

Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Pramatematika dan Kemampuan Kemandirian Anak di TK Negeri Bung Karno Surabaya

Widya Nurkayatin¹, Ruqoyyah Fitri²

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; widya.23027@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Traditional Game of Engklek;
Pre-Mathematics Abilities;
Independence

Article history:

Received 2024-03-10

Revised 2024-05-01

Accepted 2024-06-15

ABSTRACT

This research aims to describe the effectiveness of the implementation of the traditional game "Engklek" in improving pre-mathematics abilities and independence abilities in early childhood at the Bung Karno Surabaya State Kindergarten for the 2023-2024 academic year. This type of research is qualitative descriptive research involving teachers at the Bung Karno State Kindergarten in Surabaya. Data collection was carried out through interview and documentation techniques, then the resulting data was analyzed qualitatively using steps, reduction, display and data verification. The findings from this research show that learning activities at the Bung Karno Surabaya State Kindergarten, through the use of the "Traditional Engklek Game" in order to improve pre-mathematics abilities and independent abilities, can be achieved optimally, so that teaching and learning activities can be carried out by children with a feeling of enjoyment. Without coercion, makes learning more effective. This is shown by the increase in the number of children who are able to count and carry out operations of adding numbers with objects from 1 to 20 independently without guidance from the teacher.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Widya Nurkayatin

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; widya.23027@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut pendapat (Fadillah dan Khorida 2014) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, yaitu suatu pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan kemandirian, yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

Proses pertumbuhan pada anak usia dini, merupakan salah satu penentu dalam mengembangkan kualitas manusia (Mukhibat 2020). Untuk itu pendidikan mempunyai tujuan yang utama, yakni merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak, melalui diselenggarakannya pendidikan formal persekolahan yang dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat, sebagaimana yang tertera dalam

isi peraturan pemerintah Republik Indonesia tahun 2010 pasal 3, bahwa salah satu pendidikan anak usia dini, merupakan upaya pembinaan anak dalam pemberian rangsangan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan demi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Menurut pendapat Wiyani (2014:109), faktor perkembangan kemampuan pra matematika, memiliki peranan yang penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, hal ini dikarenakan sebagian besar aktifitas dalam belajar anak, selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua kegiatan ini, merupakan aktifitas yang di dalamnya terdapat aktifitas dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf, maupun lambang bilangan. Kemampuan ini dapat terlihat dari kemampuan anak akan konsep bilangan, yakni dengan menyebutkan lambang bilangan, mencocokkannya. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan pra matematika anak perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget, yakni perkembangan pra matematika merupakan salah satu teori yang menjelaskan mengenai bagaimana cara anak beradaptasi dengan lingkungan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian yang ada di sekitar anak.

Salah satu permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran dewasa ini, adalah kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi anak itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu, dalam arti bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto 2013). Dampak dari proses pembelajaran seperti ini, menjadikan anak-anak kurang banyak bermain, khususnya mengenai pemahaman terhadap pentingnya aktivitas belajar sambil bermain. Padahal pengenalan aktivitas belajar sambil bermain melalui kegiatan pra matematika sangat berguna, ketika anak memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD). Jika anak-anak telah memiliki pemahaman berbagai keterampilan pra matematika yang sudah pernah diajarkan sebelumnya, akan mempermudah anak untuk memahami pelajaran matematika ke depannya. Pernyataan ini didukung oleh hasil observasi penulis pada peserta didik yang tercatat di kelompok B TK Bung Karno Surabaya, yang menunjukkan terdapat beberapa peserta didik yang masih belum berkembang pada kemampuan pra matematika, hal ini terlihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, beberapa anak masih belum mampu membilang 1 sampai dengan 20 secara mandiri, sehingga anak merasa kesulitan untuk melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20.

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan dari penulisan artikel ini, yakni untuk memberikan informasi sekaligus meningkatkan kemampuan dan keterampilan para pendidik anak usia dini tentang cara mengenalkan kemampuan pra matematika yang kreatif agar mudah diterapkan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik di taman kanak-kanak. Dalam hal ini tentunya para pendidik dituntut mampu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan untuk anak usia dini. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan cara kreatif dan menyenangkan, memang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan yang senada dikemukakan oleh (Patabang dan Murniarti 2021), yang menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas, guru dituntut untuk mampu memilih, mengadaptasi, mengkreasikan model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu strategi pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan memanfaatkan prinsip bermain seraya belajar. Apabila proses belajar anak merasa senang, maka anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan materi yang diajarkan oleh gurupun dapat diserap dengan lebih baik oleh anak.

Dengan demikian dapat dikatakan, kebutuhan perkembangan anak usia dini dapat dipenuhi dengan kegiatan bermain di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*). Melalui pemberian kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermain anak. Bermain merupakan satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini (Kurrien, 2004:3), melalui bermain konsep-konsep dapat menjadi jelas. Bermain memberi anak kesempatan untuk memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan, dan menterjemahkan pengalaman bermain tersebut menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak. Hal inilah yang menjadi pendorong peneliti untuk menggunakan permainan tradisional "Engklek", guna

mengoptimalkan hasil belajar pengembangan kemampuan pra matematika dan kemandirian anak, terutama pada kemampuan 1) membilang lambang bilangan 1-20, 2) mencocokkan lambang bilangan dengan benda, 3) melakukan operasi penjumlahan 1 sampai 20. Alasan menggunakan permainan tradisional "Engklek", hal ini ditinjau dari pendapat (Suparman 2010), yang mengatakan bahwa, permainan merupakan kebutuhan batiniah setiap anak, karena dengan terlibat dalam permainan, kemampuan serta keterampilan anak dapat meningkat dengan suasana yang menyenangkan dan menarik

Pendapat di atas didukung oleh pendapat dari (Pengembang et al. 2021), yang berpendapat bahwa, permainan tradisional "Engklek" ini mampu melatih dan mengembangkan kemampuan pramatematika anak usia dini, khususnya pada kemampuan membilang, seperti kemampuan mengingat nomor pada setiap kotak "Engklek", karena permainan "Engklek" ini dilakukan di luar ruangan, hal ini membuat minat anak menjadi lebih meningkat. Permainan "Engklek" ini dilakukan dengan cara melompat pada suatu bidang datar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian anak melakukan lompatan dengan satu kaki dari kotak yang satunya ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan berkelompok, tetapi tidak jarang juga dilakukan secara berkelompok.

Berangkat dari permasalahan rendahnya tingkat kemampuan pramatematika dan kemandirian pada anak usia dini yang tercatat sebagai peserta didik Kelompok A Tahun Ajaran 2023 -2024, dan pentingnya aktivitas belajar seraya bermain serta keunikan dari permainan tradisional "Engklek" ini, maka peneliti mengambil judul penelitian ini dengan "Permainan Tradisional Engklek Dapat Meningkatkan Kemampuan Pramatematika Dan Kemampuan Kemandirian Anak Di TK Negeri Bung Karno Surabaya"

Rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah "Bagaimanakah Efektifitas Implementasi Permainan Tradisional "Engklek" dalam Meningkatkan Kemampuan Pramatematika dan Kemandirian pada Anak Usia Dini di TK Bung Karno Surabaya Tahun Ajaran 2023-2024?", sudah sepatutnya, jika setiap pelaksanaan pekerjaan memiliki tujuan. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk "mendiskripsikan keefektifan implementasi permainan tradisional "Engklek" dalam meningkatkan kemampuan pramatematika dan kemampuan kemandirian pada anak usia dini di TK Bung Karno Surabaya Tahun Ajaran 2023-2024.

2. METODE

Berdasarkan judul penelitian data dan rumusan permasalahan, maka jenis penelitian ini termasuk jenis kualitatif. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Moleong 2012) yang mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Sedangkan menurut pendapat (Sugiyono 2019), mengatakan bahwa, metode penelitian kualitatif itu dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi langsung di lapangan dengan waktu yang lama, guna mencatat secara hati-hati gejala-gejala yang terjadi, yang dilanjutkan dengan melakukan analisa reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, membuat laporan penelitian secara mendetail, melalui pengumpulan data secara wawancara, dan dokumentasi. Dengan kata lain penelitian ini tidak mengandalkan hasil perhitungan. Hal ini bertujuan hasil penelitian ini mampu mendiskripsikan tentang peningkatan kemampuan pramatematika dan kemampuan kemandirian anak di TK Negeri Bung Karno melalui Permainan Tradisional "Engklek".

Pengambilan data dikumpulkan dari sumber data langsung, agar dapat diketahui kemampuan anak secara alami. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang tercatat sebagai peserta didik kelompok A di TK Negeri Bung Karno Surabaya, yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Penemuan subjek dilakukan secara purposive sampling, teknik pengambilan sample ini disesuaikan dengan kriteria yang dibutuhkan untuk penelitian, yakni: Anak usia dini yang tercatat sebagai peserta didik di kelompok A (5-6 tahun) di TK Negeri Bung Karno Surabaya. Selebihnya adalah data tambahan atau data pendukung yang diperoleh dari informan, seperti kepala sekolah, atau guru kelas. Pendapat

(Arikunto 2012), guna mempermudah penulis mengidentifikasi sumber data, mengklasifikasikan sumber data menjadi 3 (tiga), yaitu Person, place, dan paper.

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, peneliti hanya menggunakan satu teknik pengumpulan data, yakni teknik observasi merupakan salah satu aktivitas pengamatan yang dilakukan antara guru dan teman sejawat dengan pelaksanaan pembelajaran. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diisi oleh observer dengan berdasarkan pengamatan di lapangan. Hal ini dilakukan peneliti untuk mempermudah pengumpulan data, pada pelaksanaan observasi peneliti mencatat setiap gejala perubahan selama pembelajaran dan disesuaikan dengan konsep atas indikatornya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Teknik analisa data Analisis data penelitian, menurut Payton (Sugiyono 2015) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satu uraian dasar. Analisis data dilakukan secara induktif, yaitu dimulai dari lapangan atau fakta empiris dengan terjun ke lapangan, mempelajari, menganalisis, menafsir dan menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Analisis data di dalam penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Berikut ini tahapan analisis data yaitu sebagai berikut.

- a. Reduksi Data. Yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh dalam lapangan ditulis dalam bentuk uraian terinci yang akan terus bertambah sejalan bertambahnya waktu penelitian, oleh sebab itu laporan tersebut perlu direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal yang penting, dan dicari tema atau polanya. Disamping itu laporan sebagai bahan mentah juga perlu disingkatkan direduksi, dan disusun lebih sistematis sehingga lebih mudah dikendalikan.
- b. Penyajian data (*display* data). Sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Untuk menampilkan data-data tersebut agar lebih menarik maka diperlukan penyajian yang menarik pula. Dalam penyajian ini dapat dilakukan melalui berbagai macam visual, misalnya gambar, grafik, chart network, diagram, matrik.
- c. Pengambilan keputusan atau verifikasi. Data-data dari hasil penelitian setelah direduksi, disajikan langkah terakhir adalah kesimpulan-kesimpulan. Hasil dari data-data yang telah didapatkan dari laporan penelitian selanjutnya digabungkan dan disimpulkan serta diuji kebenarannya. Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari satu kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna-makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohannya dan kecocokannya, yaitu yang merupakan validitasnya (Milles 1992). Sejak semula peneliti berusaha mencari makna dari data yang diperoleh. Untuk itu peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya. Sementara itu pada tahap penarikan kesimpulan serta verifikasi, dimaksudkan untuk membuat penafsiran makna dan sajian atau pemaparan data, kemudian memverifikasikannya. Hasil verifikasi ini tentu saja perlu ditinjau atau diperikasa kembali di lapangan, selanjutnya mendiskusikan secara informal maupun formal. Dengan cara ini diharapkan hasil analisis data dapat teruji, sehingga memiliki derajat kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, maupun tingkat konfirmabilitas.

Keabsahan data penelitian, yakni rekam data hasil pengumpulan data dilakukan dengan observasi, serta dokumentasi pada tingkat capaian perkembangan kemampuan pramatematika dan kemampuan kemandirian anak di TK Negeri Bung Karno Surabaya dengan penerapan permainan tradisional "Engklek", melalui pengecekan keabsahan data yang memenuhi syarat validitas dan releabilitas alat ukur, sebagai berikut.

- a. Validitas. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat tersebut mampu memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan maksud dan tujuan atau yang diinginkan dalam mengadakan penelitian menurut Kerlinger, 1990, (dalam (Arikunto 2012) tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud menurut Arikunto dalam (Azwar 2015). Validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat menunjukkan dengan sebenarnya gejala atau bagian gejala yang diukur menurut Hadi dalam (Azwar 2015).
- b. Reliabilitas. Reliabilitas suatu alat ukur menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasilnya relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama (Azwar 2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna untuk melakukan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan terkait dengan temuan utama sesuai permasalahan penelitian yang sedang diteliti. Temuan yang diperoleh, yakni: yang menekankan pada strategi pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional "Engklek" dalam meningkatkan kemampuan pramatematika anak di TK Negeri Bung Karno Surabaya. Temuan penelitian ini akan memberikan jawaban terhadap pertanyaan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, penerapan permainan tradisional "Engklek", yang menekankan pada capaian kemampuan pramatematika pada anak usia dini dapat berhasil mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pramatematika pada anak usia dini.

Temuan berikutnya, yang juga menekankan pada strategi pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional "Engklek" guna meningkatkan perkembangan kemampuan kemandirian anak usia dini yang tercatat sebagai peserta didik kelompok A TK Negeri Bung Karno Surabaya. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Dan paling utama anak dapat belajar "*problem solving*" sehingga dapat mengenal dunia sekitar anak. Pengalaman belajar yang demikian akan dapat menyenangkan anak, intensitas dan keterlibatan anak menjadi tinggi, sehingga menjadikan anak lebih bisa memfokuskan perhatian, bergairah, dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak merasa berhasil menemukan sendiri pengetahuan yang telah dipelajari oleh anak.

Penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Misalnya, penelitian oleh Aprijono, et. al (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak-anak. Penelitian ini menekankan pentingnya melestarikan permainan tradisional seperti engklek karena selain menyenangkan, juga memiliki nilai edukatif yang tinggi.

Teori yang mendasari penerapan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini mencakup teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka (Piaget, 1970). Dalam konteks permainan engklek, anak-anak belajar mengenali pola, menghitung langkah, dan merencanakan strategi, yang semuanya merupakan dasar dari kemampuan pramatematika. Selain itu, Vygotsky (1978) dalam teorinya tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menyatakan bahwa anak-anak belajar paling efektif ketika mereka didukung oleh orang dewasa atau teman sebaya dalam aktivitas yang sedikit di atas tingkat kemampuan mereka saat ini. Permainan engklek, yang sering dimainkan bersama teman-teman, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dari dan dengan satu sama lain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan kemandirian mereka.

Penelitian oleh (Suttrisno, Riyanto, dan Subroto 2020) juga menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti kerjasama dan komunikasi. Ini menunjukkan bahwa permainan engklek tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kemandirian. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian ini. Sebagian besar penelitian yang ada lebih menekankan pada aspek

motorik dan kognitif permainan tradisional, sementara aspek kemandirian anak belum banyak dikaji secara mendalam. Misalnya, studi oleh (Lestari dan Hardini 2022) menekankan pada pengembangan motorik kasar melalui permainan engklek tetapi kurang mengeksplorasi bagaimana permainan ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih mandiri.

Penelitian lain oleh Prasetyo (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam permainan tradisional dapat memperkuat ikatan keluarga dan memberikan model positif bagi anak-anak. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada sedikit bukti empiris tentang bagaimana permainan tradisional khususnya dapat meningkatkan kemampuan pramatematika. Sementara itu, penelitian oleh Handayani (2023) menyoroti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran pramatematika sering kali mengabaikan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengimbangi kekurangan ini dengan menawarkan pengalaman belajar yang holistik.

Studi oleh Nugroho (2023) meneliti efek permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif dan menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan logika dan pemecahan masalah pada anak-anak. Namun, penelitian ini kurang memperhatikan bagaimana aspek-aspek ini terkait dengan kemandirian anak.

Penelitian oleh Dewi (2023) berfokus pada penerapan permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dan menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Namun, ada kekurangan dalam meneliti secara spesifik bagaimana permainan engklek mempengaruhi kemampuan pramatematika dan kemandirian anak secara simultan.

Berdasarkan tinjauan ini, jelas bahwa terdapat potensi besar dalam menggunakan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kemampuan pramatematika dan kemandirian anak-anak di TK Negeri Bung Karno Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan yang ada dengan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana permainan engklek dapat diterapkan dalam konteks pendidikan formal untuk mencapai tujuan tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kurikulum yang lebih inklusif dan berbasis budaya, serta memberikan bukti empiris yang lebih kuat tentang manfaat permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa, melalui penerapan permainan tradisional "Engklek" sebagai wujud strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas bermain anak, sehingga dapat menyebabkan peningkatan kemampuan pramatematika dan kemampuan kemandirian anak usia dini. Mengingat penerapan permainan tradisional "Engklek", dapat mendorong anak lebih aktif, bergairah, serta antusias dalam proses pembelajaran, Untuk itu diharapkan pada guru taman kanak-kanak yang memiliki karakteristik peserta didik yang serupa, hendaknya lebih menekankan pada penerapan permainan tradisional lainnya guna meningkatkan potensi-potensi anak usia dini secara maksimal.

REFERENSI

- Abdussalam. 2009. *Aktivitas Bermain Bersama Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Apriono, D., Sutrisno, S., Mahmudah, M., & Mu'minin, M. (2024). Pengembangan Metode Story Telling melalui Permainan Tradisional Anak Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4876-4883. Bandung:Alfabeta.
- Arikunto, S. 2012. "Penelitian tindakan kelas."
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Reliabilitas dan Validitas*. Cet-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah, M, dan L Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, Olifvia Rizky, dan Agustina Tyas Asri Hardini. 2022. "Keefektifan Metode Matematika GASING Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Digit

- Untuk Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Kewarganegaraan* 6 (2): 2498–2506.
- Milles, Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhibat, Mukhibat. 2020. "Konstruksi Mutu Pendidikan melalui Literasi Keuangan pada Pendidikan Anak Usia Dini di Magetan." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 620. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.412>.
- Patabang, Apriani, dan Erni Murniarti. 2021. "Analisis Kompetensi Pedagogik Guru pada Pembelajaran Daring dimasa Pandemi Covid-19." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3 (4): 1418–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.584>.
- Pengembang, Tim, Wardatun Nafisah, Disusun Oleh, Sumarno Guru, S D Negeri, Jagapura Kulon Gegesik, Kabupaten Cirebon, et al. 2021. "Panduan aplikasi elearning bagi dosen pengampu mata kuliah iain surakarta" *I* (2): 155–64. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjKtLKN9r75AhUFxHMBHSB8AdsQFnoECAMQAQ&url=http%3A%2F%2Fjurnal.unpad.ac.id%2Fpkm%2Farticle%2Fview%2F20341&usg=AOvVaw00dKqP4l0C2wOl4nqE5u6W>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- — —. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman. 2010. *Gaya Belajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Sutrisno, Sutrisno, Yatim Riyanto, dan Waspodo Tjipto Subroto. 2020. "Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5 (1): 718–29. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.836>.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

