



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



---

## Peran Permainan Lompat Tali Tradisional terhadap Upaya Pelestarian Budaya pada Siswa Sekolah Dasar

Indah Riyani<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[indahryinn17@gmail.com](mailto:indahryinn17@gmail.com)

**abstrak** – Pelestarian budaya pada siswa sekolah dasar adalah upaya menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal. Tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui peran permainan lompat tali tradisional terhadap upaya pelestarian budaya pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari frasa, klausa, atau kata-kata yang diambil dari jurnal nasional dan buku elektronik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan catat. Sedangkan untuk validasi data, penelitian ini menggunakan triangulasi teori. Temuan dari penelitian ini meliputi: 1) Penggunaan media untuk memperkenalkan budaya lokal, dan 2) Meningkatkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya sendiri, 3) Melestarikan budaya lokal secara aktif dan menyenangkan, 4) Mendorong pelestarian budaya secara aktif di lingkungan sekolah, dan 5) Meningkatkan interaksi sosial dan toleransi budaya. Simpulan di dalam penelitian ini, terdapat 5 peran yang dapat dilakukan untuk mengetahui peran permainan lompat tradisional terhadap upaya pelestarian budaya.

**Kata kunci** – Pelestarian Budaya, Lompat Tali, Siswa Sekolah Dasar

**Abstract** – Cultural preservation in elementary school students is an effort to foster students' love for local culture. The purpose of this study is to determine the role of traditional jump rope games on cultural preservation efforts in elementary school students. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method. The data in this study is secondary data in the form of phrases, clauses, or words taken from national journals and eBooks. Data collection is conducted through observation and note-taking. Meanwhile, the validation technique used is theory triangulation. The findings of this study are: 1) The use of media to introduce local culture, and 2) Instilling a sense of love and pride in one's own culture, 3) Preserving local culture in an actively and fun way, 4) Encourage active cultural preservation in the school environment, and 5) Increasing social interaction and cultural tolerance. In conclusion, there are 5 roles that can be done to determine the role of traditional jumping games on cultural preservation efforts.

**Keywords** – Cultural Preservation, Jumping Rope, Elementary School Students

### PENDAHULUAN

Pelestarian budaya di negara kita sangat penting untuk dilakukan. Menurut Laudra dkk. (2021) pelestarian budaya adalah upaya kegiatan mempertahankan suatu hal yang berasal dari sekelompok masyarakat. Pelestarian budaya merupakan upaya

tindakan menjaga identitas atau karakter suatu bangsa (Rahmiati dkk., 2025) dengan warisan budaya yang diturunkan kepada generasi seterusnya (Suryadi dalam Hernawati dkk., 2025). Jadi dapat disimpulkan, bahwa pelestarian budaya adalah salah satu tindakan mempertahankan suatu budaya bagi identitas bangsa.

Tujuan pelestarian budaya adalah untuk memastikan warisan budaya tetap bisa dinikmati oleh generasi mendatang (Tsabit dkk., 2025). Selain itu, Agustin dkk. (2025) berpendapat bahwa dengan dilaksanakan pelestarian budaya, dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menjaga warisan budaya bangsa. Disisi lain, pelestarian budaya diharapkan bisa mengembangkan eksistensi budaya di setiap daerah (Ulrahma, 2024).

Pelestarian budaya memiliki manfaat yang kolosal dalam memperkaya keberagaman bangsa. Menurut Shofiyani dkk. (2025) manfaat pelestarian budaya yaitu, generasi selanjutnya dapat mempelajari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kegiatan budaya. Selain itu, Muftizar dkk. (2024) mengatakan bahwa, hal ini bermanfaat untuk menjaga keaslian serta keutuhan budaya tersebut. Disisi lain, usaha ini dapat berguna untuk pengetahuan pariwisata dan pendidikan (Revianur, 2020). Pelestarian budaya dapat dilakukan dengan menjaga warisan budaya, yaitu salah satunya melalui permainan tradisional lompat tali.

Lompat tali adalah permainan tradisional yang menguji kelincahan kaki. Berdasarkan Utami dkk. (2022), permainan ini dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih, dengan menggunakan tali yang diayunkan. Selain itu Rosdaliani dkk. (2024) mengatakan bahwa, lompat tali adalah permainan tradisional yang Indonesia yang melakukan gerakan melompat, berlari, dan mendarat. Disisi lain, lompat tali adalah permainan yang menggunakan tali dengan kedua tangan, mengayunkannya melewati kepala hingga kaki, lalu melompati tali tersebut. (Warsiyanti, 2019).

Cara bermain lompat tali sangat sederhana dan mudah. Menurut Mu'mala dan Nadlifah (2019) langkah pertama bermain lompat tali yaitu, para pemain melakukan hom-pim-pah terlebih dahulu, dua orang memegang tali, dan lainnya melakukan pingsut untuk mendapat giliran siapa yang meloncat terlebih dahulu. Pada saat tali diputar, pemain menghindari dengan cara meloncat (Isyanti, 2023). Pemain yang menang yaitu pemain yang bertahan sampai akhir permainan (Sumarsono, 2022), sedangkan pemain yang terjatuh tali karet, harus menggantikan posisi pemegang tali (Bangsawan, 2019).

Permainan ini memiliki banyak manfaat. Menurut Susanti dkk. (2022) manfaat lompat tali adalah anak dapat menyesuaikan gerakan tubuh untuk melatih keseimbangan. Selain itu, Keen Achroni dalam Mu'amala dan Nadlifah (2019) berpendapat bahwa lompat tali dapat membuat anak gembira. Disisi lain, lompat tali dapat meningkatkan kekuatan otot-otot kaki (Sojiono dalam Ashari dan Hidayat, 2025).

Permainan lompat tali masih banyak dimainkan oleh siswa sekolah dasar. Menurut Maulia (2023) siswa sekolah dasar dikenal sebagai anak-anak dalam usia 6-12 tahun. Sedangkan Lestari dkk. (2020) berpendapat bahwa, siswa sekolah dasar merupakan peserta didik yang melakukan pembelajaran paling dasar dalam pendidikan. Disisi lain, siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang sedang menghadapi proses perubahan fisik maupun psikologis yang signifikan (Lessy dkk., 2022).

Permainan ini sangat cocok apabila dilakukan oleh siswa sekolah dasar dengan karakteristik yang aktif. Menurut Muqodas (2015) karakteristik siswa sd tidak lepas dari kreativitas bermain. Sedangkan Sengkey (2023) berpendapat bahwa, siswa sekolah dasar lebih banyak bergerak aktif daripada orang dewasa. Disisi lain mereka mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi (Mustadi dkk., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga membuat mereka mudah dalam berimajinasi.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang kini mulai tergerus oleh perkembangan teknologi. Melalui penelitian ini, dapat ditunjukkan bagaimana peran permainan lompat tali tidak hanya menghibur, tetapi juga terdapat nilai budaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yang merupakan pendekatan untuk menganalisis hasil temuan dari berbagai penelitian yang telah dikaji sebelumnya (Triandini et al., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Studi ini mengandalkan data sekunder. Umaroh dan Hasanudin (2024) menyebutkan bahwa data sekunder meliputi artikel ilmiah yang berasal dari jurnal, serta informasi yang diperoleh dari buku referensi dan dokumen terkait dengan topik penelitian. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi klausa, frasa, kata, dan kalimat yang bersumber dari jurnal nasional serta buku elektronik (ebook)

Teknik pengumpulan data pada studi ini menggunakan metode simak dan catat. Metode ini merupakan prosedur dengan cara mengamati suatu objek untuk memperoleh informasi, lalu mendokumentasikan hasil pengamatan tersebut (Jannah et al., 2017). Dalam konteks penelitian ini, metode simak dilakukan dengan mengutip isi dari jurnal dan buku, kemudian menganalisis sumber tersebut guna menyelaraskan isi penelitian. Sementara itu, metode catat diterapkan dengan mendokumentasikan informasi yang ditemukan dari sumber-sumber tersebut, serta memilah kalimat yang relevan untuk dijadikan rujukan dalam penelitian ini.

Metode validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Menurut Alfansyur dan Mariyani (2020), triangulasi melibatkan pemeriksaan dan perbandingan data yang diperoleh dari berbagai sumber. Penelitian ini mengaplikasikan triangulasi teori, di mana teori yang ada dan hasil penelitian digunakan untuk memverifikasi dan memperkuat pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pernyataan yang dikemukakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peran permainan lompat tali tradisional terhadap upaya pelestarian budaya pada siswa sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Media Pengenalan Budaya Lokal**

Permainan lompat tali dapat memperkenalkan siswa sekolah dasar pada salah satu bentuk budaya tradisional yang telah diwariskan. Melalui permainan ini, siswa sekolah dasar menjadi lebih mengenal jenis permainan tradisional dan menyadari bahwa budaya lokal memiliki nilai yang patut dilestarikan. Permainan tradisional

pada zaman sekarang sudah banyak tergantikan dan ditinggalkan oleh permainan digital. Dampaknya, permainan tradisional menjadi hilang dan tidak bisa diwariskan kepada generasi selanjutnya (Asri dkk., 2021). Mulyani dalam Asih dan El-Yunusi (2024) menekankan bahwa permainan tradisional sudah dianggap ketinggalan zaman perkara munculnya permainan digital. Sedangkan, integrasi permainan tradisional ke dalam permainan siswa sekolah dasar dapat mengajarkan nilai-nilai karakter yang esensial (Santoso dalam Astuti dan Thohir, 2025).

## **2. Menumbuhkan Rasa Cinta dan Bangga terhadap Budaya Sendiri**

Ketika siswa terbiasa memainkan permainan tradisional seperti lompat tali, mereka akan mulai mencintai dan menghargai warisan budaya bangsa. Perkara ini penting untuk membangun identitas budaya dan menumbuhkan rasa bangga menjadi bagian dari masyarakat Indonesia yang kaya akan tradisi. Identitas budaya terhadap siswa sekolah dasar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter (Sarumaha dkk., 2024). Anggraeni dan Budi (2023) berpendapat bahwa dengan menerapkan rasa cinta terhadap budaya akan menumbuhkan sikap pembelaan terhadap tanah air. Disisi lain Siregar, dkk. (2025) menekankan bahwa, menjaga warisan lokal sangat krusial agar tidak terpengaruh budaya modernisasi.

## **3. Melestarikan Budaya Lokal secara Aktif dan Menyenangkan**

Permainan lompat tali tidak hanya mengenalkan budaya secara teori, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas budaya tersebut. Cara ini lebih efektif karena bersifat menyenangkan pada siswa sekolah dasar. Siswa dapat menunjukkan kegembiraannya saat bermain leluasa bersama teman. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami nilai-nilai budaya secara langsung. Menurut Indriani dan Malasari (2020) permainan tradisional menciptakan bermain yang menyenangkan serta kesan belajar kebudayaan yang mengesankan.

## **4. Mendorong Pelestarian Budaya secara Aktif di Lingkungan Sekolah**

Rutin melibatkan permainan lompat tali dalam kegiatan sekolah, siswa secara tidak langsung menjadi pelaku aktif dalam melestarikan budaya. Ini memberi dampak nyata karena budaya tidak hanya diajarkan, tetapi juga dipraktikkan. Melalui pengalaman langsung, siswa akan lebih mudah menghargai nilai-nilai yang terdapat didalam permainan tradisional, serta memotivasi siswa untuk belajar melestarikannya di lingkungan sekolah. Al Mubarak dkk. (2025) berpendapat bahwa, dukungan dari guru di sekolah membentuk siswa untuk melestarikan dan merawat budaya lokal.

## **5. Meningkatkan Interaksi Sosial dan Toleransi Budaya**

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, yang mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan bekerja sama. Melalui permainan berkelompok, siswa dapat belajar memahami peran masing-masing, dan melatih tanggung jawab dalam kelompok. Siswa yang bermain secara kelompok, akan lebih menghargai perbedaan keberagaman yang ada didalamnya. Menurut Atmaja (2020) keberagaman budaya dapat menjadi sarana pembelajaran untuk membangun sikap sosial saling

melengkapi. Sedangkan, interaksi sosial dalam komunikasi yaitu hubungan timbal balik antara individu atau kelompok (Muslim, 2013). Jadi, hubungan interaksi sosial dan toleransi budaya pada permainan tradisional lompat tali pada siswa sekolah dasar, dapat menjadi wadah yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebersamaan dan saling menghargai.

Berikut adalah beberapa gambar di sekolah dasar yang sudah menerapkan permainan tradisional lompat tali di lingkungan sekolahnya.

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



## SIMPULAN

Simpulan peran permainan lompat tali tradisional terhadap upaya pelestarian budaya pada siswa sekolah dasar adalah 1) Media pengenalan budaya lokal, 2) Membangun rasa hormat dan kebanggaan terhadap budaya asli, 3) Melestarikan budaya lokal secara aktif dan menyenangkan, 4) Mendorong pelestarian budaya secara aktif di lingkungan sekolah, dan 5) Meningkatkan interaksi sosial dan toleransi budaya.

## REFERENSI

- Agustin, M., Nurito, N., Wijayanti, I., Rizqiah, N., & Nurpratiwiningsih, L. (2025). Peran pendidikan dalam pelestarian budaya Bali pada penerus muda dan masyarakat lokal. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(1), 86–99. <https://doi.org/10.55606/concept.v4i1.1796>.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal*

- Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.  
<https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>.
- Al Mubarak, A. A. S. A., Bastian, A. F., & Alfianto, D. (2024). Pendampingan anak dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal melalui komunitas seni karawitan Kabupaten Mojokerto. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 5(1), 1-21.  
<https://www.academia.edu/download/121117000/pdf.pdf>.
- Anggraeni, R. & Rahman, B. (2023). Menerapkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini. *Educivolia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2), 96-101.  
<https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.7346>.
- Ashari, L. A. U., Hayati, T., & Hidayat, H. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(5), 390-401. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i5.317>.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150-160. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>.
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan olahraga rekreasi melalui permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126-133. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>.
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2025). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218-225.  
<https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/download/5926/3916>.
- Atmaja, I. M. D. (2020). Membangun toleransi melalui pendidikan multikultural. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(1), 113-121.
- Bangsawan, I. P. R. (2019). Direktori permainan tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan. Indonesia: Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Banyuasin.

- Hernawati, N., Hadiana, O., Abdul Manan, N., Astria Nur, H., & Heriyana, T. (2025). Pelestarian budaya nusantara Indonesia melalui tari kreasi di sanggar bimbingan rawang, Selangor Malaysia. *Batara Wisnu: Indonesian Journal of Community Services*, 5(1), 245–257. <https://doi.org/10.53363/bw.v5i1.291>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Indriani, L., & Malasari, S. (2020). Pelatihan bahasa Inggris dengan metode traditional gamification untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan melestarikan kebudayaan daerah. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 3(2), 89-96. <https://journal-fis.um.ac.id/index.php/jpds/article/download/148/93>.
- Isyanti, D. (2023). *Permainan populer tradisional Betawi*. Indonesia: CAHAYA HARAPAN.
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). Bentuk dan makna kata makian di terminal Purabaya Surabaya dalam kajian sosiolinguistik. *Jurnal Ilmiah Fonema: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 1-17. <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.
- Laudra, D. C., Pauziah, F., Siburian, N. U., Sibarani, G., Manalu, S. B., & Ivanna, J. (2021). Mengenal dan melestarikan budaya Melayu Deli di Kota Medan Sumatera Utara. *Jotika Journal in Education*, 1(1), 6-9. <https://doi.org/10.56445/jje.v1i1.13>.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A. U., Alfiaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi moderasi beragama di lingkungan sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 137-148. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.2.03>.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., Juniwati, P. D. (2020). *Memahami karakteristik anak*. Indonesia: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 25-39. <http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/index>.

- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57-68. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>.
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57-68. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>.
- Muftizar, A., Saputro, A., Munandar, A., Hendrasmo, I. (2024). *Pengelolaan kinerja pelestarian cagar budaya di sektor kebudayaan dan pariwisata*. Indonesia: Penerbit Adab.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25-33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/download/3250/2264>.
- Muslim, A. (2013). Interaksi sosial dalam masyarakat multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 483-494. <https://doi.org/10.24252/jdi.v1i3.6642>.
- Mustadi, A., dkk. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*. Indonesia: UNY Press.
- Rahmiati, D., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh pembelajaran kearifan lokal di Jawa Barat dalam melestarikan budaya tradisional bagi siswa SD. *FONDATIA*, 9(2), 318-339. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5720>.
- Revianur, A. (2020). Digitalisasi cagar budaya di Indonesia: Sudut pandang baru pelestarian cagar budaya masa Hindu-Buddha di Kabupaten Semarang. *Bakti Budaya*, 3(1), 90-101. <https://doi.org/10.22146/bb.55505>.
- Rosdaliani, A., Jumarni, J., Nurannisa, A., Asfar, I. A., Asfar, I. T., Gunawan, G., Cristina, A. S. (2024). *Permainan mabombo-bombo berbasis ethnogames 3d*. Indonesia: Penerbit KBM Indonesia.
- Sarumaha, M., Telaumbanua, K., & Harefa, D. (2024). Pendidikan berbasis kearifan lokal Nias Selatan: membangun identitas budaya pada generasi muda. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 663-668. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6585>.

Sengkey, A. R. J. (2023). *Perkembangan motorik*. Indonesia: Penerbit Adab.

Shofiyani, M., Linda, C. M., Fitriyaningsih, N. D., Nugraha, S. P., Widodo, S., Aminah, S., & Maskhuliah, P. (2025). Menggali himpunan kearifan lokal: perspektif teori himpunan dalam budaya Papua. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 40-51. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1198>.

Siregar, A. A., Darmayasa, D., Rianty, E., Hamdani, M., Minarsi, A., Amirullah, A., Juansa, A., & Ery, A. P. (2025). *Pariwisata Kreatif: mengembangkan pariwisata berbasis budaya dan ekonomi kreatif*. Indonesia: PT. Star Digital Publishing.

Sumarsono, R. N. (2022). *Permainan tradisional nusantara*. Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia.

Susanti, S., Muslihin, H. Y., & Surmadi, S. (2022). Manfaat permainan tradisional lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 77-84. <https://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v9i1.11365>.

Tsabit, M. Z., Subekti, R., & Candrakirana, R. (2025). Implementasi kebijakan pemerintah daerah dalam pengelolaan perkampungan budaya betawi satu babakan dalam perspektif hukum tata ruang. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara*, 3(2), 115-127. <https://doi.org/10.55606/eksekusi.v3i2.1843>.

Ulahma, D. M., & Erawati, Y. (2024). Pelestarian budaya melayu lokal melalui ekstrakurikuler seni tari rentak bulian di SMA negeri 1 Seberida Kabupaten Indragiri Hulu. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1), 89-99. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.472>.

Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.

Utami, F. B., Kasih, D., Utama, W. W. I. (2022). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Indonesia: Penerbit NEM.

Warsiyanti, Y. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain lompat tali pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 179-187. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i3.46478>.