70–74.

“Miyang” merupakan upaya inovatif dalam memadukan aspek perkembangan anak dengan pelestarian budays lokal. Miyang adalah tradisi nelayan di Tuban yang mencerminkan nilai-nilai gotong royong, kerja sama, kebersamaan, strategi, serta pantang menyerah. Nilai-nilai yang sangat relevan ditanamkan sejak dini. Melalui maket area berbasis Miyang, anak tidak hanya belajar memecahkan masalah (misalnya penataan miniatur perahu agar seimbang), tetapi juga menanamkan karakter positif, mengenal budaya lokal, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerahnya.

Secara konseptual, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada pengembangan aspek bahasa, kognitif umum, atau berfikir simbolik, sehingga aspek pemecahan masalah belum terstimulus secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan mengkaji kemampuan pemecahan masalah anak melalui media berbasis budaya lokal yang belum banyak diteliti. Selain itu, tradisi Miyang dari masyarakat pesisir Tuban merupakan entitas budaya yang belum pernah dieksplorasi secara khusus dalam konteks pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan aspek kognitif anak, tetapi juga memperkaya sumber belajar berbasis kearifan lokal.

Data Statistik Nasional yang komperhensif mengenai perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di Indonesia masih terbatas. Namun, beberapa penelitian mencatat peningkatan signifikan setelah

dilakukan intervensi pembelajaran, misalnya dari 9,09% menjadi 76,36% di salah satu lembaga PAUD¹⁵. Hasil pra-penelitian penulis menunjukkan bahwa dari 20 anak, sekitar 40% masih berada pada kategori rendah berdasarkan lembar observasi. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui media pembelajaran yang inovatif dan interaktif¹⁶.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah yang belum berkembang maksimal. Banyak anak masih kesulitan menjelaskan sebab-akibat, menceritakan kembali peristiwa, atau mencari solusi dari permasalahan sederhana. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada 2 responden (guru kelas) menggunakan angket skala likert (1-5), diperoleh tiga temuan utama: (1) kebutuhan guru terhadap media permainan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (rata-rata 4,55 atau 91%); (2) kesesuaian media dengan kebutuhan anak (rata-rata 4,58 atau 91,6%); dan (3) efektivitas implementasi media permainan dalam pembelajaran (rata-rata 4,67 atau 93,4%). Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 atau 92% menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media permainan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan

¹⁵ Dhita Paranita Ningtyas and others, 'Enhancing Early Childhood Problem-Solving Abilities through Game-Based Learning and Computational Thinking: The Impact of Cognitive Styles', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9.3 (2024), 409–19 <<https://doi.org/10.14421/jga.2024.93-04>>.

¹⁶ 'Observasi Awal Di TK Cinta Semua', *Ronggomulyo, Tuban*, 2025.

masalah anak usia dini sangat signifikan menurut para guru¹⁷. Hal ini mengindikasikan pentingnya penggunaan media inovatif yang mampu membantu anak berpikir kritis, mencari solusi, dan memecahkan masalah melalui kegiatan bermain¹⁸.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi inovatif antara konteks budaya lokal dengan fokus pada kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Keaslian penelitian ini mencakup empat aspek : (1) pemilihan konteks budaya yang unik, yakni tradisi Miyang dari Tuban sebagai inovasi media pembelajaran sekaligus sebagai pelestarian budaya lokal; (2) fokus khusus pada kemampuan pemecahan masalah, yang jarang dikaji melalui media berbasis kearifan lokal; (3) pengembangan model media maket area yang kontekstual dan menyerupai kehidupan nyata; serta (4) integrasi nilai karakter seperti kerja sama, kemandirian, dan kreativitas yang ditanamkan melalui permainan. Keunggulan penelitian ini ditekankan pada inovasi produk itu sendiri, permainan maket area yang dikembangkan merupakan kreasi terbaru yang tidak dapat ditemukan di toko mainan anak maupun di *e-commerce*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan aspek perkembangan anak dengan pelestarian budaya lokal.

¹⁷ 'Hasil Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan', *Tuban*, 2025.

¹⁸ 'Wawancara Awal Dengan Ibu IDM Di TK Cinta Semua', *Ronggomulyo, Tuban*, 2025.

Melihat kebutuhan di lapangan, guru memerlukan media pembelajaran yang mampu menyalurkan informasi secara optimal kepada anak. Salah satu alternatifnya adalah media permainan edukatif, yaitu alat bermain yang dirancang untuk membantu anak belajar secara optimal dalam berbagai aspek perkembangan, seperti fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kognitif¹⁹. Dengan demikian, pengembangan media permainan edukatif berbasis kearifan lokal diyakini mampu memberikan stimulus yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini didesain untuk anak bermain dengan memasukkan aspek-aspek pembelajaran didalam media permainan edukatif tersebut²⁰.

Dengan demikian, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak. Media yang mengintegrasikan unsur bermain sekaligus kearifan lokal diyakini mampu memberikan stimulasi yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak” perlu dilaksanakan sebagai upaya nyata dalam menghadirkan media

¹⁹ Fitriya and A., ‘Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu’arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember’, *Al-Ijtima: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.3 (2022), 57–69.

²⁰ Aisyah Putri Rambe and others, ‘Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini’, *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22.2 (2023), 360–70.

pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan anak dan konteks budaya lokal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat disusun:

1. Kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun masih rendah ditandai dengan kesulitan memahami sebab-akibat.
2. Partisipasi aktif siswa dalam belajar sambil bermain untuk menstimulus kemampuan pemecahan masalah.
3. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan pengembangan bahan ajar yang kurang menarik.
4. Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan budaya lokal Tuban.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini” dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa maket area berbasis *local wisdom values* “miyang”.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media maket area hanya

materi tentang local wisdom values “miyang” dengan kurikulum terbaru anak usia dini usia 4-5 tahun.

3. Aspek yang diterapkan dalam maket area terbatas pada penggunaan media pembelajaran.
4. Penelitian ini hanya mengukur dua variabel terikat, yaitu media permainan maket area berbasis local wisdom values “miyang” dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.
5. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia 4-5 tahun semester Gasal Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak setelah menggunakan media maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang”?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Menghasilkan permainan maket area berbasis *local wisdom values*

“Miyang” yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain, dan pengembangan produk yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta dinyatakan valid melalui uji ahli dan revisi.

2. Menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini setelah diterapkannya permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Pengembangan

Dalam pengembangan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini menjadi sarana kontribusi pada bidang literasi anak usia dini dengan menyajikan data empiris yang dapat mendukung perkembangan teori tentang penggunaan media permainan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Melalui penelitian ini, data yang diperoleh berguna sebagai wawasan baru tentang cara optimal dalam mendesain dan menerapkan media permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang mampu membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para akademisi, praktisi, dan pengembang media permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai panduan dan inspirasi kepada guru dalam merancang dan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu pembelajaran. Guru kelompok A dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menstimulus kemampuan pemecahan masalah anak dengan cara yang menarik dan sesuai usia, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Bagi institusi sekolah, terutama TK Cinta Semua di Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga untuk memperbaiki atau mengembangkan program pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ada. Penelitian ini memberikan dasar untuk menyusun strategi pendidikan yang lebih terarah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah meningkat dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini menjadi referensi penting bagi peneliti lain yang tertarik dalam pengembangan media permainan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Dengan

adanya penelitian ini, peneliti berikutnya dapat mengembangkan media permainan yang lebih inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan konteks anak usia dini di berbagai daerah, serta menambah variasi metodologi penelitian yang berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang menyenangkan bagi anak.

G. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan pengembangan media berbasis local wisdom *values* sudah ada dilakukan pengembangan dan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu tentang permainan local wisdom untuk menjadi kajian Pustaka peneliti sebagai berikut: Berbagai penelitian telah dilakukan terkait dengan permainan berbasis kearifan lokal dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, motorik, serta karakter anak. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini.

1. Penelitian dalam bentuk jurnal oleh Rahmawati tahun 2022 menunjukkan bahwa permainan yang mengadopsi unsur budaya lokal mampu meningkatkan koordinasi gerak tangan dan kaki anak serta melatih keterampilan sensorik mereka. Temuan ini mendukung gagasan bahwa penggunaan permainan berbasis budaya dapat memberikan stimulus motorik yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran

konvensional²¹.

2. Penelitian dalam bentuk jurnal Cahyani tahun 2023 menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam permainan berbasis budaya memperluas kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui proses pemecahan masalah yang kontekstual²².
3. Penelitian dalam bentuk jurnal yang dilakukan oleh Rahmadani dan Nugroho tahun 2023. Dalam penelitian ini, anak-anak yang bermain dengan permainan tradisional lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, berbagi peran, serta menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Penelitian ini mendukung pendekatan berbasis budaya dalam pendidikan anak usia dini karena memberikan penguatan karakter yang signifikan²³.
4. Penelitian dalam bentuk jurnal Zarkashi tahun 2021 menyimpulkan bahwa integrasi nilai budaya dalam pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak usia dini. Fokus peneliti sebelumnya nilai budaya pembelajaran bersifat kontekstual, sedangkan peneliti sekarang hanya berfokus pada media permainan berbasis kearifan lokal yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak

²¹ Syva Lestiyani Dewi, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5.2 (2022), 313–19.

²² Amelia Putri Cahyani and others, 'Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2.3 (2023), 183–94.

²³ Ni Kadek Aris Rahmadani and others, 'Implementasi Pengenalan Budaya Lokal Di Sentra Seni Pada Anak Usia 4-6 Tahun', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.5 (2023), 5359–68.

usia dini²⁴.

5. Rizki Hafni tahun 2025 dalam bentuk jurnal menemukan bahwa integrasi budaya lokal seperti cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional, dan upacara adat dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesadaran budaya anak serta membentuk karakter berdasarkan nilai kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama. Keberhasilan penerapannya memerlukan perencanaan matang serta dukungan dari pendidik, orang tua, tokoh adat, dan komunitas. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, perbedaan dengan penelitian yang saya gunakan adalah R&D, yang mana pada penelitian sebelumnya berfokus pada menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak, sedangkan penelitian terbaru berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini²⁵.
6. Anik Klara dalam bentuk jurnal tahun 2024 meneliti penerapan nilai kearifan lokal di TK Pertiwi Sumberwulan melalui kegiatan market day yang efektif menanamkan kejujuran, kerja sama, dan nilai religi. Namun, penerapannya masih menghadapi hambatan dari anak, guru, dan orang tua. Pada penelitian Anik Klara menggunakan penelitian kualitatif dimana data

²⁴ Rokyan Zarkashi and others, 'Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Mengembangkan Kehidupan Sosial Religius Masyarakat Di Desa Beririjarak', *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1.1 (2021), 15–29.

²⁵ Rizki Hafni Rambe and Irmayani Pasaribu, 'Implementation of Local Wisdom-Based Early Childhood Education Curriculum to Improve Early Childhood Cultural Identity Penerapan Kurikulum PAUD Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Identitas Budaya Anak Usia Dini', 4.1 (2025).

yang diperoleh dan telah dianalisis berfokus pada pembelajaran market day efektif digunakan untuk menanamkan kejujuran, kerjasama, dan nilai religi. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode R&D yang menghasilkan produk untuk meningkatkan kemampuan kognitif pemecahan masalah melalui pembelajaran kearifan lokal yang dilakukan secara langsung²⁶.

7. Penelitian Fawziah tahun 2023 dalam bentuk jurnal dengan metode kualitatif deskriptif menunjukkan bahwa penerapan ekopedagogik berbasis tradisi lokal Appadekko efektif menumbuhkan kesadaran ekologis siswa melalui pembiasaan dan budaya sekolah. Sama halnya, penelitian ini juga mengintegrasikan kearifan lokal, namun dengan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, berfokus pada pengembangan media permainan maket area berbasis nilai Miyang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Perbedaannya terletak pada sasaran dan tujuan, di mana penelitian Fawziah menekankan kesadaran lingkungan pada siswa SD, sedangkan penelitian ini berorientasi pada pengembangan kognitif anak usia dini melalui media inovatif berbasis budaya pesisir²⁷.

²⁶ A K Novyana, H Munawaroh, and Moh Sakir, 'Pengenalan Nilai-Nilai Local Wisdom Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Ruwatan Rambut Gimbal Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sumberwulan Selomerto', *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2024, 156–62.

²⁷ Fawziah Zahrawati, 'Eco Pedagogy Based on Local Wisdom as an Effort to Grow Students' Ecological Awareness', *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5.1 (2023), 1–14 <<https://doi.org/10.19105/ejpis.v5i1.8241>>.

8. Ni Putu Vivin tahun 2025 dalam bentuk jurnal menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal berperan penting dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini serta menanamkan nilai budaya dan karakter bangsa. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran kontekstual dan penanaman nilai karakter positif. Perbedaannya, penelitian Indrawati hanya meninjau potensi APE berbasis budaya lokal secara teoritis tanpa menghasilkan produk konkret, sedangkan penelitian ini menghasilkan media nyata berupa maket area berbasis nilai Miyang yang diterapkan langsung untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. penelitian Indrawati belum menyoroti adanya uji penerapan di lapangan sehingga efektivitas alat permainan berbasis kearifan lokal belum dapat dibuktikan secara empiris²⁸.
9. Penelitian Sungkono tahun 2020 dalam bentuk jurnal menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam media pembelajaran mampu menumbuhkan karakter, kreativitas, serta rasa cinta budaya pada anak. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber nilai dan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran

²⁸ Ni Putu Vivin Indrawati and others, 'Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Kalam Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 Nomor 2 (2025), 1–23.

anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Sukartini lebih menekankan pada penguatan nilai budaya dan karakter secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui media maket area berbasis nilai Miyang. Penelitian Sungkono belum menguji efektivitas media terhadap aspek kognitif anak secara mendalam, sehingga hasilnya masih bersifat deskriptif dan belum menunjukkan dampak penerapan di lapangan²⁹.

10. Penelitian oleh Akil Musi tahun 2020 dalam bentuk jurnal menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif menanamkan nilai karakter, memperkenalkan budaya daerah, serta meningkatkan motivasi belajar anak. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal sebagai dasar pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Asni berfokus pada penanaman nilai karakter dan budaya, sedangkan penelitian ini mengembangkan media maket area berbasis nilai Miyang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian Asni belum menekankan pada aspek kognitif seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga hasilnya masih terbatas pada ranah

²⁹ Ramadhani Sungkono, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter', *Jurnal Pendidikan Karakter.*, 2020, 1–10.

afektif dan sikap budaya anak³⁰.

11. Umayah tahun 2021 dalam bentuk jurnal meneliti pembelajaran kewirausahaan berbasis kearifan lokal di TK Bona dan RA Daarul Muqimien melalui kegiatan market day, cooking day, dan field trip. Meski kegiatan berjalan baik, aspek budaya lokal masih kurang terintegrasimengembangkan model pembelajaran berbasis kewirausahaan kearifan lokal di Banten dengan metode kualitatif deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan seperti hari pasar dan cooking day efektif menanamkan nilai kewirausahaan dan budaya lokal pada anak. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran kontekstual. Perbedaannya, penelitian Umayah berfokus pada model pembelajaran berbasis aktivitas tanpa produk media, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan media konkret berupa maket area berbasis nilai Miyang. Selain itu, penelitian ini menekankan peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak, bukan hanya penanaman nilai budaya³¹.

12. Penelitian dalam bentuk jurnal oleh Esri dan Bamiro tahun 2023

³⁰ Muhammad Akil Musi and others, 'Internalization of Local Values in Early Children's Education on the Bugis Local Wisdom', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), 6732–45 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3318>>.

³¹ Umayah Umayah and Muhiyatul Huliyah, 'Early Childhood Learning Model Based On Local Wisdom Entrepreneurship In Banten Province', *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6.1 (2021), 78–87 <<https://doi.org/10.51529/ijiece.v6i1.223>>.

menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Borg & Gall. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan pasar berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK melalui aktivitas jual beli yang melatih komunikasi dan interaksi sosial. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan pasar berbasis nilai budaya lokal sebagai media pembelajaran anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Esri berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan koordinasi tangan-mata anak. Dari sisi metode, penelitian Esri menggunakan tahapan R&D Borg & Gall sepuluh langkah, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang lebih sederhana dan sistematis. Penelitian Esri belum mengeksplorasi aspek kognitif anak secara mendalam, khususnya dalam konteks berpikir kritis dan pemecahan masalah³².

13. Dudi Budi tahun 2024 dalam bentuk jurnal meneliti lagu "Cublak-Cublak Suweng" dan menunjukkan bahwa lagu tradisional efektif menanamkan nilai kerja sama, kejujuran, dan kebersamaan pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan analisis literatur untuk mengeksplorasi efektivitas lagu sebagai media

³² Esri Meiyanti and Nurudeen Babatunde Bamiro, 'Development of Local Wisdom-Based Market Games to Improve Language Skills of Kindergarten B Rembang Children', *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 2.4 (2023), 9–12 <<https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v2i4.2.2023>>.

pembelajaran berbasis budaya. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran yang menanamkan nilai karakter. Perbedaannya, penelitian Dudi menekankan penguatan moral dan budaya melalui lagu, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan koordinasi tangan-mata anak melalui media maket area berbasis nilai Miyang. Penelitian Dudi belum mengembangkan produk konkret yang dapat diimplementasikan langsung dalam pembelajaran³³.

14. Vany Sintya menemukan menunjukkan bahwa penerapan nilai kearifan lokal Melayu dapat menumbuhkan moral, karakter, dan tata krama siswa agar berperilaku sesuai budaya lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melibatkan guru dan siswa SD Negeri 67 Pekanbaru. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan nilai kearifan lokal sebagai dasar pembentukan karakter anak. Perbedaannya, penelitian Vany Sinthya menitikberatkan pada penerapan nilai budaya dalam konteks pembelajaran umum, sedangkan penelitian ini mengembangkan media maket area berbasis nilai Miyang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian ini menyoroti belum mengembangkan produk media konkret dan belum

³³ Dudi Budi Astoko, Sukari, and Rara Intan Mutiara, 'Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Budaya Lokal Lagu Cublak-Cublak Suweng', *Prosiding SINAU*, 2024, 32–44 <<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/article/view/2248>>.

menguji dampak langsung terhadap aspek kognitif anak³⁴.

15. Maulida Rahma tahun 2025 dalam bentuk jurnal menunjukkan bahwa pemanfaatan makanan tradisional tempe kemul sebagai sumber belajar efektif memperkenalkan nilai budaya lokal meskipun terkendala waktu dan sumber bahan ajar. menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memanfaatkan makanan tradisional tempe kemul sebagai sumber belajar untuk menanamkan nilai budaya pada anak usia dini. Namun, penelitian ini masih bersifat deskriptif, belum menghasilkan produk inovatif, tidak mengukur efektivitas pembelajaran, dan hanya berfokus pada aspek afektif tanpa menstimulasi kemampuan kognitif anak. Penelitian ini berbeda karena mengembangkan Permainan Maket Area Berbasis *Local Wisdom Values* “Miyang” dengan pendekatan Research and Development (R&D) model ADDIE, yang bertujuan tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui media pembelajaran inovatif³⁵.
16. Laily tahun 2024 dalam bentuk jurnal meneliti penanaman karakter gotong royong melalui kegiatan P5 Kurikulum Merdeka dengan tema kewirausahaan dan kearifan lokal, seperti bazar makanan dan pementasan

³⁴ Vany Sinthya and Zaka Hadikusuma Ramadan, ‘Malay Local Wisdom Values in Elementary School Learning’, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5.4 (2021), 613–21 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.38947>>.

³⁵ Maulida Rahma Susanti and others, ‘Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Makanan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal’, *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7.1 (2025), 36 <<https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8862>>.

budaya, yang terbukti meningkatkan kerja sama anak. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai gotong royong dikembangkan melalui tahapan asesmen, pengenalan, aksi nyata, hingga perayaan belajar seperti bazar makanan dan pementasan budaya lokal. Kelemahan penelitian ini adalah belum adanya produk atau media pembelajaran inovatif serta tidak dilakukan uji efektivitas strategi yang diterapkan. Berbeda dengan penelitian ini, tesis mengembangkan Permainan Maket Area Berbasis Local Wisdom Values “Miyang” melalui metode R&D model ADDIE, yang tidak hanya menanamkan nilai budaya, tetapi juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini secara terukur³⁶.

17. Penelitian dalam bentuk jurnal Riztika Widyasari tahun 2024 menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan dan budaya di Banyuwangi. Pemanfaatan potensi Geopark Ijen dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meski masih terkendala fasilitas dan pemahaman guru. Penelitian ini menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan budaya dan lingkungan dalam pendidikan anak usia dini di Banyuwangi. Geopark Ijen berpotensi memperkaya pengalaman belajar

³⁶ Laily MKM, Ali Usman, and Nurul Hidayati, ‘Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Tema Kewirausahaan Dan Kearifan Lokal Pada P5 Kurikulum Merdeka’, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1.3 (2024), 10 <<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.86>>.

melalui interaksi langsung dengan alam dan budaya lokal. Namun, implementasi kurikulum berbasis budaya masih rendah, pemahaman tentang Geopark Ijen terbatas, dan fasilitas belum memadai. Diperlukan pelatihan, peningkatan infrastruktur, serta kolaborasi untuk mengatasinya³⁷.

18. Penelitian dalam bentuk jurnal oleh Fould Kim pada tahun 2024 menekankan menonton Takalani Sesame, sebuah acara TV Afrika Selatan, dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak prasekolah dengan mendorong pemantauan kemajuan dan emosi positif terhadap tugas yang menantang. Peneliti menggunakan studi evaluasi pra-uji dan pasca-uji kelompok tunggal. Persamaan penelitian ini sama-sama meneliti tentang pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Namun penelitian tersebut berfokus pada media digital sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun menggunakan media permainan edukatif³⁸.

19. Negeri tahun 2024 dalam bentuk jurnal meneliti model pembelajaran karakter berdasarkan kearifan lokal telah dikembangkan, tetapi guru perlu meningkatkan lingkungan bermain dan memperkenalkan karakter secara langsung. Studi penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg

³⁷ Riztika Widyasari and others, 'Integration of Local Culture and Ijen Geopark in Early Childhood Education Student Learning in Banyuwangi', *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8.2 (2024), 2193–2203 <<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4625>>.

³⁸ Kim Foulds and others, 'A Media-Based Approach to Build Preschoolers' Playful Problem-Solving Skills in South Africa: An Evaluation of Takalani Sesame', *Journal of Children and Media*, 19 (2024), 560–80 <<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2440611>>.

dan Gall sedangkan peneliti menggunakan penelitian R&D model ADDIE. Persamaan pada penelitian mngembangkan kearifan lokal, sedangkan perbedaan pada penelitian ini peneliti terdahulu fokus meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini dan mempersiapkan generasi emas Indonesia sedangkan peneliti sekarang berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini³⁹.

20. Penelitian dalam bentuk jurnal oleh Laila tahun 2023 menekankan bahwa media pembelajaran boneka tangan berbasis kearifan lokal secara efektif meningkatkan literasi budaya dan kemampuan kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar, memberikan manfaat bagi siswa dengan kompetensi tinggi maupun rendah. Persamaan pada penelitian yang dilakukan mengangkat kearifan lokal sebagai dasar penelitian. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini, peneliti terdahulu berfokus pada literasi budaya dan kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar, sedangkan peneliti sekarang berfokus pada pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini⁴⁰.

Berdasarkan penelitian yang relevan bagaimana dipaparkan diatas mengenai media permainan berbasis budaya mampu meningkatkan

³⁹ U Negeri and others, 'Children's Character Learning Model Based on Indonesian Local Wisdom: Implemented to Early Childhood Education in Play Centers', *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2024 <<https://doi.org/10.21009/jpud.181.07>>.

⁴⁰ A Laila and others, 'The Effectiveness of Hand Muppet Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Cultural Literacy and Citizenship Ability', *Journal of ICSAR*, 2023 <<https://doi.org/10.17977/um005v7i12023p110>>.

kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Namun, meskipun berbagai penelitian telah membahas manfaat permainan berbasis budaya terhadap perkembangan anak usia dini, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik meneliti permainan berbasis budaya Miyang dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dalam mengembangkan permainan berbasis budaya lokal.

Penelitian ini pada akhirnya memiliki keunikan dan kontribusi baru dalam bidang pendidikan anak usia dini, yaitu dengan mengembangkan permainan maket area berbasis nilai-nilai Miyang sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan problem solving dan visual motorik anak usia dini di TK Cinta Semua Tuban. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan model pembelajaran yang lebih inovatif serta berbasis pada kearifan lokal yang masih kurang mendapat perhatian dalam ranah pendidikan anak usia dini.

H. Landasan Teori

Teori yang dikaji dalam penelitian ini meliputi; 1. Konsep Bermain dan Permainan, 2. Permainan Maket Area, 3. Local Wisdom Values, 4. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, 5. Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini.

1. Konsep Bermain dan Permainan

Konsep bermain anak usia dini bermain merupakan aktivitas alami yang menjadi kebutuhan dasar bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak memperoleh kesenangan sekaligus kesempatan untuk belajar dan bereksplorasi⁴¹. Menurut Piaget, bermain adalah proses asimilasi di mana anak memahami lingkungan melalui aktivitas yang menyenangkan⁴². Sementara itu, Hurlock menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi anak untuk beradaptasi dan memahami dunia di sekitarnya. Bermain bukan hanya kegiatan rekreatif, melainkan bagian dari proses belajar yang mendorong perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak secara menyeluruh⁴³.

Teori-teori bermain anak terdapat beberapa teori penting yang menjelaskan peran bermain dalam perkembangan anak. Piaget menjelaskan bahwa bermain memiliki hubungan erat dengan perkembangan kognitif melalui empat tahap, yaitu sensori-motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal⁴⁴. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam bermain melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak belajar lebih efektif dengan bimbingan

⁴¹ Nadia Aliyatuz Zulfa, Hibana Hibana, and Nurita Sari, 'Learning Method Innovation: Integrating Projects for Holistic Development of Early Childhood.', *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.2 (2024), 157–71.

⁴² Piaget Jean, *Play, Dream and Imitation in Childhood*, *Play, Dream and Imitation in Childhood* (Routledge, 2013).

⁴³ Hurlock Elizabeth B, 'Child Development', in *Mc Graw-Hill*, 1972.

⁴⁴ Jean Piaget, *The Psychology Of The Child* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

orang dewasa atau teman sebaya⁴⁵. Froebel memandang bermain sebagai sarana ekspresi diri dan pertumbuhan holistik anak⁴⁶, sementara Montessori menekankan bermain yang memiliki tujuan (*purposeful play*) dalam lingkungan yang terstruktur⁴⁷. Selain itu, Parten mengklasifikasikan enam tahap bermain sosial, mulai dari bermain sendiri hingga *cooperative play*, dan Malaguzzi melalui pendekatan Reggio Emilia menilai bermain sebagai bahasa utama anak untuk mengekspresikan ide dan emosi.

Jenis dan Fungsi Bermain Jenis bermain anak usia dini dapat dibedakan menjadi empat, yaitu bermain fungsional, konstruktif, simbolik, dan permainan dengan aturan⁴⁸. Bermain fungsional berfokus pada gerakan fisik, bermain konstruktif menekankan pada penciptaan hasil karya, bermain simbolik melibatkan imajinasi dan peran, sedangkan permainan dengan aturan menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab⁴⁹. Menurut Hurlock, bermain berfungsi mengembangkan aspek fisik, sosial, emosional, bahasa, moral, dan kognitif. Melalui bermain, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, berempati, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah⁵⁰.

⁴⁵ Vygotsky.

⁴⁶ V Narayanappa, *Educational Philosophy of Froebel* (Ashok Yakkaldevi, 2022) <<https://books.google.co.id/books?id=AtBhEAAAQBAJ>>.

⁴⁷ Maria Montessori, *The Absorbent Mind 1949* (New York, 2004).

⁴⁸ Eko Setiawan and others, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, ed. by Nur Azizah Rahma (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022).

⁴⁹ Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018).

⁵⁰ Elizabeth B.

Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan merupakan metode pembelajaran yang paling efektif karena sesuai dengan karakteristik anak yang belajar melalui pengalaman langsung⁵¹. Menurut pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), permainan memungkinkan anak menghubungkan pengetahuan dengan situasi nyata di lingkungannya. Permainan edukatif menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan⁵². Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana bermain yang aman dan bermakna, sehingga anak dapat belajar tanpa tekanan dan termotivasi secara intrinsik^{53, 54}.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas anak-anak, dan melalui bermain, mereka belajar berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka, memecahkan masalah, dan menemukan makna dalam pengalaman mereka.

2. Permainan Maket Area

Menurut Parten maket area atau bangunan miniatur mini merupakan

⁵¹ Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, 2018.

⁵² Sigit Purnama, 'Pengembangan Alat Permainan Edukaitif Anak Usia Dini', 2020.

⁵³ Sartika M Taher and Erni Munastiwi, 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta', *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.2 (2019), 35–50.

⁵⁴ Nadia Aliyatuz Zulfa, Raden Rachmy Diana, and Nurita Sari, 'Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah', 2025, 7–16.

permainan yang cenderung *cooperative play* atau bermain bersama sehingga anak belajar bekerja sama. Sedangkan menurut Piaget, maket area dikategorikan sebagai *symbolik/dramatic role play*. Anak bermain imajinasinya atau memerankan peran tertentu didalamnya (nelayan, pedagang, dan pembeli). Maket area termasuk permainan konstruktif (*constructive play*) bermain peran atau bermain aktif⁵⁵.

Permainan maket area termasuk permainan *Cooperative play*, *symbolic, dramatic play*, dan bermain aktif sekaligus, memiliki tujuan atau berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah⁵⁶. Permainan maket area adalah aktivitas bermain yang menggunakan miniatur lingkungan nyata sebagai media eksplorasi anak⁵⁷. Metode ini memungkinkan anak untuk memahami hubungan spasial, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik⁵⁸. Menurut Vygotsky dalam teori sosiokulturalnya, anak belajar lebih efektif ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan yang mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari⁵⁹. Permainan maket area dapat membantu anak memahami

⁵⁵ Ardini, Puspa, and Lestarinigrum.

⁵⁶ B.E.F. Montolalu, *Bermain Dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).

⁵⁷ Neni Budiani&Suzana, 'Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak Upaya Penggunaan Media Maket Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B IAI Bunga Bangsa Cirebon', 2 (2021), 70–74.

⁵⁸ Ifrochah Ifrochah and Mustadji Mustadji, 'Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.3 (2021), 389 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>>.

⁵⁹ David Tzuriel and David Tzuriel, 'The Socio-Cultural Theory of Vygotsky', *Mediated Learning and Cognitive Modifiability*, 2021, 53–66.

konsep spasial serta meningkatkan interaksi sosial mereka.

Dalam penelitian ini, permainan maket area tidak hanya digunakan sebagai alat eksplorasi, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai miyang kepada anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain dalam suasana yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Berdasarkan para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan maket area merupakan kegiatan bermain yang menggunakan maket (miniatur tiga dimensi) sebagai alat permainan edukatif dalam sebuah area bermain yang telah disiapkan khusus. Model pembelajaran ini umumnya diterapkan dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak melalui permainan.

3. *Local Wisdom Values*

a. *Konsep Local Wisdom Values*

Kearifan lokal merupakan nilai, norma, dan tradisi yang berkembang dalam suatu komunitas sebagai hasil dari pengalaman hidup yang diwariskan secara turun-temurun⁶⁰. Nilai-nilai ini mencerminkan identitas budaya masyarakat dan dapat dijadikan sebagai

⁶⁰ Muhakkamah M. Ahdad and others, 'Local Wisdom Learning Strategies In Early Childhood Education (Case Study: Early Childhood Education In The Special Region Of Yogyakarta And South Sumatra)', *Cakrawala Dini, Jurnal Anak Usia Dini*, 14.1 (2023), 63–72 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini>>.

dasar dalam pendidikan. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar serta membangun karakter yang kuat sejak usia dini⁶¹. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan berbasis kearifan lokal juga mendukung pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal telah diterapkan di berbagai daerah, seperti Yogyakarta, Sumatera Selatan, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur terkhusus Tuban dengan hasil yang positif terhadap perkembangan anak. Nilai-nilai lokal yang diangkat dalam pembelajaran mencakup bahasa daerah, aktivitas tradisional, serta nilai sosial seperti gotong royong dan kerja sama⁶². Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter dan kompetensi abad ke-21 melalui pengalaman belajar yang aktif dan eksploratif⁶³.

Berdasarkan para ahli mengenai *local wisdom values* dapat disimpulkan bahwa *local wisdom values* merupakan gagasan, nilai,

⁶¹ Iis Herawati, 'Kata Kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak*, 7.2 (2018), 9.

⁶² Bambang Sugiyanto and Yurita Erviana, 'Pengembangan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Model Merdeka-Belajar Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Calon Guru PAUD', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10.2 (2022), 302–11 <<https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.52369>>.

⁶³ Kristiana Maryani and Tri Sayekti, 'Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2023), 609–19.

pengetahuan, dan kebiasaan bijaksana yang tertanam dalam masyarakat setempat, diwariskan secara turun-temurun, menjadi pedoman hidup dalam berinteraksi dengan alam, sesama, dan Sang Pencipta, serta membentuk identitas dan karakter unik suatu budaya. Nilai-nilai ini mencakup etika, norma sosial, strategi kehidupan, dan kearifan yang membantu masyarakat mengatasi masalah dan menjaga keselarasan, seperti dalam pertanian, arsitektur, atau hubungan sosial.

b. Konsep Miyang Sebagai Kearifan Lokal Tuban

Istilah Miyang berasal dari budaya pesisir Jawa, khususnya wilayah Tuban, yang secara harfiah berarti “berangkat melaut”. Dalam praktiknya, miyang merujuk pada aktivitas nelayan yang pergi ke laut untuk menangkap ikan. Secara filosofis, miyang mencerminkan nilai-nilai keberanian, harapan, ketabahan, kerja sama, dan spiritualitas masyarakat pesisir⁶⁴. Tradisi ini tidak hanya menjadi mata pencaharian, tetapi juga bagian dari sistem nilai dan ritual komunitas yang memperkuat hubungan manusia dengan alam⁶⁵.

Seorang sesepuh pesisir Tuban menjelaskan bahwa tradisi miyang bukan sekadar upacara laut, melainkan filosofi hidup yang

⁶⁴ Novi Dwi Harini, ‘Dari Miyang Ke Longlenan : Pengaruh Jaringan Sosial Pada Transformasi Masyarakat Nelayan’, *Komunitas*, 4.2 (2012), 178–90 <<https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2413>>.

⁶⁵ Galuh Kusuma, ‘Tari Miyang Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Tuban Jawa Timur’ (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019).

mengajarkan syukur, kebersamaan, dan keseimbangan dengan alam. Laut dipandang sebagai sahabat sekaligus sumber kehidupan, sehingga penghormatan melalui sesaji kepala kambing sebagai simbol pengorbanan, nasi tumpeng sebagai harapan, bunga sebagai kesucian, dan hasil bumi sebagai kerja keras manusia dilarang ke tengah laut setelah doa bersama. Bagi masyarakat, miyang menjadi pengingat bahwa keselamatan dan rezeki adalah tanggung jawab bersama, serta sarana mempererat persaudaraan. Sesebuah menekankan pentingnya generasi muda untuk ikut serta agar tradisi ini tetap lestari, karena hilangnya miyang berarti hilangnya identitas dan sejarah masyarakat pesisir Tuban⁶⁶.

Secara filosofis, miyang mencerminkan nilai-nilai keberanian, harapan, ketabahan, kerja sama, dan penghormatan terhadap alam. Tari Miyang, sebagai representasi budaya Tuban, menggambarkan peran istri nelayan yang menyambut suami pulang melaut, serta menjadi simbol kekuatan dan solidaritas masyarakat pesisir⁶⁷.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tradisi Miyang berarti berangkat melaut yang merujuk pada aktivitas nelayan yang pergi ke laut untuk menangkap ikan. Selain itu, tradisi miyang juga

⁶⁶ Ahmad Mursyid, 'Wawancara Tokoh Masyarakat', 2025.

⁶⁷ Tiara Sekar Ayu, 'UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta', *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3.1210620032 (2021), 1–16 <<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>>.

mencerminkan nilai-nilai keberanian, harapan, ketabahan, kerja sama, dan spiritualitas masyarakat pesisir. Tradisi ini tidak hanya menjadi mata pencaharian, tetapi juga bagian dari sistem nilai dan ritual komunitas yang memperkuat hubungan manusia dengan alam.

c. Integrasi Local Wisdom Values Miyang dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Penelitian ini mengangkat nilai-nilai miyang sebagai bagian dari kearifan lokal Tuban dan mengintegrasikannya dalam media pembelajaran berupa permainan maket area di TK Cinta Semua Tuban.

Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal. Aktivitas miyang divisualisasikan dalam permainan tematik yang mencerminkan kehidupan nelayan, seperti laut, perahu, dan pasar ikan.

Nilai-nilai yang ditanamkan meliputi kerja sama, strategi, dan cinta terhadap daerah asal. Anak-anak belajar bekerja sama seperti nelayan yang saling membantu saat melaut, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui simulasi aktivitas nelayan⁶⁸. Pendekatan ini mendukung perkembangan holistik

⁶⁸ Riyanti Riyanti, Musyafa Ali, and Umi Khomsiyatun, 'Pendidikan Moral Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Dalam Keluarga', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.3 (2022), 2287–95 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2020>>.

anak dan menjadi media pewarisan budaya secara alami dan menyenangkan. Integrasi nilai miyang dalam pembelajaran anak usia dini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, nilai lokal, dan penguatan karakter⁶⁹.

Indikator konsep *local wisdom values* “Miyang” antara lain⁷⁰ :

- 1) Aktivitas tradisional miyang divisualisasikan dalam permainan
- 2) Bahan lokal digunakan untuk mengenal budaya
- 3) Visualisasi lingkungan khas Tuban (laut, perahu, pasar ikan)
- 4) Nilai sosial dan gotong royong ditumbuhkan lewat bermain peran
- 5) Kehidupan anak sehari-hari menjadi dasar pembelajaran kontekstual
- 6) Pewarisan budaya dilakukan lewat media bermain
- 7) Perkembangan holistic

Tabel 1. Indikator *Local Wisdom Values* “Miyang”

Variabel	Indikator
Kearifan Lokal (<i>Local wisdom Values</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat Aktivitas Tradisional lokal 2. Memuat Bahasa lokal (Bahasa Jawa khas Tuban) 3. Visualisasi Budaya dan Lingkungan Lokal 4. Mengembangkan Nilai Sosial dan Gotong Royong 5. Kontekstual dan dekat dengan kehidupan Anak 6. Sebagai Media Pewarisan Budaya Lokal 7. Mendukung Perkembangan Anak

⁶⁹ Nurul Idhayani and others, ‘Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini : Pendekatan Kearifan Lokal Dalam Praktik Manajemen’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.6 (2023), 7453–63
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5624>>.

⁷⁰ Bambang Sugiyanto and Yurita Erviana.

Berdasarkan penjelasan diatas, adapun integrasi local wisdom values miyang dalam pembelajaran anak usia dini masiuk pada tema pembelajaran atau materi ajar. Integrasi tersebut masuk pada kegiatan pengenalan budaya sekitar, kerjasama simbol gotong royong dan praktek untuk cinta terhadap lingkungan.

d. Integrasi Keislaman Pada Local Wisdom Values “Miyang” untuk Anak Usia Dini

Tradisi miyang sebagai kearifan lokal masyarakat pesisir Tuban memiliki makna yang sangat dalam, bukan hanya sebagai ritual budaya tetapi juga sebagai sarana pendidikan nilai bagi anak usia dini. Dalam konteks Islam, tradisi ini dapat diintegrasikan dengan ajaran agama sehingga tidak kehilangan esensi syukur dan kebersamaan, sekaligus menghindari praktik yang tidak sesuai dengan akidah. Sedekah laut, misalnya, dapat diarahkan pada kegiatan sosial seperti berbagi hasil laut kepada masyarakat yang membutuhkan⁷¹. Hal itu dikuatkan dengan ayat Al-Qur'an Surat Al-Jasiyah ayat 12:

اللَّهُ الَّذِي سَخَّرَ لَكُمُ الْبَحْرَ لِتَجْرِيَ الْفُلُكُ فِيهِ بِأَمْرِهِ وَلِتَبْتَغُوا مِنْ فَضْلِهِ
وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

⁷¹ Safira Nur Madinah, 'Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Tradisi Sedekah Laut Di Desa Kluwut Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes' (Universitas Islam Indonesia, 2024).

Artinya: “Allah-lah yang telah menundukkan laut untukmu agar kapal-kapal dapat berlayar di atasnya dengan perintah-Nya, agar kamu dapat mencari sebagian karunia-Nya, dan agar kamu bersyukur.” (QS. Al-Jasyah:12)

Ayat ini secara singkat menjelaskan bahwa Allah menundukkan laut agar kapal dapat berlayar dan manusia dapat mencari karunia-Nya, yang bertujuan agar manusia bersyukur. Tafsir dari ayat ini menunjukkan bahwa nikmat Allah, seperti laut yang ditundukkan untuk pelayaran dan mencari rezeki, merupakan sarana bagi manusia untuk bersyukur kepada-Nya, seringkali dalam aktivitas kebersamaan seperti berlayar dan berdagang. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar bahwa sedekah bukan sekedar simbol, tetapi merupakan tindakan nyata berbagi rezeki yang diperintahkan Allah.

Doa sebelum dan sesudah prosesi miyang juga menjadi bagian penting dalam pembiasaan spiritual. Anak usia dini yang diajak berdoa bersama akan terbiasa mengaitkan setiap aktivitas dengan kehadiran Allah, sehingga tumbuh kesadaran bahwa segala hasil dan keselamatan berasal dari-Nya⁷². Hal ini dikuatkan oleh ayat Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 186:

وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَإِنِّي قَرِيبٌ ۖ أُجِيبُ دَعْوَةَ الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ ۚ

⁷² Setiawati Rahmah, 'Pembentukan Karakter Religius Anak Usia Dini Pada Kegiatan Pembiasaan Keagamaan Di TK Bina Insan Mandiri School Purwokerto Kabupaten Banyumas' (IAIN Purwokerto, 2020).

فَلْيَسْتَجِيبُوا لِي وَلْيُؤْمِنُوا بِي لَعَلَّهُمْ يَرْشُدُونَ

Artinya: “Apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang Aku, sesungguhnya Aku dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. Maka, hendaklah mereka memenuhi (perintah)-Ku dan beriman kepada-Ku agar mereka selalu berada dalam kebenaran.” (Q.S: Al-Baqarah: 186)

Ayat ini menjelaskan tentang kedekatan Allah SWT dengan hamba-Nya yang berdoa, menegaskan bahwa Allah dekat dan akan mengabulkan doa orang yang berdoa kepada-Nya, asalkan mereka memenuhi perintah-Nya dan beriman kepada-Nya, agar mereka mendapat petunjuk menuju kebaikan dunia dan akhirat. Ayat ini juga menjadi landasan bahwa Allah mendengar dan mengabulkan permohonan, menekankan pentingnya doa sebagai sarana komunikasi spiritual, bahkan di tengah ibadah. Hal ini sejalan dengan pendidikan karakter Islami yang menekankan pentingnya doa sebagai bentuk komunikasi dengan Sang Pencipta.

Sementara itu, tari miyang sebagai ekspresi seni budaya dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan. Gerakan tari yang menggambarkan kebersamaan dan syukur dapat dipadukan dengan nilai Islami, misalnya melalui kostum yang sopan, musik yang bernuansa positif, serta narasi yang menekankan pesan moral tentang menjaga

alam dan menghormati ciptaan Allah⁷³. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Qur'an Surah Ad-Dzariyat ayat 20-21:

وَفِي الْأَرْضِ آيَاتٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ^{لَا} وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ

Artinya: “Di bumi terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang yakin, (Begitu juga ada tanda-tanda kebesaran-Nya) pada dirimu sendiri. Maka, apakah kamu tidak memperhatikan?”. (Q.S. Ad-Dzariyat:20-21)

Sementara Islam mendorong umatnya untuk menghargai keindahan dan keragaman ciptaan Allah, konsep keindahan budaya dan adat istiadat sebagai manifestasi ciptaan-Nya. Berdasarkan sumber-sumber tafsir utama. Fokus utama ayat-ayat tersebut adalah pada bukti penciptaan fisik dan eksistensial, yang ditujukan untuk memperkuat keimanan (tauhid) dan mendorong refleksi diri (tadzakkur). Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya mengenal seni tradisi, tetapi juga memahami bahwa seni adalah sarana untuk mengekspresikan nilai-nilai kebaikan.

Integrasi keislaman dalam tradisi miyang memiliki tujuan yang luas, antara lain mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak dini, menanamkan rasa syukur, membiasakan doa, melatih empati melalui sedekah, serta melestarikan seni tradisi dengan muatan nilai keislaman.

⁷³ Kusuma.

Lebih jauh, integrasi ini juga berfungsi sebagai upaya membangun identitas anak agar tumbuh sebagai generasi yang mencintai budaya sekaligus berpegang teguh pada ajaran Islam⁷⁴. Dengan demikian, tradisi miyang tidak hanya menjadi warisan budaya, tetapi juga menjadi media pendidikan karakter Islami yang relevan bagi anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa tradisi miyang sebagai kearifan lokal masyarakat pesisir Tuban memiliki potensi besar sebagai media pendidikan nilai bagi anak usia dini. Tradisi ini tidak hanya merepresentasikan praktik budaya, tetapi juga mengandung nilai syukur, kebersamaan, kepedulian sosial, dan penghormatan terhadap alam. Melalui integrasi keislaman, nilai-nilai tersebut dapat diselaraskan dengan ajaran Islam tanpa menghilangkan makna budaya, sehingga tetap sesuai dengan akidah. Praktik sedekah laut dapat dimaknai sebagai kegiatan berbagi rezeki kepada sesama, pembiasaan doa sebelum dan sesudah prosesi memperkuat spiritualitas anak, serta tari miyang menjadi sarana pembelajaran seni yang menyenangkan dan bermuatan nilai moral Islami. Dengan demikian, integrasi keislaman dalam tradisi miyang berfungsi sebagai upaya menanamkan karakter Islami, mengenalkan budaya lokal, serta membentuk identitas anak

⁷⁴ Muh Ibnu Sholeh and others, 'Integrasi Nilai-Nilai Islam Dan Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Berbasis Karakter', *ABDUSSALAM: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Islam*, 1.1 (2025), 59–72.

yang religius dan berbudaya sejak usia dini.

4. Kemampuan kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian kemampuan kognitif anak usia dini

Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah⁷⁵. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Jadi, kemampuan kognitif memiliki pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, yang merupakan tingkah laku sehingga setiap orang mampu memperoleh pengetahuan⁷⁶. Sedangkan menurut Depdiknas. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu⁷⁷. Kemampuan kognitif juga merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan⁷⁸.

Kemampuan kognitif dipengaruhi dua tataran yaitu: (1) tataran sosial

⁷⁵ Budi Dyah Lestari and others, 'Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di KB Mutiara Sari Soneyan', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.4 (2024), 1–6 <<https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.861>>.

⁷⁶ Sri Katoningsih and others, 'Cognitive-Gap Pada Masa Transisi Pendidikan Anak Usia Dini Menuju Sekolah Dasar', *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5.1 (2025), 94–104.

⁷⁷ Miratul Hayati and Sigit Purnama, 'Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini' (Rajawali Pers, 2019).

⁷⁸ Pusdiklat Depdiknas and others, 'Mulyasa, 2008, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Bandung, PT Remaja', *Jurnal Dwija Utama: Edisi 42 Volume 10 Februari 2019*, 41.

merupakan tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya, dan (2) tataran psikologis merupakan ada didalam orang-orang yang bersangkutan. Adapun proses mental juga dibagi menjadi dua yaitu⁷⁹:

- a. *Elementary* adalah masa praverbal (selama anak belum menguasai verbal, menggunakan Bahasa)
- b. *Higher* adalah masa setelah anak dapat berbicara (berhubungan dengan lingkungan secara verbal).

Perkembangan kemampuan kognitif anak menurut Piaget, seorang psikolog Bernama Jean Piaget telat mencatat dan membagi apa saja perkembangan kognitif manusia sejak anak-anak⁸⁰. Piaget merupakan orang pertama yang mengidentifikasi bahwa cara berpikir anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Ada 4 tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget⁸¹ :

- a. Tahap Sensorimotor (Usia 0-2 tahun)

Pada tahap awal ini, anak tumbuh dengan menyadari apa yang ada di depan mereka. Anak-anak akan fokus pada apa yang mereka lihat, lakukan, dan interaksi fisik dengan lingkungan terdekat. Ini karena anak-anak usia 0-2 tahun belum tahu bagaimana reaksi dari sesuatu, sehingga mereka akan mencoba bereksperimen seperti membuat suara tertentu, melempar barang, atau memasukkan benda dalam mulut. Seiring bertambahnya usia anak,

⁷⁹ Ms Drishte Madan and Pratibha A Singh, 'Theories of Learning: Piaget and Vygotsky', *Perspectives in Education, Curriculum and Pedagogy*, 2024, 291.

⁸⁰ Piaget, *The Psychology Of The Child*.

⁸¹ Jean Piaget, *The Construction of Reality in the Child* (Routledge, 2013).

mereka akan mulai menyadari keberadaan benda meski tidak ada dalam pandangan mereka. Tahap ini penting yang memadai bahwa memori anak-anak sedang berkembang.

b. Tahap Praoperasional (Usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan memori dan imajinasi mereka. Mereka mulai mengenal perbedaan masa lalu dan masa depan, serta mulai dapat berimajinasi. Pemikiran anak usia 2-7 tahun ini masih banyak berdasarkan intuisi dan belum sepenuhnya logis. Mereka juga masih didominasi egosentris.

c. Tahap Operasional konkret (Usia 7-11 tahun)

Tahap ini juga kerap disebut dengan tahap usia sekolah dasar. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan pemikiran yang logis dengan alasan yang konkret. Anak dengan usia 7-11 tahun mulai menyadari ada berbagai hal diluar diri mereka. Ini menjadikan anak-anak juga mulai mengurangi pemikiran egosentrisnya. Tahap ini, anak-anak juga mulai menyadari bahwa mereka punya pemikiran sendiri yang unik dan berbeda dari orang lain. Namun, anak-anak yang berada dalam tahap ini masih belum bisa berpikir secara abstrak atau melakukan hipotesis.

d. Tahap Operasional Formal (Usia 12 Tahun keatas)

Anak berusia 12 tahun ke atas mulai dapat memahami bagaimana penggunaan simbol yang berhubungan dengan konsep abstrak, misalnya saja

aljabar atau sains. Mereka juga mulai dapat memikirkan sesuatu secara sistematis, memunculkan teori, dan mempertimbangkan kemungkinan. Tahap ini, anak-anak mulai dapat mengenal beberapa konsep abstrak seperti keadilan atau kesetaraan.



Gambar 1. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif pada anak usia dini merupakan kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri anak yang digunakan untuk berinteraksi antara kemampuan potensialnya dengan lingkungan seperti dalam aktivitas mengamati, menafsirkan, memperkirakan, mengingat, menilai dan lain-lain.

5. Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah keterampilan berpikir kritis yang memungkinkan individu untuk mengenali, menganalisis, dan menemukan solusi atas suatu permasalahan⁸². Menurut Piaget, anak usia dini memiliki kemampuan eksploratif yang dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain yang menantang dan berbasis pengalaman nyata⁸³. Anak-anak yang terlibat dalam permainan berbasis simulasi lebih mampu mengembangkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional⁸⁴. Dalam penelitian ini, permainan maket area berbasis nilai Miyang dirancang untuk memberikan tantangan yang mengasah kemampuan anak dalam mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Indikator kemampuan pemecahan masalah dalam pendidikan anak usia dini antara lain⁸⁵, Anak usia dini mulai menunjukkan kemampuan pemecahan masalah melalui berbagai tahapan dalam kegiatan bermain. Mereka belajar mengenal masalah sederhana yang muncul dalam permainan, seperti ketika

⁸² Putri Nadila, 'Pentingnya Melatih Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21.1 (2021), 51–55 <<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>>.

⁸³ Piaget, 'Psikologi Anak : The Psychology Of The Child'.

⁸⁴ Musi and others.

⁸⁵ Aprilia Candra Krisnawati, 'Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain', *Edukatika*, 1.1 (2023), 22–36 <<https://doi.org/10.26877/edukatika.v1i1.128>>.

balok tidak dapat disusun seimbang atau potongan puzzle tidak sesuai. Setelah itu, anak mulai mengajukan pertanyaan untuk menemukan solusi, misalnya dengan bertanya kepada teman atau guru tentang cara memperbaiki situasi tersebut⁸⁶.

Selanjutnya, anak terdorong untuk mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan masalah, baik dengan mengubah strategi, menggunakan alat bantu, maupun meniru cara teman⁸⁷. Dalam prosesnya, anak belajar mengambil keputusan berdasarkan pengalaman bermain, sehingga mulai memahami mana cara yang paling efektif. Selain itu, mereka juga belajar bekerja sama dengan teman untuk menemukan solusi bersama, yang menumbuhkan kemampuan sosial dan komunikasi. Setelah permainan selesai, anak dapat mengevaluasi dan menceritakan kembali solusi yang telah dicoba, menunjukkan bahwa mereka mampu merefleksikan pengalaman dan memahami proses berpikir yang telah dilakukan⁸⁸.

Tabel 2.

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Variabel	Indikator
Kemampuan Pemecahan	1. Mengenali Masalah Sederhana dalam Permainan Miyang

⁸⁶ Feby Atika Setiawati and Suyadi Suyadi, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 8.1 (2021), 49–61.

⁸⁷ R T Humaida and S Suyadi, 'Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. Aulad: Journal on Early Childhood, 4 (2), 78–87', 2021.

⁸⁸ Nadia Aliyatuz Zulfa and Sigit Purnama, 'Integrating Coastal Culture in the Development of Problem-Solving Skills in Early Childhood', *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9.2 (2025), 362–69.

Variabel	Indikator
Masalah (Problem Solving dalam Pembelajaran Anak) Usia Dini	2. Mengajukan pertanyaan untuk Menemukan Solusi 3. Mencoba Berbagai Cara Menyelesaikan Masalah 4. Mengambil Keputusan Berdasarkan Pengalaman Bermain 5. Bekerja Sama dalam Menyelesaikan Masalah 6. Mengevaluasi dan Menceritakan Solusi yang sudah dicoba

Sumber: Permendikbut No 137 Tahun 2014⁸⁹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁸⁹ Menteri Pendidikan, Dan Kebudayaan, and Republik Indonesia, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini', 2014.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media permainan maket area berbasis *local wisdom values* miyang dikembangkan dengan pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan diantaranya: analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Pada tahap perencanaan (*design*) dilakukan secara sistematis yang dimulai dari menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, merancang materi, merancang media yang dikembangkan, serta merancang penilaian ahli. Pada tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan media maket area dan validasi produk oleh ahli serta praktisi kemudian direvisi berdasarkan komentar dan saran. Tahap penerapan (*implementation*) dilakukan pada sekolah yaitu TK Cinta Semua Tuban. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menunjukkan efektivitas media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “miyang” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

2. Hasil efektivitas penggunaan media permainan berbasis *local wisdom values* “Miyang” terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media dengan enam orang ahli. Dari uji kelayakan yang dilakukan diperoleh skor 87% dan menyatakan bahwa media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” sangat layak digunakan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Hasil respon guru menunjukkan 93% dan peserta didik TK Cinta Semua (CIAS) 91,91%. Sehingga dapat disimpulkan dari respon guru dan peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Selain dari uji kelayakan dan uji kepraktisan, untuk melihat keefektifitasan media dilihat dari respon peserta didik melalui lembar *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil lembar *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 60%. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* pada sekolah memperoleh sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain dengan uji *paired sample t-test*, untuk melihat peningkatan juga dibuktikan dengan uji N-Gain. Hasil N-Gain pada kemampuan pemecahan masalah anak usia dini secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 0,9 yang masuk pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menginterpretasikan bahwa media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” sangat efektif

untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru kelas dapat menerapkan media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang”, mengingat media ini mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Jika guru ingin mendapatkan hasil yang maksimal pada aspek kemampuan pemecahan masalah sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru disarankan mengembangkan media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “miyang” pada kegiatan stimulus perkembangan lain agar aspek perkembangan bisa tercapai semua.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media permainan maket area berbasis *local wisdom values* “Miyang” dengan fitur lain, aspek kearifan budaya lain dan bisa ditambahkan untuk meningkatkan perkembangan anak yang lain. Serta pada aspek media bisa dikembangkan dengan membuat lebih besar media maket area agar anak lebih leluasa menggunakannya dan menunjukkan ketertarikan sendiri peserta didik dengan media permainan yang digunakan untuk bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4 (2017), 35–49
- Ahdad, Muhakkamah M., Suyadi Suyadi, Novita Loka, Eko Purnomo, and Mansur Mansur, 'Local Wisdom Learning Strategies In Early Childhood Education (Case Study: Early Childhood Education In The Special Region Of Yogyakarta And South Sumatra)', *Cakrawala Dini, Jurnal Anak Usia Dini*, 14 (2023), 63–72 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini>>
- Aminah, Siti, and Anita Mauliyah, 'Stimulasi Kemampuan Metakognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Reflektif Berbasis Bermain', *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5 (2025), 84–102
- Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, 2018
- Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018)
- Arikunto, Suharsimi, 'Metode Penelitian', *Jakarta: Rineka Cipta*, 173 (2020)
- Astoko, Dudi Budi, Sukari, and Rara Intan Mutiara, 'Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Budaya Lokal Lagu Cublak-Cublak Suweng', *Prosiding SINAU*, 2024, 32–44 <<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/article/view/2248>>
- Astuti, Windah, Rina, Dela, Nafa Rahmadani, and Rama, Sruni Lestari, 'Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan', *Jurnal Mentari*, 4 (2024), 78–86 <<https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>>
- Atik, Nur, *Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 03-NA-04/11/2025* (Tuban, 2025)
- , 'Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 06-NA-04/11/2025' (Tuban, 2025)
- , 'Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 08-NA-04/11/2025' (Tuban, 2025)
- Ayu, Tiara Sekar, 'UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta', *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3 (2021), 1–16 <<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>>
- Bambang Sugiyanto, and Yurita Erviana, 'Pengembangan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Model Merdeka-Belajar Berorientasi Kearifan Lokal Untuk

- Mahasiswa Calon Guru PAUD', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10 (2022), 302–11 <<https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.52369>>
- Budiani&Suzana, Neni, 'Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak Upaya Penggunaan Media Maket Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B IAI Bunga Bangsa Cirebon', 2 (2021), 70–74
- Budiani, Neni, and Suzana Suzana, 'Upaya Penggunaan Media Maket Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B', *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 2 (2021), 70–74
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin, 'Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2 (2023), 183–94
- Depdiknas, Pusdiklat, Supervisi Pendidikan dalam Pengembang, Proses Pengajaran Refika Aditama, and D W I HASTUTI, 'Mulyasa, 2008, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Bandung, PT Remaja', *Jurnal Dwija Utama: Edisi 42 Volume 10 Februari 2019*, 41
- Devi, Risana, *Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 04-RD-03/11/2025* (Tuban, 2025)
- , 'Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 08-RD-03/11/2025' (Tuban, 2025)
- Dewi, Syva Lestiyani, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5 (2022), 313–19
- Dwi Harini, Novi, 'Dari Miyang Ke Longlenan : Pengaruh Jaringan Sosial Pada Transformasi Masyarakat Nelayan', *Komunitas*, 4 (2012), 178–90 <<https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2413>>
- Dyah Lestari, Budi, Ika Tyas Mustika Sari, Sahrul, and Sri Marfu'ah, 'Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di KB Mutiara Sari Soneyan', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2024), 1–6 <<https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.861>>
- Elizabeth B, Hurlock, 'Child Development', in *Mc Graw-Hill*, 1972
- Esri Meiyanti, and Nurudeen Babatunde Bamiro, 'Development of Local Wisdom-Based Market Games to Improve Language Skills of Kindergarten B Rembang Children', *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 2 (2023), 9–12 <<https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v2i4.2.2023>>

- Fadilah, Nila Nur, 'Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 08-NF-04/11/2025' (Tuban, 2025)
- , *Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 09-NF-04/11/2025* (Tuban, 2025)
- Fernandes, Adji Achmad Rinaldo, and Lusy Asa Akhrani, *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket Dan Kuesioner (Pemanfaatan R)* (Universitas Brawijaya Press, 2022)
- Fitriana, Indah Nur, 'Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 03-IDF-04/11/2025' (Tuban, 2025)
- , *Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 06&09-IDF-04/11/2025* (Tuban, 2025)
- , 'Hasil Wawancara Di TK Cinta Semua, 07-IDF-04/11/2025' (Tuban, 2025)
- Fitriya, and A., 'Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember', *Al-Ijtimā: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2022), 57–69
- Foulds, Kim, Merridy Wilson-Strydom, Megan Silander, and Mari Payne, 'A Media-Based Approach to Build Preschoolers' Playful Problem-Solving Skills in South Africa: An Evaluation of Takalani Sesame', *Journal of Children and Media*, 19 (2024), 560–80 <<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2440611>>
- Frisca Oktaviany, Ruli Hafidah, Nurul Kusuma Dewi, 'PROFIL KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA 4-5 TAHUN Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini', Universitas Sebelas Maret NAEYC (National Assosiation Mendefinisikan Hasil Wawancara Awal Menyebutkan Dalam Menyelesaikan Masalah Atas Timbul Akibat Tetidakm', 9 (2021)
- Hasanah, Usniatun, and Sigit Purnama, 'Peran Bermain Dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus Di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11 (2024), 171–82
- 'Hasil Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan', *Tuban*, 2025
- Hayati, Miratul, and Sigit Purnama, 'Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini' (Rajawali Pers, 2019)
- Herawati, Iis, 'Kata Kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak*, 7 (2018), 9

- Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Deepublish, 2021)
- Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning', *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1 (2021), 28–37
- Humaida, R T, and S Suyadi, 'Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. Aulad: Journal on Early Childhood', 4 (2), 78–87', 2021
- Idhayani, Nurul, Nurlina Nurlina, Risnajayanti Risnajayanti, Halima Halima, and Bahera Bahera, 'Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini : Pendekatan Kearifan Lokal Dalam Praktik Manajemen', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2023), 7453–63 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5624>>
- Ifrochah, Ifrochah, and Mustadji Mustadji, 'Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2021), 389 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>>
- Indrawati, Ni Putu Vivin, Sulastya Ningsih, I Putu Darmayasa, Laili Hanifah, and Ni Made Sri Laksmi, 'Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Kalam Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 Nomor 2 (2025), 1–23
- Iskandar, Riantoni, and Cicyn Nehru, 'Metode Penelitian Campuran: Konsep', *Prosedur Dan Contoh Penerapan, Pekalongan: Nasya Expanding Management*, 2021
- Isnaini, Indri Dwi, and Mira Pradipta Ariyanti, 'Analisis Penerapan Metode Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6 (2022), 113 <<https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.892>>
- Jean, Piaget, *Play, Dream and Imitation in Childhood, Play, Dream and Imitation in Childhood* (Routledge, 2013)
- Juwariah, Siti, 'Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Jannah Jakarta Utara' (Institut PTIQ Jakarta, 2024)
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1 (2023), 18–32

- Katoningsih, Sri, Isnaini Budi Hastuti, Tri Asmawulan, Junita Dwi Wardhani, Choiriyah Widyasari, and Sri Slamet, 'Cognitive-Gap Pada Masa Transisi Pendidikan Anak Usia Dini Menuju Sekolah Dasar', *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5 (2025), 94–104
- Krisnawati, Aprilia Candra, 'Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain', *Edukatika*, 1 (2023), 22–36 <<https://doi.org/10.26877/edukatika.v1i1.128>>
- Kustiawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016)
- Kusuma, Galuh, 'Tari Miyang Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Tuban Jawa Timur' (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019)
- Laila, A, Andri Pitoyo, Sri Sukasih, and B Baharudin, 'The Effectiveness of Hand Muppet Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Cultural Literacy and Citizenship Ability', *Journal of ICSAR*, 2023 <<https://doi.org/10.17977/um005v7i12023p110>>
- Lestarinigrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri', *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (2019), 66–73 <<https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>>
- Machali, Imam, 'Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)' (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan ..., 2021)
- Madan, Ms Drishte, and Pratibha A Singh, 'Theories of Learning: Piaget and Vygotsky', *Perspectives in Education, Curriculum and Pedagogy*, 2024, 291
- Madinah, Safira Nur, 'Penanaman Nilai–Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Tradisi Sedekah Laut Di Desa Kluwut Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes' (Universitas Islam Indonesia, 2024)
- Mariamah, Siti, Muhammad Yusri Bachtiar, and Indrawati, 'Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini', *Profesi Kependidikan*, 2 (2021), 125–30
- Maribe Branch, Robert, *Intructional Design : The ADDIE Approach* (New York: Springer Science+Bussines Mrdia, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013. USA) <<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>>
- Maryani, Kristiana, and Tri Sayekti, 'Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar

- Pancasila Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2023), 609–19
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, 'Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook', *India: SAGE Publications*, 2014
- MKM, Laily, Ali Usman, and Nurul Hidayati, 'Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Tema Kewirausahaan Dan Kearifan Lokal Pada P5 Kurikulum Merdeka', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2024), 10 <<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.86>>
- Montessori, Maria, *The Absorbent Mind 1949* (New York, 2004)
- Montolalu, B.E.F., *Bermain Dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)
- Mulyasa, H E, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bumi Aksara, 2023)
- Mursyid, Ahmad, 'Wawancara Tokoh Masyarakat', 2025
- Musi, Muhammad Akil, Azizah Amal, Herlina Herlina, Sri Wahyuni Asti, and Noviani Noviani, 'Internalization of Local Values in Early Children's Education on the Bugis Local Wisdom', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (2022), 6732–45 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3318>>
- Mutia Salsabila, Tri, and Novita Cahyo Puteri, 'Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis', *Journal of Instructional Development Research*, 3 (2715), 9–18
- Nadila, Putri, 'Pentingnya Melatih Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21 (2021), 51–55 <<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>>
- Nailil, Niha, *Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 05-NN-03/11/2025* (Tuban, 2025)
- , 'Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 07-NN-03/11/2025' (Tuban, 2025)
- Narayanappa, V, *Educational Philosophy of Froebel* (Ashok Yakkaldevi, 2022) <<https://books.google.co.id/books?id=AtBhEAAAQBAJ>>
- Negeri, U, Yuliani Nurani, Niken Pratiwi, Robinson Situmorang, Ni Gusti, Ayu Made, and others, 'Children's Character Learning Model Based on Indonesian Local Wisdom: Implemented to Early Childhood Education in Play Centers', *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2024 <<https://doi.org/10.21009/jpud.181.07>>

- Ningsih, Ayu Wahyu, Kurnia Dewi, Tutut Handayani, Febriyanti Febriyanti, and Lidia Oktamarina, 'Pengembangan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Sekayu', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2024), 2665–74
- Ningtyas, Dhita Paranita, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi, and Saida Ulfa, 'Enhancing Early Childhood Problem-Solving Abilities through Game-Based Learning and Computational Thinking: The Impact of Cognitive Styles', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9 (2024), 409–19 <<https://doi.org/10.14421/jga.2024.93-04>>
- Novyana, A K, H Munawaroh, and Moh Sakir, 'Pengenalannya Nilai-Nilai Local Wisdom Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Ruwatan Rambut Gimpal Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sumberwulan Selomerto', *LITERASI : Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2024, 156–62
- Nugraha, Mulyawan Safwandy, 'Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia', *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1 (2023)
- Nugroho, Adi Sulistyono, and Walda Haritanto, *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika: (Teori, Implementasi & Praktik Dengan SPSS)* (Penerbit Andi, 2022)
- Nurrachmah, Farah Khaldia, Kireina Putri Adzkia, and Winda Sulistyowati, 'Strategi Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2023), 145–56
- 'Observasi Awal Di TK Cinta Semua', *Ronggomulyo, Tuban*, 2025
- Pendidikan, Menteri, Dan Kebudayaan, and Republik Indonesia, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini', 2014
- Piaget, Jean, 'Psikologi Anak : The Psychology Of The Child', Cetak 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- , *The Construction of Reality in the Child* (Routledge, 2013)
- , *The Psychology Of The Child* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Purnama, Sigit, 'Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini', 2020

- Rahmadani, Ni Kadek Aris, Neneng Tasuah, RAAE Nugroho, Dinda Alianda, and Dayati Erni Cahyaningrum, 'Implementasi Pengenalan Budaya Lokal Di Sentra Seni Pada Anak Usia 4-6 Tahun', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2023), 5359–68
- Rahmah, Setiawati, 'Pembentukan Karakter Religius Anak Usia Dini Pada Kegiatan Pembiasaan Keagamaan Di TK Bina Insan Mandiri School Purwokerto Kabupaten Banyumas' (IAIN Purwokerto, 2020)
- Rambe, Aisyah Putri, Hafifah Batu Bara, Dinil Arifah Nasution, Rhea Aquilla Fawas, Rheina Meisya Siregar, and Nurul Azmi Pasaribu, 'Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini', *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22 (2023), 360–70
- Rambe, Rizki Hafni, and Irmayani Pasaribu, 'Implementation of Local Wisdom-Based Early Childhood Education Curriculum to Improve Early Childhood Cultural Identity Penerapan Kurikulum PAUD Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Identitas Budaya Anak Usia Dini', 4 (2025)
- Riyanti, Riyanti, Musyafa Ali, and Umi Khomsiyatun, 'Pendidikan Moral Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Dalam Keluarga', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (2022), 2287–95
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2020>>
- Riztika Widyasari, Mahfud, Triana Kartika Santi, and Andhika Wahyudiono, 'Integration of Local Culture and Ijen Geopark in Early Childhood Education Student Learning in Banyuwangi', *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8 (2024), 2193–2203 <<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4625>>
- Sakerani, Sakerani, and Dessy Dwitalia Sari, 'Pelatihan Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Untuk Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini', *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7 (2023), 1353
<<https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13551>>
- Salim, Muarifah, 'Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 04-MS-03/11/2025' (Tuban, 2025)
- , *Hasil Wawancara Di RA Al-Hidayah, 12-MS-03/11/2025* (Tuban, 2025)
- Santrock, John w, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007)
- Sari, Bela Mayang, and Suyadi Suyadi, 'Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini', *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2024), 2049–58

- Sari, Nurita, and Nadia Aliyatuz Zulfa, 'Integrasi Pembelajaran STEAM Islamic Science: Langkah Kreatif Membangun Karakter Anak Usia Dini', *Prosiding Kolokium Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (2024), 55–62
- Setiawan, Eko, Labib Sajawandi, Mutiara Sari Dewi, and Ari Kusuma Sulyandari, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, ed. by Nur Azizah Rahma (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022)
- Setiawati, Feby Atika, and Suyadi Suyadi, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 8 (2021), 49–61
- Sholeh, Muh Ibnu, Sokip Sokip, SYAFI'I ASROP, M U H Habibulloh, SAHRI SAHRI, and FAKHRUDDIN AL FARISY, 'Integrasi Nilai-Nilai Islam Dan Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Berbasis Karakter', *ABDUSSALAM: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Islam*, 1 (2025), 59–72
- Siahaan, Hasnah, Eka Santana Tarigan, Nikmah Royani Harahap, and Husna Nashihin, 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle Di RA Fadnur Aisyah', *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 10 (2021), 414–23
- Sinthya, Vany, and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Malay Local Wisdom Values in Elementary School Learning', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5 (2021), 613–21
<<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.38947>>
- Sisdiknas, 'UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL' (Jakarta, Indonesia, 2003)
- Sudijono, Anas, 'Pengantar Statistik Pendidikan', 1997
- , *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Sugianti Rayanto, Yudi Hari, *Penelitian Pengembangan Model-Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017)
- Sugiyono, Dr, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013
- Sungkono, Ramadhani, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran

Karakter', *Jurnal Pendidikan Karakter.*, 2020, 1–10

- Susanti, Maulida Rahma, Rifngatul Faizah, Kesuna Hilyati Fadhila, Kesuna Hilyati Fadhila, and Ahmad Khoiri, 'Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Makanan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal', *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7 (2025), 36 <<https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8862>>
- Taher, Sartika M, and Erni Munastiwi, 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta', *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4 (2019), 35–50
- Tasya Farah, Fadillah, 'Manajemen Alat Permainan Edukatif Di Tk Muslimat Nu Masyithoh 25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas' (UIN PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI, 2023)
- Tzuriel, David, and David Tzuriel, 'The Socio-Cultural Theory of Vygotsky', *Mediated Learning and Cognitive Modifiability*, 2021, 53–66
- Umayah, Umayah, and Muhiyatul Huliyah, 'Early Childhood Learning Model Based On Local Wisdom Entrepreneurship In Banten Province', *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6 (2021), 78–87 <<https://doi.org/10.51529/ijiece.v6i1.223>>
- Umiyati, Wiwit, and Anti Isnaningsih, 'Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Jar', *Journal of Education Research*, 5 (2024), 3409–15 <<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1449>>
- Utami, Febriyanti, Endry Boeriswati, and Asep Supena, 'Peran Pendidik Untuk Menstimulasi Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Pemecahan Masalah', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6 (2023), 436–45
- Vygotsky, 'Educational Psychology Active Learning Edition' (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- 'Wawancara Awal Dengan Ibu IDM Di TK Cinta Semua', *Ronggomulyo, Tuban*, 2025
- Zahra, Lina Kamalia Zahra, and Ryky Mandar Sary, 'Permainan Cerita Matematis Menggunakan Media Loose Part Pada Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak TK Semester Satu Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen Tahun 2024', *Edukatika*, 2 (2024), 50–59
- Zahrawati, Fawziah, 'Eco Pedagogic Based on Local Wisdom as an Effort to Grow Students' Ecological Awareness', *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan*

Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial, 5 (2023), 1–14
 <<https://doi.org/10.19105/ejpis.v5i1.8241>>

Zarkashi, Rokyan, Ratna Sri Dewi, Muhamad Yamin, Baiq Yayuk Samsiniwati Samsiniwati, Nikmatul Jannah, Muh Mawardi, and others, 'Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Mengembangkan Kehidupan Sosial Religius Masyarakat Di Desa Beririjarak', *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1 (2021), 15–29

Zulfa, Nadia Aliyatuz, Raden Rachmy Diana, and Nurita Sari, 'Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah', 2025, 7–16

Zulfa, Nadia Aliyatuz, Hibana Hibana, and Nurita Sari, 'Learning Method Innovation: Integrating Projects for Holistic Development of Early Childhood.', *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2024), 157–71

Zulfa, Nadia Aliyatuz, and Sigit Purnama, 'Integrating Coastal Culture in the Development of Problem-Solving Skills in Early Childhood', *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9 (2025), 362–69