Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini
Volume. 7 Nomor. 4 November 2026
E-ISSN : 2963-4326; P-ISSN : 2964-5476, Hal. 28-37
DOI: https://doi.org/10.59059/tarim.v7i4.3608
Tersedia: https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Tarim

Persepsi Masyarakat terhadap Aktivitas Bermain Bermakna dalam Perkembangan Anak Usia Dini di Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelan

Zaharatus Syifa Nayla[1*], May Natasya Br Tarigan[2], Dea Yuanda Putri[3], Aprillya Egina Br Ginting[4], Azzahra Muatiara[5]
[1-5]Program Studi PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Indonesia
Email: zaharatussyifanayla5@gmail.com[1] , maynatasya019@gmail.com[2], deayundaputri909@gmail.com[3], aprillyaeginabrginting@gmail.com[4], azzahramutiara227@gmail.com[5]
**Penulis Korespondensi: zaharatussyifanayla5@gmail.com*

Abstract. *Meaningful play activities are essential for supporting early childhood development, as they promote learning, exploration, creativity, and social interaction. However, public understanding of meaningful play remains diverse, particularly regarding its educational value and the role of parental involvement. This study aims to describe public perceptions of meaningful play activities and identify forms of parental support in Rengas Pulau Village, Medan Marelan District. The study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation and in-depth interviews involving 10 parents selected through purposive sampling. The findings indicate that community members generally perceive play as entertainment for filling children's free time rather than as an integral part of education and development. This perception contributes to limited and inconsistent parental support for children's play activities. The study also identifies limited availability of safe and child-friendly play spaces as a significant obstacle. These findings highlight the need to strengthen parental understanding of the importance of meaningful play and active involvement in children's activities. Furthermore, providing accessible, safe, and child-friendly play facilities is recommended to create supportive environments for children's optimal development through meaningful play experiences.*

Keyword: *Child Development; Early Childhood; Meaningful Play; Parental Support; Public Perception.*

Abstrak. Aktivitas bermain bermakna merupakan sarana penting untuk mendukung perkembangan anak usia dini karena mendorong proses belajar, eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial. Namun, pemahaman masyarakat mengenai bermain bermakna masih beragam, terutama terkait nilai pendidikannya dan peran keterlibatan orang tua. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi masyarakat terhadap aktivitas bermain bermakna serta mengidentifikasi bentuk dukungan orang tua di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap 10 orang tua yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat umumnya memandang bermain sebatas hiburan untuk mengisi waktu luang anak, bukan sebagai bagian integral dari pendidikan dan perkembangan. Persepsi tersebut berkontribusi terhadap dukungan orang tua yang masih terbatas dan tidak konsisten dalam aktivitas bermain anak. Penelitian ini juga menemukan bahwa keterbatasan ruang bermain yang aman dan ramah anak menjadi kendala penting. Temuan tersebut menunjukkan perlunya peningkatan pemahaman orang tua mengenai pentingnya bermain bermakna dan keterlibatan aktif dalam kegiatan anak. Selain itu, penyediaan fasilitas bermain yang aman, mudah diakses, dan ramah anak direkomendasikan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak melalui pengalaman bermain bermakna.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bermain Bermakna; Pendampingan Orang Tua; Perkembangan Anak; Persepsi Masyarakat.

1. LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun dan sedang mengalami masa pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Masa ini sering disebut sebagai *golden age* karena berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan kreativitas berkembang secara optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat (Nadiela, 2025). Oleh karena itu, anak memerlukan berbagai pengalaman belajar

Naskah Masuk: 30 Agustus 2026; Revisi: 20 September 2026; Diterima: 30 Oktober 2026; Terbit: 01 November 2026

yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar seluruh potensi yang dimiliki dapat berkembang secara maksimal.

Salah satu aktivitas yang paling dekat dengan dunia anak adalah bermain (Pertiwi, 2025). Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses belajar dan perkembangan anak usia dini (Anisa et al., 2026). Kegiatan bermain menjadi salah satu cara yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini (Amanda & Ramadhani, 2026). Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan keterampilan sosial, serta melatih kemampuan motorik dan emosionalnya (Hayati & Putro, 2021; Rohmah, 2016). Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya (Anti et al., 2024). Oleh karena itu, bermain memiliki peran penting dalam mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh (Hasbi & Wahyuningsih, 2020).

Dalam pendidikan anak usia dini dikenal konsep *meaningful play* atau bermain bermakna. Bermain bermakna merupakan aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangannya. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dengan orang lain (Hasnah, 2024). Dalam pelaksanaan kegiatan bermain, anak diberi kebebasan untuk memilih permainan sesuai minatnya (Amanda & Ramadhani, 2026). Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak karena anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berbagi, bekerja sama, dan belajar memahami orang lain(Seripia et al,. 2025). Dengan demikian, bermain bukan sekadar kegiatan mengisi waktu luang, melainkan bagian penting dari proses pendidikan dan perkembangan anak.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan pentingnya bermain dalam perkembangan anak usia dini, masih ditemukan masyarakat yang memiliki persepsi berbeda mengenai fungsi bermain. Sebagian orang tua lebih menekankan pencapaian akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung sejak usia dini dibandingkan memberikan kesempatan bermain kepada anak (Sufa & Setiawan, 2018). Akibatnya, bermain dapat dianggap sebagai aktivitas yang kurang produktif dibandingkan kegiatan belajar akademik. Padahal, aktivitas bermain dapat memberikan berbagai pengalaman yang mendukung perkembangan anak apabila dilakukan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik anak (Ruminingsih et al., 2025). Persepsi orang tua terhadap bermain menjadi penting karena dapat memengaruhi kesempatan

bermain, bentuk pendampingan, serta dukungan yang diberikan kepada anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Lingkungan 29 Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, ditemukan bahwa anak-anak masih aktif melakukan berbagai aktivitas bermain di lingkungan sekitar tempat tinggalnya salah satunya bermain engklek. Engklek merupakan permainan melompat di atas pola kotak yang digambar di lantai, yang secara inheren melatih keseimbangan satu kaki, koordinasi gerak, perencanaan motorik, serta kontrol impuls anak (Saragih Rizki, 2025; Siregar & P, 2023). Namun, pendampingan orang tua terhadap aktivitas bermain anak masih belum optimal. Selain itu, sebagian masyarakat masih memandang bermain sebagai kegiatan yang hanya bertujuan menghibur anak tanpa menyadari manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep bermain bermakna yang berkembang dalam kajian pendidikan anak usia dini dengan pemahaman masyarakat di lingkungan penelitian.

Penelitian terdahulu telah membahas manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini serta pentingnya pemahaman orang tua dalam mendukung aktivitas tersebut. Ruminingsih et al. (2025) menekankan pentingnya bermain bagi tumbuh kembang anak, sedangkan Sufa & Setiawan (2018) menjadi rujukan dalam pembahasan mengenai peran orang tua dan pengembangan potensi anak. Penelitian ini melengkapi kajian tersebut dengan mendeskripsikan pemaknaan bermain, bentuk pendampingan, serta kendala lingkungan yang ditemukan pada informan di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan. Kontribusi penelitian terletak pada penyajian gambaran kontekstual mengenai kesesuaian antara pemahaman orang tua dan praktik pendampingan bermain dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut dapat menjadi dasar penyusunan edukasi orang tua serta pertimbangan penyediaan lingkungan bermain yang aman sesuai dengan kebutuhan setempat.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi masyarakat terhadap aktivitas bermain bermakna dalam perkembangan anak usia dini di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, serta mengidentifikasi bentuk pendampingan yang diberikan orang tua dalam mendukung aktivitas bermain anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam persepsi masyarakat mengenai aktivitas bermain bermakna dalam perkembangan anak usia dini. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh

gambaran yang utuh mengenai pemahaman, pandangan, serta pengalaman masyarakat terkait aktivitas bermain anak usia dini dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan jumlah keluarga yang memiliki anak usia dini serta kondisi sosial masyarakat yang mendukung pelaksanaan penelitian.

Subjek penelitian terdiri atas orang tua atau pengasuh yang memiliki anak usia dini yang berdomisili di Kelurahan Rengas Pulau. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 10 orang. Kriteria informan meliputi orang tua atau pengasuh utama anak usia dini yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian dan memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Objek penelitian adalah persepsi masyarakat terhadap aktivitas bermain bermakna dalam perkembangan anak usia dini. Fokus kajian meliputi pemahaman masyarakat mengenai konsep bermain bermakna, sikap orang tua terhadap aktivitas bermain anak, praktik pendampingan bermain di rumah, serta pandangan masyarakat mengenai manfaat bermain bagi perkembangan anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas bermain anak dan kondisi lingkungan bermain di lokasi penelitian. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada informan untuk menggali informasi mengenai persepsi, pengalaman, dan bentuk pendampingan yang diberikan kepada anak selama bermain. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara ditranskripsikan terlebih dahulu, kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul. Selanjutnya, data dianalisis untuk mengidentifikasi pola persepsi masyarakat mengenai aktivitas bermain bermakna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap 10 orang tua yang memiliki anak usia dini di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, diketahui bahwa pandangan orang tua mengenai aktivitas bermain bermakna belum sepenuhnya sama. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak-anak masih aktif melakukan berbagai kegiatan bersama teman sebaya, seperti bermain bola, bersepeda, dan bermain secara bebas di lingkungan sekitar rumah. Meskipun demikian, keterlibatan orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain tersebut belum berlangsung secara konsisten. Beberapa anak bermain tanpa pengawasan langsung, sedangkan sebagian lainnya lebih sering melakukan kegiatan di dalam rumah.

Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain sudah menjadi bagian dari keseharian anak, tetapi belum seluruhnya disertai pemahaman bahwa kegiatan tersebut dapat menjadi pengalaman belajar bagi anak.



Gambar 1. Aktivitas Bermain.

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa sebagian orang tua masih mengartikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan atau mengisi waktu luang. Bermain belum sepenuhnya dipahami sebagai kegiatan yang dapat memberikan rangsangan terhadap berbagai aspek perkembangan. Namun, terdapat pula orang tua yang telah menyadari bahwa bermain dapat membantu perkembangan motorik, kemampuan bersosialisasi, keberanian, serta interaksi anak dengan lingkungan. Perbedaan pemahaman tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan orang tua terhadap aktivitas bermain masih beragam. Temuan ini sejalan dengan Ruminingsih et al. (2025) yang menempatkan bermain sebagai bagian penting dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini. Dengan demikian, masih terdapat perbedaan antara pemahaman mengenai fungsi bermain yang telah dijelaskan dalam berbagai kajian dengan pemahaman yang dimiliki sebagian orang tua di lingkungan penelitian.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan fisiknya. Berbagai kegiatan seperti bermain bola dan bersepeda memungkinkan anak melakukan gerakan secara aktif dalam lingkungan sekitarnya. Hal ini mendukung pendapat Amanda dan Ramadhani (2026) bahwa kegiatan bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Selain itu, pada observasi awal ditemukan permainan engklek yang dilakukan anak-anak di lingkungan penelitian. Permainan tersebut melibatkan aktivitas melompat dan menjaga keseimbangan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berkaitan dengan kemampuan motorik anak, sebagaimana dijelaskan oleh Saragih Rizki (2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan sederhana yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari tetap memiliki nilai perkembangan bagi anak. Aktivitas bermain yang dilakukan secara bersama-sama juga memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui interaksi tersebut, anak dapat belajar berbagi, bekerja sama,

berkomunikasi, dan memahami orang lain. Kondisi ini sesuai dengan Seripia et al. (2025) yang menjelaskan bahwa bermain memiliki kaitan dengan perkembangan sosial dan emosional anak melalui berbagai pengalaman interaksi. Dengan demikian, kegiatan bermain bersama yang ditemukan di lokasi penelitian tidak hanya memberikan pengalaman fisik, tetapi juga dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Namun, pengalaman tersebut tetap membutuhkan lingkungan yang mendukung serta pendampingan orang dewasa agar kegiatan bermain berlangsung secara aman dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Selain itu, ditemukan adanya kecenderungan sebagian orang tua untuk lebih mengutamakan kemampuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Aktivitas bermain terkadang dianggap kurang produktif dibandingkan kegiatan belajar akademik. Kondisi tersebut terlihat ketika anak yang sedang bermain diarahkan untuk berhenti bermain dan belajar. Padahal, Hasnah (2024) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dapat memberikan pengalaman yang mendukung kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, dan kerja sama anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain seharusnya tidak diposisikan sebagai kebalikan dari kegiatan belajar, karena melalui bermain anak juga dapat memperoleh berbagai pengalaman yang menunjang perkembangannya.

Perbedaan pemahaman tersebut juga terlihat dari pola pendampingan orang tua. Sebagian anak masih melakukan aktivitas bermain tanpa didampingi secara langsung oleh orang tua. Padahal, cara orang tua memandang aktivitas bermain dapat berpengaruh terhadap kesempatan bermain dan bentuk dukungan yang diberikan kepada anak. Hal tersebut sesuai dengan Ruminingsih et al. (2025) yang menekankan pentingnya pemahaman orang tua mengenai aktivitas bermain dalam mendukung tumbuh kembang anak. Dengan demikian, pemahaman tentang manfaat bermain perlu diwujudkan melalui keterlibatan orang tua, bukan hanya sebatas mengetahui bahwa bermain bermanfaat bagi anak.

Faktor keamanan lingkungan juga menjadi salah satu pertimbangan orang tua dalam memberikan kesempatan bermain kepada anak. Anak-anak sering bermain di sekitar rumah, gang, maupun area terbuka yang memiliki keterbatasan dari segi keamanan. Kondisi tersebut membuat sebagian orang tua membatasi aktivitas bermain di luar rumah karena khawatir anak mengalami kecelakaan atau terluka. Namun, pembatasan tersebut juga dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan. Oleh karena itu, pendampingan orang tua diperlukan agar anak tetap memperoleh kesempatan bermain sekaligus berada dalam lingkungan yang aman. Selain kondisi lingkungan, penelitian ini juga menemukan penggunaan gawai sebagai salah satu bagian dari aktivitas anak di rumah. Pada sebagian keluarga, gawai digunakan sebagai alat untuk

mengalihkan perhatian atau membuat anak tetap tenang ketika orang tua melakukan aktivitas lainnya. Penggunaan gawai yang tidak disertai pendampingan dapat membuat anak lebih banyak menerima stimulasi secara pasif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa orang tua perlu menyeimbangkan penggunaan media digital dengan aktivitas bermain langsung yang memungkinkan anak bergerak, berkomunikasi, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman mengenai pentingnya bermain bagi perkembangan anak dengan praktik yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain bermakna tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kesempatan anak untuk aktif, adanya interaksi dengan orang lain, lingkungan yang aman, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses bermain. Permainan sederhana seperti bermain bola, bersepeda, bermain peran, menggambar, membaca buku bersama, atau menggunakan benda yang tersedia di lingkungan dapat menjadi pengalaman bermain yang bermakna apabila sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian, tim peneliti tidak hanya menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan dan artikel ilmiah, tetapi juga menghasilkan poster edukasi mengenai pentingnya bermain bagi anak usia dini. Poster tersebut diberikan kepada pihak Kelurahan Rengas Pulau sebagai salah satu bentuk edukasi kepada masyarakat. Isi poster menekankan bahwa bermain bukan sekadar kegiatan untuk mengisi waktu luang, tetapi merupakan bagian penting dalam proses belajar dan perkembangan anak. Melalui poster tersebut, diharapkan informasi mengenai pentingnya bermain dapat lebih mudah dipahami dan disebarluaskan kepada orang tua maupun masyarakat di lingkungan kelurahan.



Gambar 2. Poster edukasi.



Gambar 3. Penyerahan Poster 1.

Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menggambarkan kondisi persepsi orang tua mengenai bermain bermakna, tetapi juga menghasilkan tindak lanjut yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Pemberian poster edukasi kepada pihak kelurahan diharapkan menjadi langkah awal dalam meningkatkan kesadaran orang tua bahwa anak membutuhkan kesempatan untuk bermain secara aman, aktif, menyenangkan, dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat di Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan terhadap aktivitas bermain bermakna masih beragam. Sebagian orang tua masih memandang bermain sebagai kegiatan untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang, sementara sebagian lainnya telah memahami bahwa bermain dapat mendukung perkembangan motorik, sosial, keberanian, interaksi, serta kemampuan anak dalam mengeksplorasi lingkungan. Masih ditemukan pula kecenderungan orang tua yang lebih mengutamakan kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung dibandingkan memberikan kesempatan bermain kepada anak. Selain itu, faktor keamanan lingkungan dan penggunaan gawai turut memengaruhi kesempatan anak untuk bermain secara aktif.

Pendampingan orang tua dalam aktivitas bermain juga belum dilakukan secara konsisten. Sebagian anak masih bermain tanpa pengawasan langsung, sehingga diperlukan keterlibatan orang tua untuk menciptakan lingkungan bermain yang aman sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bereksplorasi, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan pemahaman masyarakat bahwa bermain bukan sekadar kegiatan untuk mengisi waktu luang, tetapi merupakan bagian penting dalam proses belajar dan perkembangan anak usia dini. Sebagai tindak lanjut, poster edukasi yang diberikan kepada pihak Kelurahan Rengas Pulau diharapkan dapat menjadi media informasi untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan masyarakat mengenai pentingnya bermain bermakna bagi anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

Amanda, S., & Ramadhani, R. (2026). Kegiatan Bermain Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Usia Dini*, *12*(1), 63–73.

Anisa, A., Supriyadi, S., & Yenita, R. (2026). Pengaruh bermain peran terhadap perilaku agresif di RA Nurul Iman. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(3), 48–64. https://doi.org/10.62007/joupi.v4i3.1011

Anti, U. D., Tambunan, J. M., & Ashari, A. T. (2024). Upaya meningkatkan perkembangan anak usia dini melalui permainan labirin. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, *2*(3), 111–116. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.436

Hasbi, M. & Wahyuningsih, S. (2020). *Pentingnya bermain bagi anak usia dini.* Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hasnah, S. G. (2024). Metode pembelajaran bermain: Pengaruh terhadap perkembangan karakter sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8(1)*, 512–523.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(1), 52–64. https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(5).

Nadiela, T. A. (2025). Peran orang tua dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 233–245.

Nazarullail, F. (2023). Bermain dan permainan anak usia dini (di era revolusi industri 4.0). CV. Bayfa Cendekia Indonesia.

Pertiwi, A. D. (2025). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak PAUD Rinjani Universitas Mataram. *Varied Knowledge Journal*, *3*(1), 1–8. https://doi.org/10.71094/vkj.v3i1.122

Rahma, N. T. A., Lilawati, R. A., & Al Umairi, M. (2025). Peran orang tua dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(6), 3013–3021. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7407

Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam, 13(2). https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590

Ruminingsih, N., Agustina, N., Purwulan, H., Sholikhah, O. M., & Purwaningsih, L. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2). https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol7.no2.a10647

Saragih Rizki, N. R. (2025). Desain Permainan Tradisional Engklek berbasis IoT dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak AUD (Anak Usia Dini). *Jurnal Usia Dini*, *11*(Vol. 11 No. 2 (2025): Desember 2025), 164–171. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/74018/29673

Safitri, L. A. (2022). Urgensi bermain dalam mengembangkan perkembangan sosial anak usia dini. MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 1–4. https://doi.org/10.35706/murangkalih.v3i02.8373

Sari, G. P. (2025). Pemahaman orang tua mengenai urgensi bermain untuk meningkatkan perkembangan moral dan agama anak usia dini. Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 71–81. https://doi.org/10.70437/edusiana.v1i2.931

Seripia, Indah Puspasari, Nazwa Elyra Putri, dan Dwi Haryanti, M. P. . (2025). MAKNA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, *8*(1), 165–178

Seripia, S., Puspa Sari, I., Putri, N. E., & Haryanti, D. (2025). Makna bermain bagi anak usia dini dalam perkembangan sosial emosional. ICEJ: Islamic Childhood Education Journal, 4(1), 20–28. https://doi.org/10.32923/icej.v4i1.5751

Siregar, B. S., & P, J. H. (2023). Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, *2*(3), 11512–11516. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/366

Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2018). Optimalisasi peran orangtua dalam mengembangkan potensi PAUD. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 178–184. https://doi.org/10.33061/awpm.v2i2.2521