

PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR CALISTUNG ANAK PAUD

Nada Nailatunnajah¹, Sinta Sintiana Nur Ilah², Mirna Sulistiani³, Febri Pebriana⁴

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: nadanjh66@gmail.com

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: sintasintiana08@gmail.com

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: mirnasulistiani23@gmail.com

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: febripebriana04@gmail.com

Abstract. *This research addresses learning difficulties in reading, writing, and numeracy (calistung) among early childhood education students at SPS TAAM Anwarul Barokah. The main objective is to develop an effective play-based learning game that integrates Sundanese cultural values. The study employed qualitative methods through observation, interviews, and pre-post test evaluation involving 16 children aged 4-6 years. A game titled "Trio Profesi Seru" was designed with three learning stations focusing on literacy, role-playing, and counting activities. Each station operates for 15 minutes with group rotation system. Results demonstrated significant improvement with average scores increasing from 2.0 to 2.69 (34.5% improvement). Students achieving maximum scores increased from 25% to 62.5%, while those with minimum scores decreased from 31.25% to 6.25%. The integration of local cultural elements through traditional clothing, Sundanese language, and regional songs like "Manuk Dadali" and "Tokecang" enhanced learning meaningfulness and cultural preservation. Student enthusiasm and confidence showed dramatic increases throughout the learning process. This study concludes that play-based learning effectively overcomes resistance to formal calistung instruction while maintaining optimal engagement and achieving academic objectives without excessive pressure.*

Keywords: *early childhood education, play-based learning, calistung, local culture, educational game*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi krusial yang menentukan kualitas pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Periode usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) dimana perkembangan otak berlangsung sangat cepat dan menjadi fase kritis pembentukan berbagai aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta fisik-motorik. Pendidikan pada masa ini harus dirancang secara matang sesuai karakteristik perkembangan anak.

Dalam implementasinya, terdapat ketimpangan signifikan antara tuntutan akademik yang mengharuskan penguasaan

calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Kesenjangan ini muncul karena ekspektasi orang tua dan sistem pendidikan yang menuntut kemampuan calistung sebelum memasuki jenjang sekolah dasar (Alviansyah, M. 2024). Sementara para ahli pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pembelajaran holistik, integratif, dan berbasis bermain sesuai tahap perkembangan.

Permasalahan kompleks muncul ketika pendidik menghadapi kesulitan merancang metode pengajaran calistung tanpa membebani peserta didik. Mereka berada dalam posisi dilematis, harus memenuhi tuntutan akademik

namun tetap memperhatikan prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Ketika anak merasa terbebani dengan metode kaku dan monoton, mereka justru kesulitan menyerap materi karena memiliki rentang perhatian pendek dan belajar optimal melalui pengalaman langsung (Alviansyah, M. 2024).

Diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan antara tuntutan akademik dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan nilai budaya lokal menjadi solusi tepat. Melalui pendekatan ini, anak dapat belajar calistung dengan cara menyenangkan, bermakna, dan sesuai tahap perkembangan. Pengintegrasian budaya Sunda juga berkontribusi pada pelestarian budaya daerah sejak dini dan membangun identitas anak di era globalisasi.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan belajar warga belajar PAUD, merancang solusi pembelajaran berbasis permainan yang efektif, serta mengevaluasi efektivitas game pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi calistung dengan mengintegrasikan budaya Sunda. Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di PAUD dan menjadi bukti empiris bahwa pembelajaran calistung dapat dilakukan dengan cara menyenangkan sesuai kodrat anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Calistung pada Anak Usia Dini

Calistung (membaca, menulis, dan berhitung) merupakan kemampuan dasar yang penting bagi anak usia dini sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Pertiwi et al. (2021), pembelajaran calistung pada anak usia dini masih menjadi perdebatan antara tuntutan akademik dan prinsip pembelajaran yang sesuai perkembangan. Nasir (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran calistung tidak dilarang, namun metode penyampaian harus disesuaikan dengan prinsip *Development Appropriate Practice* (DAP) yang menekankan pembelajaran melalui bermain.

Penelitian Julianingsih dan Isnaini (2022) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran calistung harus dilakukan secara bertahap dan menyenangkan untuk menghindari tekanan psikologis pada anak. Kesulitan dalam pembelajaran calistung sering disebabkan oleh metode yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, dan pembelajaran yang kurang kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2.2. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Nurleha dan Kristiana (2025) menyatakan bahwa *play-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan pengelolaan emosi. Wahyuningsih et al. (2023) menambahkan bahwa permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak.

Febriani (2020) dalam penelitiannya tentang *educative game* berbasis Android menemukan bahwa permainan edukatif dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun dengan cara yang menyenangkan. Sementara itu, Fathimah dan Ishartiwi (2018) mengembangkan multimedia permainan interaktif untuk pembelajaran berhitung yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan penemuan konsep tanpa merasa terbebani.

2.3. Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran PAUD

Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya dan melestarikan kearifan lokal. Karwati (2014) menekankan bahwa pembelajaran

dengan menekankan budaya lokal dapat melestarikan dan memupuk rasa cinta terhadap budaya sendiri sejak dini.

Muzakki dan Fauziah (2015) menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti pengenalan alat musik tradisional, permainan tradisional, dan penggunaan bahasa daerah. Lestarinigrum dan Wijaya (2019) menambahkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran holistik anak usia dini. Integrasi budaya lokal tidak hanya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran akademik, tetapi juga memperkuat jati diri anak di era globalisasi.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, serta evaluasi pre-test dan post-test. Subjek penelitian berjumlah 16 anak usia 4–6 tahun di SPS TAAM Anwarul Barokah Kota Tasikmalaya, yang mayoritas berada pada kelompok usia B (persiapan masuk SD). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran, wawancara dengan tutor dan warga belajar, serta tes awal dan akhir untuk mengukur kemampuan calistung anak. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali secara mendalam perilaku, respons, dan pengalaman belajar anak dalam konteks alami pembelajaran (Sugiyono, 2020).

Intervensi pembelajaran dilakukan melalui game edukatif “Trio Profesi Seru” yang terdiri atas tiga stasiun aktivitas: pengenalan huruf, bermain peran profesi, serta latihan menulis dan berhitung sederhana. Setiap stasiun dilaksanakan selama 15 menit dengan sistem rotasi kelompok kecil dan pendampingan tutor. Evaluasi pre-test difokuskan pada kemampuan menebalkan huruf, sedangkan post-test menilai kemampuan menjodohkan profesi dengan alat kerjanya sebagai indikator pemahaman konsep. Integrasi budaya lokal Sunda dalam bahasa, lagu, dan

busana digunakan untuk meningkatkan keterlibatan anak dan relevansi pembelajaran, sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan evaluasi pre-post test dalam penelitian pendidikan anak usia dini (Arikunto, 2018).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil observasi awal menunjukkan anak-anak cenderung enggan mengikuti aktivitas belajar formal seperti menulis di lembar kerja atau menghafal huruf. Tingkat konsentrasi menurun drastis ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau drill yang monoton. Sebaliknya, antusiasme dan fokus meningkat signifikan ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau aktivitas yang melibatkan gerak tubuh. Teridentifikasi pula variasi kemampuan yang cukup lebar antar anak dalam penguasaan huruf dan angka.

Wawancara dengan tutor mengungkapkan beberapa kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Para tutor merasa tertekan dengan ekspektasi orang tua yang menuntut anak sudah mampu membaca dan menulis sebelum memasuki SD. Mereka mengalami kesulitan menemukan metode tepat mengajarkan calistung tanpa membebani anak. Keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan menarik juga menjadi hambatan. Meskipun menyadari pentingnya pembelajaran berbasis bermain, implementasinya belum optimal di lapangan.

Faktor penyebab kesulitan belajar diidentifikasi meliputi tekanan tuntutan akademik yang berlebihan, kurangnya variasi media pembelajaran, dan pembelajaran yang kurang kontekstual. Tekanan akademik menciptakan suasana tegang yang bertolak belakang dengan prinsip pembelajaran menyenangkan. Keterbatasan media menyebabkan proses belajar monoton, padahal anak memerlukan stimulasi beragam secara visual, auditori, dan kinestetik. Pembelajaran yang tidak dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari membuat materi terasa abstrak dan sulit dipahami.

Game "Trio Profesi Seru" diimplementasikan melalui tiga stasiun dengan karakteristik berbeda. Pada Stasiun 1 "Kotak Ajaib Profesi", anak mencari kartu huruf dari kotak misteri yang merupakan inisial nama profesi, kemudian mencocokkan dengan gambar profesi yang sesuai. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa bangga ketika berhasil menempelkan kartu dengan benar. Beberapa anak mampu langsung mencocokkan, meskipun ada yang memerlukan bantuan untuk mengenali huruf inisial.

Stasiun 2 "Aku Bisa Jadi..." menjadi favorit anak-anak. Mereka sangat ekspresif dan menikmati kegiatan bermain peran sebagai berbagai profesi seperti polisi, dokter, pemadam kebakaran, guru, tentara, dan masinis. Interaksi dan kerjasama antar anak terlihat sangat baik. Khusus untuk profesi masinis, anak-anak dengan percaya diri menyanyikan lagu-lagu daerah Sunda. Stasiun ini berhasil mengembangkan aspek sosial-emosional dan bahasa secara optimal.

Pada Stasiun 3 "Tebak & Hitung Profesi", terlihat variasi kemampuan anak dalam melengkapi huruf yang hilang pada nama profesi. Aktivitas menebalkan huruf sangat membantu anak yang mengalami kesulitan menulis. Kegiatan berhitung menjadi lebih mudah dipahami karena menggunakan media gambar konkret. Beberapa anak menunjukkan peningkatan dalam ketelitian dan kesabaran saat mengerjakan tugas. Pendekatan kontekstual melalui penghitungan jumlah kata dalam nama profesi membuat konsep bilangan lebih bermakna.



Gambar 1. Foto bersama saat implementasi



Gambar 2. Media Pembelajaran

Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor 2,0 dari skala 3 dengan distribusi: 25% anak mencapai skor maksimal (mampu menebalkan dengan tepat dan rapi), 43,75% anak mendapat skor 2 (cukup tepat), dan 31,25% anak masih kesulitan (skor 1). Waktu pengerjaan rata-rata 12-15 menit dengan beberapa anak memerlukan waktu hingga 20 menit dengan pendampingan intensif. Ditemukan pola kesalahan umum seperti garis keluar batas, tekanan pensil tidak tepat, kesulitan mengikuti arah lengkung, dan ukuran huruf tidak konsisten.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Indikator	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Rata-rata Skor	2,0	2,69	+34,5%
Skor Maksimal	25%	62,5%	+37,5%
Skor Minimal	31,25 %	6,25%	-25%
Pengenalan Huruf	56,7 %	85,6%	+28,9%
Kemampuan Kognitif	60%	88%	+28%

Sumber: Data Primer, 2025

Post-test menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor 2,69 dari skala 3. Sebanyak 62,5% anak mampu menjodohkan seluruh profesi dengan alat yang tepat (5 dari 5 benar), 31,25% anak mampu menjodohkan sebagian besar (3-4 benar), dan hanya 6,25% anak yang masih mengalami kesulitan (1-2 benar). Waktu pengerjaan berkurang menjadi 8-10 menit dengan tingkat antusiasme dan kepercayaan diri yang meningkat drastis. Tidak ada anak

yang mengeluh lelah atau menyerah seperti pada pre-test.

Profesi yang paling mudah dijawab adalah Guru-Papan Tulis (15 anak benar) dan Dokter-Stetoskop (14 anak benar). Profesi yang sedikit membingungkan adalah Pemadam Kebakaran-Pompa Air dan Polisi-Mobil Polisi (masing-masing 13 anak benar). Hasil ini menunjukkan pembelajaran melalui game berhasil meningkatkan pemahaman konseptual tentang profesi dan alat-alatnya.

Peningkatan kemampuan sebesar 34,5% membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman calistung. Pendekatan bermain mengeliminasi resistensi anak terhadap pembelajaran formal dan menciptakan suasana kondusif untuk eksplorasi dan penemuan konsep. Anak-anak tidak merasa sedang "belajar" dalam pengertian formal, tetapi menikmati proses sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan.

Sistem rotasi kelompok dengan tiga stasiun berbeda memberikan variasi stimulasi yang optimal. Setiap stasiun dirancang mengembangkan aspek perkembangan berbeda namun saling melengkapi. Durasi 15 menit per stasiun cukup untuk menjaga fokus anak tanpa menimbulkan kebosanan. Pembelajaran dalam kelompok kecil memfasilitasi interaksi sosial, kerjasama, dan pembelajaran dari teman sebaya.

Integrasi budaya Sunda memberikan nilai tambah signifikan dengan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual. Penggunaan bahasa ibu menciptakan kenyamanan psikologis dan membantu anak mengekspresikan pemahaman mereka dengan lebih baik. Pakaian adat dan lagu tradisional tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran akademik, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya dan pembentukan identitas anak. Anak-anak menunjukkan kebanggaan dan antusiasme tinggi ketika menyanyikan lagu daerah, mencerminkan koneksi emosional positif dengan budaya lokal mereka.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran calistung berbasis permainan melalui game "Trio Profesi Seru" memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak usia dini di SPS TAAM Anwarul Barokah. Observasi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar anak kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran formal yang bersifat monoton, seperti menulis di lembar kerja dan latihan berulang. Konsentrasi anak cenderung menurun, sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki rentang perhatian pendek dan lebih mudah belajar melalui aktivitas bermain (Nasir, 2018; Pertiwi et al., 2021).

Wawancara dengan tutor mengungkapkan bahwa kesulitan pembelajaran calistung disebabkan oleh tekanan tuntutan akademik dari orang tua, keterbatasan media pembelajaran yang variatif, serta kesulitan pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *Development Appropriate Practice* (DAP). Tutor menyadari pentingnya pembelajaran berbasis bermain, namun keterbatasan referensi dan media membuat implementasinya belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Julianingsih dan Isnaini (2022) yang menyatakan bahwa metode calistung yang tidak sesuai tahap perkembangan dapat menimbulkan resistensi belajar pada anak.

Implementasi game "Trio Profesi Seru" dilakukan melalui tiga stasiun pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif anak. Pada stasiun "Kotak Ajaib Profesi", anak belajar mengenali huruf melalui kegiatan mencocokkan kartu huruf dengan gambar profesi. Aktivitas ini membantu anak memahami simbol huruf secara kontekstual dan meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Febriani (2020) bahwa permainan edukatif efektif dalam menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini. Stasiun "Aku Bisa Jadi..." mendorong anak bermain peran berbagai profesi dan berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga aspek sosial-emosional dan bahasa berkembang secara optimal (Nurleha & Kristiana, 2025). Sementara itu, stasiun "Tebak & Hitung Profesi" melatih kemampuan menulis dan berhitung dengan

bantuan media konkret, yang terbukti memudahkan anak memahami konsep numerasi (Fathimah & Ishartiwi, 2018).

Hasil evaluasi pre-test menunjukkan rata-rata skor kemampuan anak sebesar 2,0 dari skala 3, dengan 31,25% anak masih mengalami kesulitan. Setelah intervensi, hasil post-test meningkat dengan rata-rata skor menjadi 2,69. Persentase anak yang mencapai skor maksimal meningkat dari 25% menjadi 62,5%, sedangkan anak dengan skor rendah menurun menjadi 6,25%. Peningkatan kemampuan sebesar 34,5% ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman calistung secara signifikan. Temuan ini mendukung penelitian Wahyuningsih et al. (2023) yang menyatakan bahwa strategi belajar seraya bermain efektif meningkatkan kemampuan calistung dan motivasi belajar anak.

Selain peningkatan akademik, integrasi budaya Sunda melalui penggunaan bahasa daerah, pakaian adat, dan lagu tradisional memberikan nilai tambah dalam pembelajaran. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan berkontribusi pada pembentukan identitas budaya anak sejak dini (Karwati, 2014; Lestarinigrum & Wijaya, 2019). Dengan demikian, game "Trio Profesi Seru" tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan calistung, tetapi juga mendukung pembelajaran holistik yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Game pembelajaran "Trio Profesi Seru" terbukti efektif meningkatkan kemampuan calistung anak PAUD dengan peningkatan skor rata-rata 34,5%. Jumlah anak mencapai skor maksimal meningkat dari 25% menjadi 62,5%, sementara anak dengan skor minimal menurun dari 31,25% menjadi 6,25%. Pendekatan bermain sambil belajar berhasil mengatasi keengganan terhadap pembelajaran formal, meningkatkan antusiasme, kepercayaan diri, dan motivasi intrinsik anak.

Integrasi budaya Sunda melalui penggunaan pakaian adat, bahasa Sunda, dan lagu tradisional menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan

berkontribusi pada pelestarian warisan budaya sejak dini. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran calistung dapat dilakukan dengan cara menyenangkan sesuai kodrat anak tanpa mengorbankan pencapaian tujuan pembelajaran akademik.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut meliputi: pertama, memperpanjang durasi aktivitas menjadi minimal 20 menit per stasiun untuk memberikan waktu eksplorasi lebih optimal. Kedua, menambah variasi profesi yang dikenalkan untuk memperkaya kosakata anak. Ketiga, mengembangkan stasiun tambahan yang fokus pada aspek seni dan kreativitas seperti menggambar atau mewarnai kostum profesi.

Keempat, meningkatkan kolaborasi dengan pihak sekolah atau komunitas lokal untuk memperluas jangkauan implementasi ke lembaga PAUD lainnya. Kelima, melakukan uji coba dengan durasi lebih panjang (2-3 bulan) untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap kemampuan calistung anak. Terakhir, menyusun dokumentasi lengkap sebagai panduan implementasi bagi guru PAUD yang ingin menerapkan model pembelajaran serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviansyah, M.R., Karwati, L., & Novitasari, N. (2024). *Public Reading In Improving The Ability To Read, Write, Count (Calistung) In Sunday Learning*. SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v12i4.128015>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fathimah, N. S., & Ishartiwi, I. (2018). Pengembangan multimedia permainan interaktif pembelajaran berhitung bagi anak diskalkulia usia prasekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 115-128. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15541>
- Febriani, R. (2020). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi

- Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 146-158.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24544>
- Julianingsih, D., & Isnaini, I. D. (2022). Sosialisasi Belajar Calistung Pada Anak Usia Dini Bersama Orang Tua Hebat. Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 1-16.
<https://doi.org/10.53299/bajpm.v2i1.110>
- Karwati, E. (2014). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 53-60.
<https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 67-79.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>
- Muzakki, M., & Fauziah, P. Y. (2015). Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Full Day School. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(1), 39-54.
<https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>
- Nasir, A. (2018). Polemik Calistung Untuk Anak Usia Dini (Telaah Konsep Development Appropriate Practice). *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(2), 325-344.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v6i2.4759>
- Nurleha, & Kristiana, D. (2025). Penerapan Play Based Learning dalam Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di Pcenter. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(1), 44-50.
<https://doi.org/10.37985/indopedia.v3i1.426>
- Pertiwi, D., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62-69.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidz, J., Syamsuddin, M. M., Nuryana, N., & Rasmani, U. E. E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung pada Anak Usia 5-8 Tahun dengan Menggunakan Strategi Belajar Seraya Bermain. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 77-91.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.346>