

Pendekatan Montessori dalam Konteks Budaya Lokal: Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Anak Usia Dini

Nita Yuniarti¹, Elya Siska Anggraini²

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas La Tansa Mashiro, Rangkasbitung, Provinsi Banten

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Universitas Negeri Medan

E-mail : nita.yuniarti@unilam.ac.id , elyasiswaanggraini@unimed.ac.id

Abstrak: Montessori saat ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran efektif bagi anak usia dini karena mampu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan kreatif secara holistik. Sayangnya, aparatus Montessori sulit didapat dan mahal bagi sebagian besar lembaga PAUD, sehingga implementasinya sering terbatas pada sekolah tertentu. Di sisi lain, permainan tradisional sering dipandang sekadar hiburan tanpa makna edukatif. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi potensi 47 permainan tradisional untuk mendukung tujuh area pembelajaran Montessori: Practical Life, Sensorial, Language, Mathematics, Cultural Studies, Art and Craft, and Islamic Studies. Dengan metode deskriptif kualitatif, penelitian menganalisis relevansi setiap permainan terhadap pengembangan kompetensi anak, kreativitas, dan nilai budaya lokal. Hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya dapat melengkapi atau menggantikan aparatus Montessori, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak, mempromosikan pembelajaran kontekstual, dan melestarikan warisan budaya. Kajian ini memperkenalkan pendekatan inovatif “Montessori berbasis budaya lokal” yang praktis, inklusif, dan kontekstual sebagai temuan baru penelitian ini.

Kata Kunci: Warisan budaya, Pembelajaran kontekstual, Perkembangan holistik anak, Kreativitas Anak.

Abstract: Montessori is currently considered one of the most effective early childhood learning approaches, as it fosters holistic development in motor, cognitive, socio-emotional, and creative domains. However, Montessori apparatus is often difficult to obtain and expensive for most early childhood centers, limiting its implementation to certain schools. Meanwhile, traditional games are frequently perceived merely as entertainment without educational value. This study aims to explore the potential of 47 traditional games to support seven Montessori learning domains: Practical Life, Sensorial, Language, Mathematics, Cultural Studies, Art and Craft, and Islamic Studies. Using a descriptive qualitative method, the research analyzes the relevance of each game in promoting children's competencies, creativity, and local cultural values. The results indicate that traditional games can not only complement or substitute Montessori apparatus but also enhance child engagement, foster contextual learning, and preserve cultural heritage. This study introduces an innovative “culture-based Montessori” approach that is practical, inclusive, and contextually grounded as a novel contribution.

Keyword: Cultural Heritage, Contextual Learning, Holistic Child Development, Child Creativity

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi keterampilan kognitif, sosial, emosional, bahkan spiritual yang akan memengaruhi perkembangan anak di tahap selanjutnya. Pada periode emas ini, anak berada dalam masa peka terhadap berbagai stimulasi, sehingga metode pembelajaran yang tepat akan memberi dampak jangka panjang terhadap kualitas tumbuh kembang mereka (Shonkoff & Phillips, 2000; UNESCO, 2015).

Salah satu pendekatan yang banyak diadopsi di berbagai negara adalah metode Montessori. Metode ini menekankan pengalaman belajar yang bersifat langsung (*hands-on learning*), kemandirian, serta stimulasi yang menyeluruh, mulai dari aspek motorik, bahasa, matematika, hingga sosial-emosional (Lillard, 2005; Montessori, 2020). Namun dalam konteks Indonesia, penerapan Montessori sering kali menghadapi tantangan karena belum sepenuhnya disesuaikan dengan budaya lokal. Oleh karena itu, adaptasi terhadap kearifan lokal menjadi krusial agar metode ini lebih relevan, bermakna, dan dapat diterima secara luas oleh masyarakat (Samuelsson, 2010; Suyanto, 2012).

Selain itu, perlu disadari bahwa perangkat pembelajaran atau *apparatus* Montessori yang diproduksi secara khusus sering kali memiliki harga yang relatif tinggi dan sulit dijangkau oleh sebagian besar pengelola TK maupun PAUD, terutama di daerah. Kondisi ini membuat implementasi Montessori tidak merata, hanya bisa dilakukan oleh lembaga pendidikan tertentu yang memiliki sumber daya lebih (Fleming et al., 2023; Rizqi & Aulia, 2025; Sina & Feby, 2025).

Di sisi lain, Indonesia sesungguhnya kaya dengan budaya lokal berupa permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini bukan hanya mudah dijangkau tanpa biaya besar, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang sejalan dengan tujuan Montessori (Lucky & Muhid, 2025; Melianasari & Suparno, 2018). Dengan memanfaatkannya, pendidik tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi sekaligus berperan dalam menjaga agar warisan budaya tersebut tidak punah (Sedyawati, 2010).

Permainan-permainan ini sejak lama hadir dalam kehidupan masyarakat, bukan sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan juga wahana pendidikan yang menyimpan nilai-nilai penting. Permainan seperti *engklek* (Darmawan et al., 2024) yang melatih keseimbangan, *congklak* (Maria Lily et al., 2023) yang memperkenalkan konsep bilangan dan strategi, atau *gobak sodor* (Febyarum & Ichsan, 2023) yang menumbuhkan kerja sama dan kedisiplinan, merupakan contoh konkret bagaimana aktivitas sederhana dapat menstimulasi berbagai keterampilan anak. Lebih dari itu Samuelsson (2010), Lucky & Muhid (2025) dan (López et al., 2022) menyatakan permainan tradisional juga mencerminkan identitas budaya, karakter dan kearifan lokal (Adi et al., 2020), sehingga berpotensi menjadi jembatan antara pendidikan modern dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia.

Meski demikian, kajian ilmiah yang menghubungkan secara langsung permainan tradisional dengan area-area Montessori masih jarang dilakukan. Penelitian tentang Montessori di Indonesia cenderung berfokus pada implementasi metode di kelas, sementara studi mengenai permainan tradisional lebih banyak diarahkan pada pelestarian budaya atau aspek perkembangan motorik. Kesenjangan inilah yang perlu dijembatani melalui penelitian yang sistematis, dengan memetakan bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kerangka Montessori.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama. Pertama, bagaimana permainan tradisional Indonesia dapat dipetakan ke dalam area-area Montessori? Kedua, keterampilan dan nilai apa saja yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional dalam konteks Montessori? Pertanyaan ini penting dijawab agar diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai hubungan antara metode pembelajaran modern yang bersifat universal dengan praktik budaya lokal yang khas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengelompokkan permainan tradisional anak usia dini ke dalam area Montessori, mendeskripsikan keterampilan dan nilai yang dapat dikembangkan melalui permainan tersebut, sekaligus menawarkan kerangka konseptual bagi integrasi Montessori dengan kearifan lokal Indonesia. Dengan begitu, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memperkaya kajian teoretis seputar Montessori, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Signifikansi penelitian ini terletak pada upayanya untuk mengembangkan kurikulum PAUD berbasis budaya lokal yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak Indonesia. Selain itu, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran Montessori yang lebih kontekstual dan inklusif, sehingga dapat menjembatani metode global dengan praktik lokal. Tidak kalah penting, penelitian ini juga mendukung pelestarian permainan tradisional yang semakin terpinggirkan akibat arus modernisasi. Dengan menjadikan dolanan anak sebagai bagian integral dari pendidikan formal, penelitian ini sekaligus berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan usia dini serta pelestarian warisan budaya bangsa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi literatur yang dipadukan dengan analisis isi atau *content analysis* (Krippendorff, 2004; Snyder, 2019). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian bukanlah untuk menguji hipotesis secara kuantitatif, melainkan untuk mengkaji, mengidentifikasi, dan memetakan keterkaitan antara permainan tradisional Indonesia dengan area-area pembelajaran dalam metode Montessori. Studi literatur dipandang relevan untuk menggali kedalaman pemahaman teoretis sekaligus memperkaya perspektif melalui telaah terhadap sumber-sumber ilmiah yang telah ada (Xiao & Watson, 2019).

Sumber data penelitian diperoleh dari berbagai literatur akademik yang mencakup jurnal-jurnal ilmiah tentang pendidikan anak usia dini, metode Montessori, dan permainan tradisional yang tersedia pada basis data seperti Scopus, Sinta, dan Google Scholar. Selain itu, dokumen kebijakan pendidikan anak usia dini di Indonesia juga digunakan sebagai rujukan untuk memastikan keterkaitan dengan konteks nasional. Kajian pustaka yang membahas kearifan lokal dan pendidikan berbasis budaya turut menjadi bahan analisis agar pemetaan yang dilakukan memiliki dasar kontekstual yang kuat.

Instrumen utama yang digunakan adalah teknik analisis isi, di mana setiap permainan diposisikan sebagai unit analisis untuk ditautkan dengan indikator-indikator area Montessori. Dengan cara ini, diperoleh kerangka konseptual yang sistematis mengenai bagaimana permainan tradisional dapat berperan sebagai media pendidikan anak usia dini dalam kerangka Montessori yang diadaptasi dengan budaya Indonesia..

3. Hasil dan Diskusi

Indonesia memang tak pernah kehabisan khazanah permainan tradisional. Dari Sabang sampai Merauke, anak-anak tumbuh dengan dolanan khas daerah masing-masing yang bukan sekadar hiburan, melainkan juga sarat nilai budaya. Kini, keberadaan permainan tradisional itu pun semakin kuat karena ada payung kelembagaan seperti Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) yang ikut melestarikan olahraga dan permainan rakyat.

Menariknya, sebagian besar permainan tradisional tersebut sudah lama digunakan secara alami oleh guru dan orang tua untuk anak usia dini (AUD), bahkan di tingkat SD dan SMP (Handayani & Jumadi, 2021). Hasil penelusuran di berbagai basis data akademik seperti Scopus, Google Scholar, dan Sinta menunjukkan bahwa banyak penelitian telah mendokumentasikan praktik permainan tradisional di PAUD/TK di berbagai daerah Indonesia, baik sebagai media pembelajaran kognitif, sosial (Rahayu et al., 2016), maupun pengembangan motorik anak (Sutini, 2013).

Sejauh ini, pelaksanaan permainan tradisional di PAUD mungkin lebih banyak dimanfaatkan karena kemudahan guru dalam mengaksesnya, tanpa adanya struktur yang benar-benar tersistematis. Namun, jika dicermati lebih dalam, sesungguhnya para guru secara tidak sengaja sudah sedang mendidik anak pada salah satu unsur kompetensi yang dibutuhkan, entah itu motorik (Sutini, 2013), bahasa (Cendana & Suryana, 2021), sosial (Rahayu et al., 2016), atau kognitif. Dalam kerangka itulah penelitian ini hadir, untuk membantu agar praktik yang selama ini berlangsung secara alami dapat lebih terarah. Dengan mengelompokkan permainan tradisional ke dalam area-area Montessori, kajian ini berupaya menyusun panduan yang lebih mudah bagi para guru, sehingga permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau pengisi waktu, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang sadar arah dan tujuan.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi beragam permainan tradisional yang hidup dalam budaya Indonesia. Dari berbagai daerah, ditemukan puluhan jenis permainan rakyat yang diwariskan turun-temurun, mulai dari engklek, congklak (Maria Lily et al., 2023), gobak sodor, hingga permainan berbasis lagu seperti cublak-cublak suweng atau jamuran. Identifikasi ini dilakukan melalui telaah literatur, dokumentasi budaya, serta hasil penelitian terdahulu yang telah memetakan dolanan anak sebagai bagian dari warisan budaya tak benda.

Namun perlu dicatat bahwa permainan yang dikumpulkan di sini adalah yang sesuai dengan usia anak PAUD yaitu 3-6 tahun, sehingga permainan seperti panjat pinang, tentunya tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Tabel 1 s.d. Tabel 5 merinci seluruh permainan anak yang lekat di nusantara lengkap dengan perkiraan asal muasalnya serta perkiraan usia minimal anak untuk dapat memainkan permainan itu. Jumlah total permainan yang berhasil diidentifikasi adalah 47 jenis permainan.

Daftar seluruh permainan tradisional itu tidak semuanya memiliki asal-usul tunggal dari satu daerah di Indonesia. Sebagai contoh, *Congklak/Dakon* merupakan salah satu permainan papan paling populer di Indonesia, dikenal di Jawa, Sumatra, dan Sulawesi, serta bagian dari tradisi Asia Tenggara yang lebih luas (Malaysia: *Congkak*, Filipina: *Sungka*). *Engklek*, meskipun berakar pada permainan *hopscotch* di dunia, telah beradaptasi menjadi khas Indonesia dengan pola petak yang beragam di Jawa dan Sunda. *Gobak Sodor*, permainan kejar-mengejar populer di Jawa Tengah dan Timur, juga memiliki padanan di Sumatra bernama galah asin, menunjukkan keragaman lokal namun mekanisme serupa.

Permainan lain seperti *Bentengan* (Abidah et al., 2019) dan *Egrang* (Slamet, 2022) erat kaitannya dengan budaya Betawi, meski dimainkan pula di Jawa Barat, Jawa Tengah, Sumatra, dan Sulawesi Selatan. *Bentengan* melatih strategi dan kerja sama, sementara *Egrang* menstimulasi keseimbangan dan keterampilan motorik. Adapun *Balap karung* (Yabu et al., 2024), berbeda dari tradisi turun-temurun, permainan ini muncul pasca-kemerdekaan dan identik dengan lomba 17 Agustus, sehingga lebih tepat disebut permainan perayaan nasional modern.

Untuk memudahkan pengelompokan awal, permainan-permainan itu dikelompokkan ke dalam 5 kategori yaitu: Permainan Motorik Kasar (Tabel 1), Permainan Motorik Halus / Kreativitas (Tabel 2), Permainan Papan / Strategi & Logika (Tabel 3), Permainan Musik, Ritme & Gerak Beraturan (Tabel 4), dan Permainan Role Play & Nilai Pendidikan Islam (Tabel 5).

Tabel 1. Daftar Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Nusantara yang Didominasi oleh Kegiatan yang Memanfaatkan Motorik Kasar.

No	Nama Permainan	Keterangan Asal	Usia Minimal
A1	Engklek (Hopscotch)	Tradisi Nusantara, pola khas Jawa/Sunda	≥4 tahun
A2	Lompat tali	Tradisi lomba anak di Nusantara	≥4 tahun
A3	Gasing	Nusantara, tradisi turun-temurun	≥4 tahun
A4	Egrang sederhana	Betawi, Sumatra Barat, Sulawesi Selatan	≥6 tahun
A5	Gobak Sodor / Galah Asin	Jawa Tengah / Jawa Timur, juga Sumatra	≥5 tahun

No	Nama Permainan	Keterangan Asal	Usia Minimal
A6	Petak Umpet (Ucing Sumput / Dhelikan / Sorok-sorokan)	Nusantara, permainan universal	≥3 tahun
A7	Bentengan	Betawi, menyebar ke Jawa Barat-Tengah	≥4 tahun
A8	Lompat batu kecil	Nusantara, permainan tradisional	≥4 tahun
A9	Balap karung sederhana	Kreasi lomba 17 Agustus	≥4 tahun
A10	Lompat katak / lompat jauh sederhana	Nusantara, variasi lomba anak	≥4 tahun
A11	Tarik tambang ringan	Tradisi lomba 17 Agustus, adaptasi aman	≥4 tahun
A12	Layang-layang sederhana	Nusantara, motorik halus & kreatif	≥4 tahun
A13	Tepuk bola (seperti badminton / pingpong sederhana)	Nusantara, olahraga anak	≥4 tahun
A14	Sepak bola sederhana	Nusantara, olahraga anak	≥4 tahun
A15	Bakiak / jalan berpasangan	Nusantara, koordinasi tim	≥4 tahun
A16	Boy-boyan / Bola Gebok (Kasti sederhana)	Nusantara, olahraga & permainan tim	≥4 tahun
A17	Gatrik / Gebokan	Nusantara, motorik kasar & koordinasi	≥4 tahun

Tabel 2. Daftar Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Nusantara yang Didominasi oleh Kegiatan yang Memanfaatkan Motorik Halus.

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
B1	Bekel / Bola Bekel	Nusantara, variasi anak-anak PAUD	≥3 tahun
B2	Lempar gelang / lempar cincin	Nusantara, motorik halus	≥3 tahun
B3	Tumpuk gelas / susun benda ringan	Adaptasi tradisional & modern	≥3 tahun
B4	Perahu kertas / lomba perahu	Kreatif, motorik halus	≥3 tahun
B5	Sendok-bola / Sendok-kelereng	Nusantara, motorik halus & fokus	≥3 tahun
B6	Pletokan / Mainan bambu	Nusantara, motorik halus & kreatif	≥3 tahun
B7	Menepuk stik ice cream	Kreatif, koordinasi tangan-mata	≥3 tahun

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
B8	Origami sederhana	Jepang, aktivitas kriya / craft	≥ 3 tahun
B9	Bermain tanah liat (playdough)	Adaptasi modern, motorik halus & kreativitas	≥ 3 tahun
B10	Rumah-rumahan (Sunda: Iimahan)	Kreativitas & imajinasi	≥ 3 tahun
B11	BP-BP-an / Putri-putrian (kertas)	Kreativitas & role play	≥ 3 tahun
B12	Memelihara tanaman sederhana	Nusantara, tanggung jawab & motorik halus	≥ 3 tahun
B13	Memelihara ikan (misalnya ikan cupang)	Nusantara, perawatan & tanggung jawab	≥ 3 tahun

Tabel 3. Daftar Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Nusantara yang Merupakan Permainan Musik, Ritme dan Gerak Beraturan

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
C1	Congklak / Dakon	Nusantara, juga dikenal di Malaysia & Filipina	≥ 4 tahun
C2	Main kartu bergambar	Adaptasi global, numerasi & strategi	≥ 3 tahun
C3	Ular Tangga	Adaptasi global, numerasi & strategi	≥ 3 tahun
C4	Lempar Dadu (Ludo / Halma sederhana)	Adaptasi global, numerasi & strategi	≥ 3 tahun
C5	Skor-skoran / bermain berhitung sederhana	Variasi lokal, numerasi & strategi	≥ 3 tahun

Tabel 4. Daftar Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Nusantara yang Merupakan Permainan Musik, Ritme dan Gerak Beraturan

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
D1	Yel-yel / Permainan gerak berantai	Nusantara, kombinasi gerak & nyanyi	≥ 3 tahun

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
D2	Tepuk tangan berpasangan	Nusantara, kerjasama & koordinasi	≥ 3 tahun
D3	Tari-tarian (Rampak, Saman, dll)	Nusantara, budaya & ritme	≥ 3 tahun
D4	Cublek-cublek Suweng	Nusantara, nyanyian & gerak	≥ 3 tahun
D5	Memukul Bedug / Drum	Nusantara, alat musik & ritme	≥ 3 tahun
D6	Memainkan Angklung (atau mainan berirama lainnya)	Nusantara, ritme & koordinasi	≥ 3 tahun
D7	Nyanyi-nyanyian / Bersenandung	Aktivitas natural anak usia dini, musik & bahasa	≥ 3 tahun
D8	Senam badan	Adaptasi modern, ritme & koordinasi tubuh	≥ 4 tahun

Tabel 5. Daftar Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Nusantara yang Role Play dan Nilai Islam

No	Nama Permainan	Keterangan / Asal	Usia Minimal
E1	Sandiwaraan (Polisi-polisian)	Role play & interaksi sosial	≥ 3 tahun
E2	Manasik Haji mini	Nusantara, pengenalan nilai Islam & kerja sama	≥ 3 tahun
E3	Wudhu / simulasi	Nusantara, pengenalan ritual & disiplin	≥ 3 tahun
E4	Membaca doa keras-keras / dzikir	Nusantara, latihan literasi & spiritualitas	≥ 3 tahun

Langkah kedua adalah menyusun taksonomi kompetensi holistik atau kompetensi halus (*soft competencies*) sebanyak 24 jenis kompetensi yang kemudian disusun dalam bentuk kodifikasi untuk mempermudah analisis. Anak yang memiliki banyak kecerdasan ini akan memiliki kecerdasan majemuk (Masganti, 2021). Daftar kompetensi halus atau kompetensi holistik tersebut dirinci pada Tabel 6.

Tabel 6. Daftar Kompetensi Holistik Anak dan Kodifikasinya

No Kode Kompetensi	Deskripsi Singkat
1 MK Koordinasi motorik kasar	Kemampuan menggerakkan otot besar untuk aktivitas fisik, melompat, berlari, menendang, dan sebagainya.
2 MH Koordinasi motorik halus	Kemampuan menggerakkan otot kecil, seperti tangan dan jari, untuk menulis, menggenggam, atau merakit benda.
3 KB Keseimbangan tubuh	Kemampuan menjaga postur dan stabilitas saat bergerak atau diam.
4 KF Stamina & kebugaran fisik	Daya tahan tubuh dan kemampuan fisik untuk bermain dan beraktivitas.
5 FK Fokus & konsentrasi	Kemampuan memusatkan perhatian pada tugas atau aktivitas tertentu.
6 DA Disiplin aturan	Kemampuan memahami dan mematuhi aturan dalam permainan maupun interaksi sosial.
7 KS Kerja sama (cooperation)	Kemampuan berkolaborasi dengan teman untuk mencapai tujuan bersama.
8 SP Sportivitas & fair play	Kemampuan menghormati lawan, menerima kemenangan/kekalahan dengan sikap positif.
9 ST Strategi & problem solving	Kemampuan merencanakan langkah, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dalam konteks permainan.
10 LG Logika & berpikir kritis	Kemampuan menalar, memahami pola, dan berpikir analitis.
11 NM Numerasi (berhitung, pola, kuantitas)	Kemampuan menghitung, memahami angka, pola, urutan, dan konsep dasar matematika.
12 LB Literasi & bahasa (kosakata, rima, pantun)	Kemampuan memahami dan menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan, termasuk ekspresi budaya melalui pantun atau lagu.
13 KR Kreativitas & imajinasi	Kemampuan menghasilkan ide baru, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara kreatif.
14 RP Role Play / Bermain Peran	Kemampuan berperan, berimajinasi sosial, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain melalui permainan peran.
15 KP Kepemimpinan & pengambilan keputusan	Kemampuan memimpin kelompok, mengatur teman, dan membuat keputusan dalam konteks sosial atau permainan.

No Kode Kompetensi	Deskripsi Singkat
16 EM Empati & solidaritas	Kemampuan memahami perasaan orang lain, peduli, dan berinteraksi dengan empati.
17 RE Regulasi emosi	Kemampuan mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat.
18 BD Identitas budaya & kearifan lokal	Pemahaman terhadap tradisi, adat, dan nilai budaya yang melekat dalam lingkungan anak.
19 GR Gotong royong & kebersamaan	Kemampuan bekerja sama secara komunal dan menghargai kontribusi bersama.
20 KL Keadilan & menghormati giliran	Kemampuan menunggu giliran, menghormati hak teman, dan mempraktikkan keadilan sederhana.
21 AS Apresiasi seni & kerajinan	Kemampuan menghargai dan mengekspresikan kreativitas melalui seni, kriya, atau kerajinan tangan.
22 RL Nilai religius & spiritualitas	Pemahaman dan penghayatan nilai-nilai keagamaan dalam konteks aktivitas atau permainan.
23 TR Penghargaan terhadap tradisi/ritual	Kemampuan menghargai ritual, kebiasaan, dan tradisi masyarakat.
24 EL Kesadaran lingkungan (eco-awareness)	Kemampuan memahami pentingnya lingkungan, menjaga alam, dan merawat makhluk hidup.

Langkah ketiga adalah mengidentifikasi nilai-nilai utama yang terkandung dalam setiap permainan. Permainan tradisional pada dasarnya memuat berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari motorik, kognitif, sosial, emosional, hingga spiritual. Namun, di antara beragam aspek tersebut, biasanya ada nilai inti yang paling menonjol dan menjadi kekuatan utama dari sebuah permainan, sementara aspek lainnya lebih berperan sebagai pendukung. Dengan demikian, analisis diperlukan untuk menentukan nilai inti setiap permainan agar pemetaan lebih fokus dan terarah (Tabel 7)..

Di sisi lain, beberapa permainan tidak hanya memiliki satu nilai inti, melainkan lebih dari satu yang sama-sama penting. Misalnya, ada permainan yang seimbang dalam melatih keterampilan motorik kasar sekaligus membangun kerjasama sosial (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023). Untuk mempermudah pemetaan, setiap permainan kemudian diberi kode sesuai keterkaitannya dengan aspek perkembangan anak. Jumlah nilai utama yang dapat ditetapkan pun bervariasi, mulai dari tiga hingga enam, tergantung pada tingkat kompleksitas dan sifat alami permainan tersebut.

Tabel 7. Hasil Identifikasi Nilai / Kompetensi Utama yang Terdapat dalam Setiap Permainan

No	Nama Permainan	Nilai / Kompetensi Utama	Keterangan Kompetensi Utama
A1	Engklek (Hopscotch)	MK, KB, FK, DA	Motorik kasar, keseimbangan, fokus, disiplin aturan
A2	Lompat tali	MK, KB, KF, KS, FK	Motorik kasar, keseimbangan, kebugaran, kerja sama, fokus
A3	Gasing	MK, KB, FK, LG	Motorik kasar, keseimbangan, fokus, logika gerak
A4	Egrang sederhana	MK, KB, KF, FK, DA	Motorik kasar, keseimbangan, stamina, fokus, disiplin
A5	Gobak Sodor / Galah Asin	MK, KS, SP, KF, KP	Motorik kasar, kerja sama, sportivitas, kebugaran, kepemimpinan
A6	Petak Umpet (Ucing Sumput / Dhelikan / Sorok-sorokan)	MK, FK, ST, LG, DA	Motorik kasar, fokus, strategi, logika, disiplin aturan
A7	Bentengan	MK, KS, KP, SP, KF	Motorik kasar, kerja sama, kepemimpinan, sportivitas, kebugaran
A8	Lompat batu kecil	MK, KB, FK, DA	Motorik kasar, keseimbangan, fokus, disiplin
A9	Balap karung sederhana	MK, KB, KF, KS	Motorik kasar, keseimbangan, stamina, kerja sama
A10	Lompat katak / lompat jauh sederhana	MK, KB, KF	Motorik kasar, keseimbangan, stamina
A11	Tarik tambang ringan	MK, KS, KF, GR, SP	Motorik kasar, kerja sama, kebugaran, gotong royong, sportivitas
A12	Layang-layang sederhana	MK, KB, FK, DA	Motorik kasar, keseimbangan, fokus, disiplin aturan
A13	Tepuk bola (badminton / pingpong sederhana)	MK, KB, FK, SP	Motorik kasar, keseimbangan, fokus, sportivitas
A14	Sepak bola sederhana	MK, KS, SP, KP, KF	Motorik kasar, kerja sama, sportivitas, kepemimpinan, kebugaran
A15	Bakiak / jalan berpasangan	MK, KS, KB, GR, KF	Motorik kasar, kerja sama, keseimbangan, gotong royong, stamina
A16	Boy-boyan / Bola Gebok (Kasti sederhana)	MK, ST, SP, KF	Motorik kasar, strategi, sportivitas, stamina

No	Nama Permainan	Nilai / Kompetensi Utama	Keterangan Kompetensi Utama
A17	Gatrik / Gebokan	MK, KB, ST, FK, SP	Motorik kasar, keseimbangan, strategi, fokus, sportivitas
B1	Bekel / Bola Bekel	MH, FK, DA, NM	Motorik halus, fokus, disiplin aturan, numerasi sederhana
B2	Lempar gelang / lempar cincin	MH, FK, DA	Motorik halus, fokus, disiplin aturan
B3	Tumpuk gelas / susun benda ringan	MH, FK, LG, KR	Motorik halus, fokus, logika, kreativitas
B4	Perahu kertas / lomba perahu	MH, KR, AS	Motorik halus, kreativitas, apresiasi seni/kriya
B5	Sendok-bola / Sendok-kelereng	MH, KB, FK	Motorik halus, keseimbangan, fokus
B6	Pletokan / Mainan bambu	MH, KR, AS, BD	Motorik halus, kreativitas, apresiasi seni, identitas budaya
B7	Menepuk stik ice cream	MH, FK, KR	Motorik halus, fokus, kreativitas
B8	Origami sederhana	MH, KR, AS, FK	Motorik halus, kreativitas, seni, fokus
B9	Bermain tanah liat (playdough)	MH, KR, AS, RE	Motorik halus, kreativitas, seni, regulasi emosi
B10	Rumah-rumahan (Sunda: Iimahan)	MH, KR, RP, EM	Motorik halus, kreativitas, bermain peran, empati
B11	BP-BP-an / Putri-putrian (kertas)	MH, KR, RP, EM	Motorik halus, kreativitas, bermain peran, empati
B12	Memelihara tanaman sederhana	MH, EL, DA, EM	Motorik halus, kesadaran lingkungan, disiplin, empati
B13	Memelihara ikan (misalnya ikan cupang)	MH, EL, DA, EM	Motorik halus, kesadaran lingkungan, disiplin, empati
C1	Congklak / Dakon	ST, LG, NM, DA, SP	Strategi, logika, numerasi, disiplin aturan, sportivitas
C2	Main kartu bergambar	FK, LG, LB, DA	Fokus, logika, literasi/bahasa, disiplin aturan
C3	Ular Tangga	NM, LG, DA, KL, SP	Numerasi, logika, disiplin aturan, keadilan/giliran, sportivitas
C4	Lempar Dadu (Ludo / Halma sederhana)	ST, LG, NM, DA, KL, SP	Strategi, logika, numerasi, disiplin aturan, keadilan/giliran, sportivitas

No	Nama Permainan	Nilai / Kompetensi Utama	Keterangan Kompetensi Utama
C5	Skor-skoran / bermain berhitung sederhana	NM, LG, FK	Numerasi, logika, fokus/konsentrasi
D1	Yel-yel / Permainan gerak berantai	LB, KS, EM, GR	Literasi bahasa (lagu/rima), kerja sama, empati & solidaritas, gotong royong
D2	Tepuk tangan berpasangan	MK, FK, KS, LB	Motorik kasar, fokus & konsentrasi, kerja sama, literasi bahasa (rima/ritme)
D3	Tari-tarian (Rampak, Saman, dll)	MK, KB, FK, KS, AS, BD	Motorik kasar, keseimbangan, konsentrasi, kerja sama, apresiasi seni, identitas budaya
D4	Cublek-cublek Suweng	LB, BD, EM, KS	Literasi bahasa (lagu/rima), identitas budaya, empati & solidaritas, kerja sama
D5	Memukul Bedug / Drum	MK, FK, AS, BD, RL	Motorik kasar, konsentrasi, apresiasi seni, identitas budaya, nilai religius
D6	Memainkan Angklung (atau mainan berirama lainnya)	MH, FK, KS, AS, BD	Motorik halus, fokus, kerja sama, apresiasi seni, identitas budaya
D7	Nyanyi-nyanyian / Bersenandung	LB, RE, EM, RL	Literasi bahasa, regulasi emosi, empati & solidaritas, nilai religius (jika lagu spiritual)
D8	Senam badan	MK, KB, KF, FK	Motorik kasar, keseimbangan, kebugaran fisik, fokus & konsentrasi
E1	Sandiwaraan (Polisi-polision)	EM, KS, LB, IM, NR	Empati & solidaritas, kerja sama, literasi bahasa (dialog/peran), imajinasi kreatif, norma/aturan sosial
E2	Manasik Haji mini	RL, DS, FK, KS, EM	Nilai religius, disiplin, fokus & konsentrasi, kerja sama, empati & kebersamaan
E3	Wudhu / simulasi	RL, MK, FK, DS, KB	Nilai religius, motorik kasar (gerakan berurutan), fokus & konsentrasi, disiplin, kebersihan diri
E4	Membaca doa keras-keras / dzikir	RL, LB, RE, PD, KS	Nilai religius, literasi bahasa (hafalan/verbal), regulasi emosi, percaya diri, kebersamaan

Langkah keempat adalah mengelompokkan setiap kode permainan ke dalam lima area pembelajaran Montessori plus 2 muatan lokal. Lima area merupakan inti metode Montessori yang bersifat universal, yaitu *Practical Life, Sensorial, Language, Mathematics, dan Cultural Studies*, sementara dua area tambahan, yaitu *Art and Craft* serta *Islamic Studies*, merupakan adaptasi khas Indonesia yang menyesuaikan dengan kekayaan budaya dan kebutuhan lokal. Dengan cara ini, permainan tradisional dapat diposisikan bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan instrumen pedagogis yang terstruktur dan selaras dengan kerangka Montessori.

Alasan teknik permainan tradisional dapat dikelompokkan ke dalam lima area inti Montessori (*Practical Life, Sensorial, Language, Mathematics, Cultural Studies*) ditambah dua area adaptasi khas Indonesia (*Art and Craft* serta *Islamic Studies*) adalah karena setiap permainan memiliki karakteristik spesifik yang beririsan dengan indikator perkembangan anak dalam kerangka Montessori. Permainan yang menuntut koordinasi tubuh dan aturan sederhana misalnya masuk ke *Practical Life*, sedangkan permainan dengan lagu, pantun, atau rima selaras dengan area *Language*. Permainan berhitung seperti congklak dan dakon jelas terkait dengan *Mathematics*, sementara permainan berbasis kerajinan tangan seperti layang-layang dan ketapel lebih sesuai dengan *Art and Craft*.

Adapun *Islamic Studies* menjadi area tambahan yang lahir dari kebutuhan lokal, karena di Indonesia pendidikan anak usia dini kerap dipadukan dengan pengenalan nilai-nilai religius melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dipetakan secara sistematis ke dalam tujuh area pembelajaran Montessori, sekaligus memperlihatkan keunggulan integrasi antara kearifan lokal dan pendekatan pedagogis global.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Indonesia dapat dipetakan secara sistematis ke dalam tujuh area pembelajaran. Pemetaan ini dilakukan dengan menghubungkan karakteristik utama setiap permainan dengan indikator perkembangan anak dalam kerangka Montessori. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang kaya akan nilai edukatif dan kultural.

Tabel 8. Matriks Keterkaitan 47 Permainan Anak dengan 7 Area Pembelajaran Montessori Plus

No	Nama Permainan	PL	SN	MT	LB	CU	CR	IS
A1	Engklek (Hopscotch)	✓	✓	✓		✓		
A2	Lompat tali	✓	✓	✓				
A3	Gasing	✓	✓			✓		
A4	Egrang sederhana	✓	✓			✓		
A5	Gobak Sodor / Galah Asin	✓	✓			✓		
A6	Petak Umpet (Ucing Sumput / Dhelikan / Sorok-sorokan)	✓	✓	✓	✓	✓		
A7	Bentengan	✓	✓			✓		
A8	Lompat batu kecil	✓	✓					
A9	Balap karung sederhana	✓	✓			✓		
A10	Lompat katak / lompat jauh sederhana	✓	✓					
A11	Tarik tambang ringan	✓	✓			✓		
A12	Layang-layang sederhana	✓	✓			✓	✓	
A13	Tepuk bola (badminton/pingpong)	✓	✓					
A14	Sepak bola sederhana	✓	✓					
A15	Bakiak / jalan berpasangan	✓	✓			✓		
A16	Boy-boyan / Bola Gebok (Kasti sederhana)	✓	✓			✓		
A17	Gatrik / Gebokan	✓	✓			✓		
B1	Bekel / Bola Bekel	✓	✓	✓		✓		
B2	Lempar gelang / lempar cincin	✓	✓	✓		✓		
B3	Tumpuk gelas / susun benda ringan	✓	✓	✓			✓	
B4	Perahu kertas / lomba perahu	✓				✓	✓	
B5	Sendok-bola / Sendok-kelereng	✓	✓					
B6	Pletokan / Mainan bambu	✓				✓	✓	
B7	Menepuk stik ice cream	✓	✓			✓		
B8	Origami sederhana	✓				✓		
B9	Bermain tanah liat (playdough)	✓	✓			✓		
B10	Rumah-rumahan (Sunda: Iimahan)	✓			✓	✓	✓	

No	Nama Permainan	PL	SN	MT	LB	CU	CR	IS
B11	BP-BP-an / Putri-putrian (kertas)	✓			✓	✓	✓	
B12	Memelihara tanaman sederhana	✓				✓		
B13	Memelihara ikan (misalnya ikan cupang)	✓				✓		
C1	Congklak / Dakon	✓	✓	✓			✓	
C2	Main kartu bergambar	✓	✓	✓				
C3	Ular Tangga	✓	✓	✓				
C4	Lempar Dadu (Ludo / Halma sederhana)	✓	✓	✓				
C5	Skor-skoran / bermain berhitung sederhana	✓	✓	✓				
D1	Yel-yel / Permainan gerak berantai	✓			✓	✓	✓	
D2	Tepuk tangan berpasangan	✓			✓	✓	✓	
D3	Tari-tarian (Rampak, Saman, dll.)	✓	✓		✓	✓	✓	
D4	Cublek-cubluk Suweng	✓			✓	✓	✓	
D5	Memukul Bedug / Drum	✓				✓	✓	✓
D6	Memainkan Angklung (atau mainan berirama)	✓	✓			✓	✓	
D7	Nyanyi-nyanyian / Bersenandung	✓			✓	✓	✓	
D8	Senam badan	✓	✓					
E1	Sandiwaraan (Polisi-polisian)	✓				✓		
E2	Manasik Haji mini	✓			✓	✓		✓
E3	Wudhu / simulasi	✓						✓
E4	Membaca doa keras-keras / dzikir	✓			✓			✓

Keterangan Kode Area Pembelajaran:

- **PL** = *Practical Life* (Kehidupan Sehari-hari)
- **SN** = *Sensorial* (Sensorial & Persepsi)
- **MT** = *Mathematics* (Matematika & Logika)
- **LB** = *Language & Literacy* (Bahasa & Literasi)
- **CS** = *Cultural Studies* (Studi Budaya, Sains, & Lingkungan)
- **CR** = *Craft* (Kriya & Seni Kreatif)
- **IS** = *Islamic Studies* (Nilai-nilai & Praktik Keagamaan Islam)

Hasil pemetaan keterkaitan 47 permainan anak dengan tujuh area pembelajaran *Montessori Plus* menunjukkan bahwa hampir semua permainan tradisional Indonesia secara alami menyentuh berbagai aspek perkembangan anak. Dari tabel yang disusun, tampak bahwa Practical Life (PL) memperoleh jumlah keterhubungan paling tinggi yaitu 42 centang, sedangkan dan Sensorial (SN) sebanyak 35 centang. Hal ini dapat dimaklumi, karena sebagian besar permainan menuntut keterampilan fisik sehari-hari, koordinasi gerak, pengendalian tubuh, serta kepekaan indera. Misalnya, permainan engklek, lompat tali, atau gasing bukan hanya melatih kekuatan otot, tetapi juga keseimbangan, konsentrasi, serta daya tahan tubuh—semua merupakan kompetensi dasar dalam kehidupan sehari-hari.

Area Cultural (CU) juga memperoleh skor cukup tinggi (18 centang), yang menegaskan bahwa permainan anak tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya lokal, kerja sama, dan kebiasaan komunitas. Hal ini tampak jelas pada permainan gobak sodor, bentengan, maupun tari-tarian tradisional, yang menanamkan norma kolektif, sportivitas, serta kebersamaan. Dengan demikian, permainan tidak sekadar aktivitas hiburan, melainkan wahana enkulturasikan nilai sosial budaya.

Area Mathematics (MT) muncul pada 11 permainan. Meski relatif lebih rendah, kontribusi ini tetap signifikan karena memperlihatkan bahwa permainan seperti bekel, dakon/congklak, atau puzzle mengandung unsur berhitung, pengelompokan, dan pengenalan pola. Dengan pendekatan pedagogis yang tepat, dimensi matematis dari permainan tradisional dapat diperkuat sebagai jembatan menuju keterampilan numerik (Arvy, 2024) yang lebih kompleks.

Area Language (LB) juga muncul pada 11 permainan, terutama yang melibatkan komunikasi verbal, nyanyian, atau doa. Contohnya, membaca doa sehari-hari menghubungkan aktivitas bermain dengan praktik spiritual yang berulang dalam kehidupan anak. Begitu pula nyanyian berantai, bermain peran, atau tepuk tangan berpasangan melatih anak dalam komunikasi interpersonal dan keterampilan berbahasa.

Area Creative (CR) juga terwakili dengan baik (9 centang). Aktivitas seperti origami, anyaman kertas, rumah-rumahan, atau bermain peran menunjukkan bahwa permainan mendorong imajinasi, ekspresi seni, dan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan kreativitas. Anak tidak hanya menggunakan tubuhnya, tetapi juga membangun representasi simbolis dari dunia sekitarnya.

Sementara itu, area Islamic Studies (IS) relatif jarang muncul (hanya 3 permainan), yaitu membaca doa dan memukul bedug. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun sebagian besar permainan tradisional bersifat sekuler, tetapi ada titik temu antara tradisi lokal dengan nilai-nilai keislaman. Di sinilah terlihat potensi integrasi yang lebih besar: permainan tradisional dapat di-*contextualize* atau di-*Islamize* tanpa mengurangi esensi bermainnya, sehingga anak memperoleh pengalaman spiritual sekaligus kultural.

Secara keseluruhan, distribusi keterhubungan ini memperlihatkan bahwa permainan anak tradisional merupakan wahana pendidikan yang multi-dimensional. Kekuatannya ada pada pembentukan keterampilan hidup (*life skills*), kepekaan indera, dan nilai budaya. Namun demikian, aspek matematika, bahasa, dan keislaman membutuhkan penguatan lebih lanjut melalui inovasi pedagogis, agar permainan benar-benar mampu mendukung pembelajaran sains, literasi, dan spiritualitas secara seimbang.

Terakhir, pada area Islamic Studies, ditemukan beberapa permainan bernuansa religius yang telah lama hadir dalam masyarakat. Permainan *manasik haji mini* atau *doa berantai* menjadi contoh konkret bagaimana nilai-nilai keislaman dapat diperkenalkan kepada anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan ini bukan hanya memperkuat aspek spiritual, tetapi juga melatih daya ingat, kerja sama, serta penghayatan nilai-nilai moral. Integrasi Islamic Studies dalam Montessori menjadi adaptasi khas Indonesia yang menegaskan pentingnya konteks lokal dalam pendidikan anak usia dini.

Pembahasan hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional Indonesia memiliki kesesuaian yang tinggi dengan filosofi Montessori. Montessori menekankan *hands-on learning* dan stimulasi menyeluruh, sementara dolanan anak menyediakan konteks nyata yang kaya akan pengalaman motorik, kognitif, sosial, emosional, budaya, dan religius. Dengan demikian, integrasi keduanya dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi kendala biaya apparatus Montessori sekaligus memperkuat pelestarian warisan budaya bangsa.

Berdasarkan hasil analisis diversifikasi, terlihat bahwa sebagian besar permainan berada pada kategori menengah, yakni melibatkan 3–4 area perkembangan, dengan jumlah mencapai 31 permainan. Sementara itu, terdapat 8 permainan yang bersifat fokus tunggal, hanya menstimulasi 1–2 area perkembangan anak. Adapun permainan dengan keragaman tinggi atau holistik, yang mencakup sedikitnya 5 area perkembangan sekaligus, jumlahnya juga 8 permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas permainan cenderung berada di level menengah, sehingga masih terbuka peluang untuk mengembangkan lebih banyak permainan yang bersifat holistik agar stimulasi yang diberikan semakin komprehensif.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional anak usia dini di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk diintegrasikan ke dalam kerangka pembelajaran Montessori. Dengan mengidentifikasi 47 jenis permainan yang sesuai untuk usia 3–6 tahun dan mengkategorikannya ke dalam tujuh area pembelajaran, yaitu *Practical Life*, *Sensorial*, *Language*, *Mathematics*, *Cultural Studies*, *Art and Craft*, serta *Islamic Studies*, penelitian ini menegaskan bahwa dolanan anak tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mampu mengembangkan berbagai kompetensi holistik anak, termasuk motorik, kognitif, sosial, emosional, kreatif, dan spiritual. Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional mendukung pelestarian nilai budaya dan identitas lokal, sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran Montessori yang lebih kontekstual dan inklusif.

Hasil pemetaan ini juga memperlihatkan bahwa setiap permainan tradisional memiliki nilai inti yang menstimulasi keterampilan tertentu sekaligus mendukung kompetensi lain secara holistik. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam praktik Montessori memungkinkan anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan budaya lokal, sekaligus memfasilitasi pengembangan kecerdasan majemuk dan soft competencies yang seimbang. Temuan ini memberikan dasar konseptual bagi pendidik PAUD untuk merancang kurikulum berbasis budaya lokal yang selaras dengan prinsip Montessori, serta mendorong praktik pendidikan yang lebih berorientasi pada pengembangan potensi anak secara menyeluruh.

5. Daftar Rujukan

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Darmawan, W. H., Ananta, J. P., & Suparmi. (2024). Efektivitas Permainan Engklek pada Perkembangan Psikomotorik Anak Usia Dini. *An Nisa'*, 17(2), 70–85.
- Febyarum, L., & Ichsan, I. (2023). Permainan Gobak Sodor Untuk Mengembangkan Sikap Kerjasama Pada Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.7768>
- Fleming, D. J., Culclasure, B. T., Warren, H., & Riga, G. (2023). The Challenges and Opportunities of Implementing Montessori Education in the Public Sector. *Journal of Montessori Research & Education*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.16993/jmre.19>
- Lillard, A. S. (2005). *Montessori: the Science behind the Genius*. Oxford University Press.

<https://doi.org/10.5860/choice.43-5409>

López, C., Armando, J., Nasner, C., Aníbal, J., Getial, J., Daninger, J., Polanco, C., Jairo, J. G., Cerón López, A., Gabriel, J., & De Oriente, U. (2022). Traditional Games as a Pedagogical Strategy to Strengthen Cultural Identity. *Periodicity: Semestral*, 7(2), 1–11.

Lucky, H. S., & Muhid, A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Literature Review. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>

Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>

Melianasari, H., & Suparno, S. (2018). The Importance of Traditional Games to Improve Children's Interpersonal Skill. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 249, 181–186. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.29>

Montessori, M. (2020). *The Discovery of the Child (The Montessori Method Volume 2)*. Montessori-Person Publishing Company.

Rizqi, A. M., & Aulia, I. P. (2025). Penerapan Pendekatan Montessori dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 9(1), 47–56. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>

Samuelsson, I. P. (2010). Participation and Learning in the Early Childhood Education Context. *European Early Childhood Education Research Journal*, 18(2), 121–124. <https://doi.org/10.1080/13502931003784347>

Sedyawati, E. (2010). *Budaya Indonesia : Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Rajawali Pers.

Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (2000). From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development. In *From Neurons to Neighborhoods*. <https://doi.org/10.17226/9824>

Sina, I., & Feby, C. A. D. (2025). Pendekatan Metode Montessori sebagai Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan)*, 5(2), 41–45. <https://doi.org/10.37567/primearly.v8i1.3795>

Suyanto, S. (2012). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(1), 1–10.

<https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>

UNESCO. (2015). *Rethinking Education: Towards a Global Common Good?* UNESCO.

<https://doi.org/10.54675/mdzl5552>