

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DI TK KARTIKA XIX-43 CIMAHI

Tini Suryaningsih¹, Effendy Suryana², Chandra Asri Windarsih³

¹ TK Kartika XIX-43 Cimahi

² IKIP Siliwangi

³ IKIP Siliwangi

¹tieningsih@ymail.com, ²effendy.suryana@gmail.com, ³chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The unique individual child is believed to be an absolute character. The number of developmental achievements that children must master requires parents and teachers to play a high role in it. Cognitive is the main aspect of child development because cognitive can affect other abilities. The recognition of number symbols is one of the cognitive indicators. The problem that was found was that the child did not know the symbol of the number well and was often confused. Engklek as a traditional category game is used as learning in providing stimulus. Classroom Action Research (CAR) was used in this study. The research subjects used were children of group A aged 4-5 years with a total of 13 people and class teachers. Data obtained through observation, interviews, and documentation. The data analysis used was descriptive qualitative analysis. Research shows that the crank is successful in improving the recognition of number symbols in children. The teacher plays a role in encouraging children's ability to recognize number symbols. The achievement at each stage was 0% during the initial pre-action observation, 8% in the first cycle, 31% in the second cycle, and 77% in the third cycle. This crank is considered adequate to be applied as a learning activity because it provides many benefits. Children can recognize the symbols and sequence of numbers, count, and recognize the logarithmic form of the crank.

Keywords: Cognitive, Number Symbol, Traditional Game Engklek

ABSTRAK

Individu anak yang unik diyakini sebagai karakter mutlak. Banyaknya capaian perkembangan yang harus anak kuasai menuntut orang tua maupun guru memberikan peranan tinggi di dalamnya. Kognitif menjadi aspek pokok dalam tumbuh kembang anak karena kognitif dapat mempengaruhi kemampuan-kemampuan lainnya. Pengenalan lambang bilangan adalah salah satu dari indikator kognitif. Permasalahan yang ditemukan adalah anak belum mengenal lambang bilangan secara baik dan masih sering tertukar. Engklek sebagai permainan kategori tradisional dijadikan pembelajaran dalam pemberian stimulus. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian yang digunakan adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah 13 orang dan guru kelas. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Penelitian menunjukkan bahwa engklek berhasil meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak. Guru memegang peran dalam mendorong kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Pencapaian pada setiap tahap adalah 0% saat observasi awal pratindakan, 8% pada siklus I, 31% pada siklus II dan 77% pada siklus III. Dengan ini engklek dianggap memadai untuk diterapkan sebagai kegiatan pembelajaran karena memberi banyak manfaat. Anak dapat mengenal lambang dan urutan bilangan, membilang, serta mengenal bentuk logaritma dari engklek.

Kata Kunci: Kognitif, Lambang Bilangan, Permainan Tradisional Engklek

PENDAHULUAN

Keunikan seorang anak pada dasarnya berbeda antara satu dengan lainnya. Seorang pendidik harus jeli dalam melihat berbagai keunikan yang ada pada setiap anak. Uniknya seorang anak tidak luput dari tingkat kematangan perkembangannya. Usia di bawah tujuh tahun merupakan usia terbaik dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar yang diyakini akan menunjang kehidupannya di masa yang akan datang. Kemampuan dasar yang harus diperhatikan mencakup beberapa aspek perkembangan, salah satu yang paling mendasar merupakan aspek kognitif.

Kognitif adalah perkembangan yang cukup menentukan kehidupan anak di masa mendatang. Sebab kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang. Kognitif mencakup pengetahuan umum, konsep bilangan, bentuk, warna, seni, pola, ukuran, dan jumlah. Untuk usia anak, kematangan aspek ini dilambangkan dengan proses berpikir secara logis, simbolik dan mampu bersikap kritis. Hamidah dan Ismiatun (2020, hlm. 261) berpendapat serupa bahwa kognitif digambarkan dengan kemampuan simbolik, berpikir logis dalam pikiran, ide, perasaan dan penyelesaian.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ayat memaparkan bahwa anak pada rentang usia empat sampai lima tahun diharapkan telah mampu membilang benda 1-10, mengenal konsep beserta lambang bilangannya. Kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak anak yang mengalami kendala dalam mengenali lambang suatu bilangan. Masalahnya pun beragam, ada yang masih sering tertukar, terbalik, bahkan ada yang tampaknya masih belum

familiar dengan lambang-lambang bilangan. Kendala yang ditemukan berasal dari kegiatan pembelajaran dan lingkungan. Hal ini karena berkembangnya kemampuan kognitif dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan, Desvarosa (2016, hlm. 109). Sehingga guru harus mempunyai langkah jitu dalam memberikan dorongan terhadap anak. Selain itu guru juga harus menumbuhkan kedekatan secara personal anak agar anak merasa nyaman dan mudah ditangani.

Masa prasekolah merupakan masa penting bagi anak, terutama dalam bermain. Kegiatan main yang dilakukan anak memberi pengalaman dan pembelajaran baru. Anak akan menghadapi beragam situasi yang mengharuskannya berpikir secara cepat dan nyata. Namun dengan main anak tidak akan mengalami beban sehingga proses belajar akan tumbuh secara alami. Karena dengan bermain anak akan memperoleh rasa senang dan bebas bereksplorasi sehingga ia akan melewati proses belajar bahkan tanpa ia sadari. Hal ini sejalan dengan pendapat Pradana (2016, hlm. 19) bahwa bermain paling efektif dilakukan untuk pembelajaran karena anak akan bereksplorasi dan belajar lebih banyak.

Permainan tradisional menjadi salah satu alternatif bermain bagi anak khususnya di sekolah di samping permainan edukatif lainnya yang disediakan sebagai fasilitas di sekolah. Permainan tradisional sangat menuntut peran aktif setiap anak serta melibatkan unsur-unsur kematangan syaraf pada anak. Permainan yang menghasilkan manfaat besar dan nyaris tidak mempunyai dampak buruk. Karenanya kegiatan main ini diharapkan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

mampu mengurangi dampak negatif permainan modern yang sudah sangat mendominasi. Firmansyah, Rahayu, & Irwansyah (2019, hal. 112) menuturkan bahwa dampak permainan khususnya tradisional sangatlah positif terutama untuk tumbuh kembang anak karena anak diberikan ruang gerak yang bebas dan sangat luas. Sehingga seluruh aspek perkembangan kemampuan anak akan sangat terasah. Berbeda dengan permainan modern yang menyebabkan anak menjadi pasif dan mengabaikan dunia sekitar mereka.

Dalam penelitian ini permainan tradisional engklek dipilih menjadi kegiatan bermain yang dilakukan anak. Engklek adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan yang telah dikuasai dengan melibatkan anak secara aktif, Sujono, Jaya, & Surahman (2017, hlm. 3). Aturan main pada permainan engklek anak harus melempar sebuah gacuk ke dalam kotak yang sudah bertuliskan lambang bilangan, mulai angka 1 sampai dengan 7 atau lebih. Kemudian anak diharuskan melompati setiap kotak secara berurutan tanpa menyentuh kotak yang tersimpan gacuk. Hal ini tentu membutuhkan tingkat konsentrasi dan ketepatan serta koordinasi syaraf motorik yang baik. Sebab gacuk tidak boleh meleset keluar kotak. Anak juga harus tahu posisi kotaknya saat gacuk dilempar untuk patokan lemparan maupun lompat selanjutnya.

Saat observasi awal dilakukan, peneliti mencoba bertanya pada kotak mana permainannya berakhir, namun hanya ada 3 anak yang dapat menjawab angka yang benar, sisanya hanya mengatakan kotak itu atau menunjuk kotak yang dimaksud. Rendahnya kemampuan anak itu diakibatkan kurang variatifnya

media belajar dan terpakunya kegiatan pada lembar kerja ataupun media buku lain. Diduga anak mengalami kejenuhan karena belajar yang kurang menarik. Selain itu, engklek hanya dijadikan sebagai kegiatan pengenalan permainan tradisional dalam sisipan kegiatan belajar. Maka itu peneliti ingin meneliti kegiatan bermain permainan tradisional engklek dengan harapan agar belajar pengenalan bilangan ada peningkatan dan lebih mudah serta menyenangkan untuk dilakukan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis metode Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan sebagai upaya peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran secara profesional melalui sebuah tindakan. Rosa (2019, hlm. 8) menjelaskan bahwa PTK terbentuk dari pengertian tiga kata. Penelitian merupakan tindakan dalam mengamati sebuah objek untuk mendapatkan suatu informasi baru yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dengan mengikuti aturan metodologi. Tindakan adalah suatu aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan kelas merupakan sejumlah siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran dalam waktu bersamaan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2019-2020 di TK Kartika XIX-43 Cimahi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok A usia 4 sampai 5 tahun, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 5 orang perempuan beserta guru kelas. Guru dilibatkan sebagai informan dan membantu pemberian tindakan secara langsung agar lebih optimal dan terkontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun pedoman dalam observasi dilaksanakan dengan sistem *checklist*. Wawancara dilakukan terhadap guru dan juga orang tua guna memberi evaluasi pembelajaran. Sementara analisis data dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tujuannya agar mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian tindakan ini dalam mengembangkan kognitif anak mengenal lambang bilangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tahap menyeleksi, menyederhanakan, mengklasifikasikan, dan membuat kesimpulan, Sugiono (2017, hlm. 247).

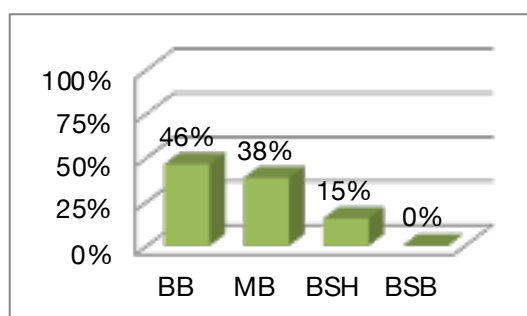
Ada tiga indikator yang menjadi kriteria penilaian dalam instrumen penelitian ini. Hal ini didasarkan pada isi Permendikbud No. 137 tahun 2014 yaitu menghitung banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan sebagai acuan penilaian. Peneliti juga meminta data perkembangan anak sebelum melakukan observasi awal sebagai pedoman selama penelitian berlangsung.

Sistem penilaian menggunakan 4 kriteria, yaitu: a) Belum Berkembang (BB), jika anak belum mengenal lambang bilangan, b) Mulai Berkembang (MB), jika anak mengenal lambang bilangan meski dengan bantuan guru, c) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), jika anak sudah mengenal lambang bilangan tanpa bantuan guru, dan Berkembang Sangat Baik (BSB), jika anak telah mengenal lambang bilangan dengan sangat lancar, tanpa bantuan guru, bahkan bisa membantu temannya. Targetnya anak mencapai tahap BSH dan BSB sebesar 80% dari jumlah anak secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

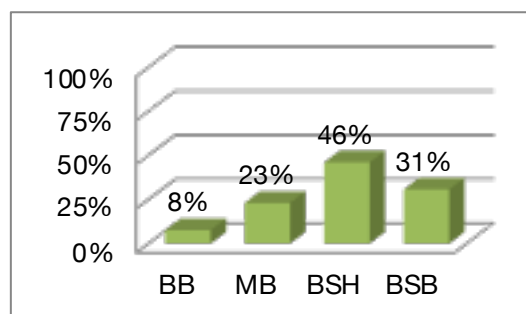
Gambaran kondisi anak dalam mengenal lambang bilangan saat observasi awal dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1

Hasil Observasi Awal Pra-Siklus

Hasil observasi awal pada grafik di atas menggambarkan belum ada anak yang mencapai kemampuan BSB, BSH 15% atau 2 anak, MB 38% atau 5 anak, dan BB mencapai 46% atau 6 anak. Maka berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti menerapkan permainan tradisional engklek sebagai kegiatan pembelajaran menarik agar anak dapat mengingat lambang bilangan dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 2

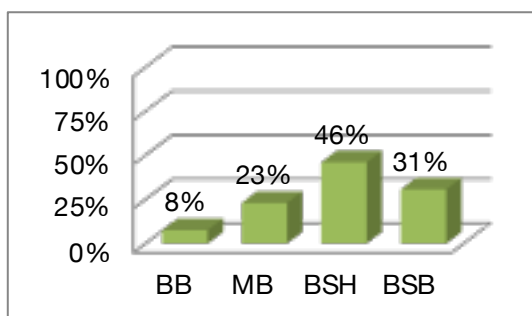
Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Pada grafik ini terlihat ada peningkatan setelah pemberian tindakan siklus I yaitu permainan engklek. Diband-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

ingkan grafik sebelumnya pada saat belum diberikannya tindakan, anak yang sudah BSH mengalami peningkatan menjadi 31% dan anak yang belum berkembang mengalami penurunan menjadi 23%. Artinya ada peningkatan kearah yang baik pada kemampuan anak.

Pada siklus ini menunjukkan adanya pengaruh baik pada anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan, namun presentase BSH yang diperoleh masih jauh di bawah harapan dan belum mencapai target, yakni 80%. Sebagai langkah lanjutan, maka tindakan siklus II dilakukan dengan harapan dapat mencapai target yang telah ditentukan. Pada siklus ini, masih ada beberapa anak yang tampak kesulitan dalam menyebutkan maupun menunjukkan bilangan yang disebutkan oleh guru. Sehingga perlu dilakukan Tindakan lanjutan untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan



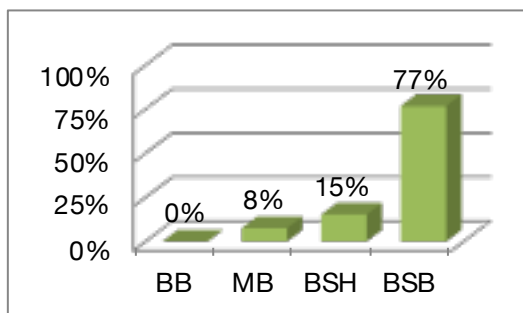
Gambar 3

Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II yang diberikan telah menunjukkan hasil yang cukup baik. Peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan mulai terlihat. Bahkan diperoleh anak yang mencapai tahap BSB sebanyak 4 anak, kemudian anak yang mencapai BSH sebanyak 6 anak atau sekitar 46%, dan anak yang

masih BB menurun hingga menjadi 0% atau tidak ada.

Hasil ini cukup memuaskan, namun masih belum mencapai target. Karena itu, sebagai langkah akhir dilakukan tindakan siklus III dengan harapan target tercapai. Hasilnya sangat signifikan dan dapat dilihat dalam gambar tabel berikut.

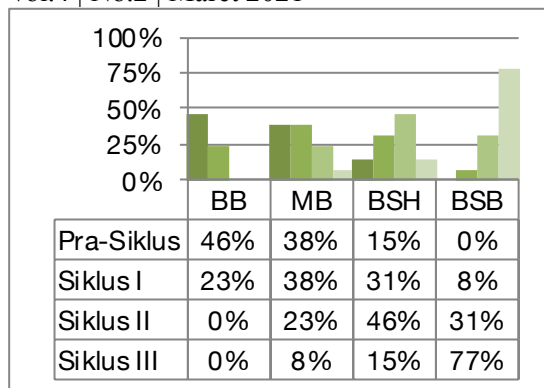


Gambar 4

Hasil Observasi Tindakan Siklus III

Setelah pemberian tindakan pada siklus III, kemampuan anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil yang diperoleh sudah mencapai target, 15% anak sudah BSH dan 77% anak dengan tahap BSB. Untuk anak yang belum berkembang ternyata mengalami penurunan yang sangat baik menjadi 0%, dan anak yang mulai berkembang hanya 8% atau 1 anak saja.

Anak mulai menyukai sistem yang dibuat pada permainan engklek. Anak berusaha sebisa mungkin mencapai target lompatan terjauh sehingga pengamatan anak terhadap lambang bilangan semakin baik.

**Gambar 5**

Rekap Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tradisional Engklek Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Gambar 5 menunjukkan grafik peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Saat observasi awal tingkat kemampuan anak BB mencapai 46% yaitu sebanyak 6 anak, dan yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 38% atau 5 anak. Sedangkan anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 15% (2 anak). Setelah dilakukan tindakan sebanyak 3 siklus dengan engklek, kemampuan anak mengalami kenaikan signifikan. Anak dengan hasil BB menjadi 0%, MB hanya 1 anak atau 8%, BSH dan BSB mencapai 92% dengan hasil masing-masing kategori BSH yaitu 15% dan BSB 77%. Penelitian dalam engklek ini mendapatkan hasil penambahan anak pada kategori BSB sebanyak 10 anak atau sekitar 38%.

Pembahasan

Sebelum observasi awal dilakukan, peneliti mencoba melakukan wawancara terhadap guru guna mengetahui kondisi perkembangan anak, serta potensi mana yang sekiranya dapat dikembangkan dalam penelitian. Selanjutnya peneliti membuat perencanaan kegiatan dan

menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru sebagai langkah awal untuk melaksanakan penelitian. Dalam pelaksanaan observasi awal peneliti melakukan pengamatan selama berlangsungnya kegiatan. Peneliti mendapati guru sudah melakukan bimbingan pada anak dalam bermain, hanya saja guru masih kurang memberikan motivasi perkembangan.

Pemberian tindakan pada siklus I adalah dengan memberi dorongan pada anak untuk menyebutkan bilangan yang terkena lemparan gacuk, kemudian meminta anak menyebutkan bilangan yang berada pada kotak sebelum dan sesudahnya. Hal ini agar anak mengetahui susunan bilangan dengan cermat. Meskipun ada 3 anak yang mengalami peningkatan perkembangan sesuai harapan, namun masih ada anak yang terlihat ragu-ragu sebanyak 5 anak, dan 3 anak lainnya masih tampak kesulitan dalam menunjukkan ataupun menyebutkan bilangan. Artinya, target pencapaian masih sangat jauh dibawah harapan sehingga dilanjutkan dengan tindakan siklus II agar mencapai target yang telah dibuat.

Peneliti dan guru melakukan refleksi dan berdiskusi untuk mencari permasalahan yang timbul pada anak. Kemudian disusunlah perencanaan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai langkah lanjutan. Guru memberikan beberapa kegiatan tambahan dalam pembelajaran di dalam kelas sebelum siklus II dilakukan. Kegiatan tersebut tidak terlepas dari permainan engklek yang sudah dimainkan anak. Salah satunya adalah menyusun puzzle bentuk gambar permainan tradisional engklek yang sudah bertuliskan lambang bilangan pada setiap gambar kotak. Ini dilakukan agar penyerapan kemampuan anak lebih mudah tanpa

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

ada paksaan karena anak sudah memperoleh pengalaman main dan belajar secara langsung.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, sudah mulai tampak peningkatan yang cukup baik, didapatkan hasil penurunan presentase anak yang belum berkembang dan mulai berkembang. Hal ini menjadi salah satu motivasi bagi guru dan peneliti untuk memberikan dorongan pada anak. Demi mencapai hasil yang memuaskan, dilakukanlah tindakan siklus tiga. Siklus III ini dilakukan di dalam kelas menggunakan media spanduk besar gambar engklek yang sudah lengkap bertuliskan lambang bilangan dan huruf. Gambar engklek tersebut berbentuk roket sehingga membangun rasa ketertarikan yang cukup tinggi pada anak. Bahkan sebelum pembelajaran dimulai, beberapa anak terlihat memainkan permainan tradisional engklek menggunakan media tersebut. Tindakan pada siklus ini ternyata menunjukkan hasil yang sangat memuaskan bahwa permainan engklek memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Kartika XIX-43 Cimahi hingga ada peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat pada saat anak bermain engklek maupun saat pembelajaran klasikal. Anak berlatih melompat sambil membilang juga mengamati lambang bilangannya seraya menghitung banyak kotak. Dalam penelitiannya, Sujono, Jaya, & Surahman (2017, hlm. 6) menyampaikan bahwa jumlah lompatan yang dilakukan saat bermain disebutkan oleh anak. Karena itu anak mudah menyerap bentuk lambang bilangan secara menarik menjadi mudah. Hasil serupa juga disampaikan oleh Nissa, Agustini, & Kiswoyo (2019, hlm. 54) bahwa keakti-

fan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui permainan engklek.

Anak termotivasi untuk mencapai bilangan tertinggi saat bermain. Peningkatan tersebut pun tidak lepas dengan adanya peran tambahan dari guru kelas. Selain melibatkan peneliti secara langsung saat pemberian tindakan, guru juga memberikan rangsangan pada anak diluar kegiatan bermain engklek. Sehingga, proses mengingat lambang bilangan saat bermain akan berlangsung lebih cepat dan bertahan lebih lama. Hal ini sebagai umpan balik guru atas hasil belajar anak. Seperti yang diungkapkan Windarsih (2016, hlm. 23) bahwa umpan balik merupakan pemberian tindakan oleh guru pada anak untuk membantu pemahaman siswa dalam mencapai hasil pembelajaran agar materi dapat dikuasai.

Tanpa adanya usaha dari guru dalam mendukung perkembangan anak akan membuahkan hasil yang kurang optimal. Peran serta guru selama proses pembelajaran anak sangat menentukan hasil akhir. Karena itu, guru harus terlibat langsung dalam setiap tahapan belajar anak serta mampu menciptakan metode pembelajaran yang membuat anak tertarik agar mudah memahami isi materi yang disampaikan. Hasil observasi dan wawancara, didukung adanya pembuktian melalui dokumentasi menunjukkan permainan tradisional engklek sangat memberikan pengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak. Anak tidak hanya mengenal lambang bilangan, tetapi juga dapat mengenal bentuk, mengenal urutan bilangan, serta menghitung benda. Engklek sebagai kegiatan main tradisional ini membuat anak terlibat sangat aktif.

KESIMPULAN

erdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Kartika XIX-43 dapat disimpulkan bahwa permainan engklek yang masih bersifat tradisional ini terbukti mampu memberi efek sangat baik untuk anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak sudah dapat membilang, mengurutkan, dan berhitung sederhana. Keterlibatan anak secara aktif membuat anak mampu berpikir secara nyata dalam pemecahan masalah. Anak terbentuk dalam persiapan penyusunan strategi untuk menggapai bilangan terjauh dan tertinggi. Dalam penelitian ini, anak sangat dituntut dalam penghafalan lambang setiap bilangan dan saling berlomba satu dengan lainnya. Anak tak hanya menguasai simbol lambang suatu bilangan, namun juga mengenal bentuk secara langsung. Karena ketertarikannya, anak menciptakan suasana main engklek menjadi lebih hidup.

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat memuaskan karena dengan engklek mampu memenuhi capaian aspek perkembangan anak yang terhambat, tidak hanya kognitif tetapi juga sosial emosional dan motorik. Namun sesuai tujuan awal penelitian ini, engklek berhasil membantu perkembangan mengenal lambang bilangan semakin meningkat tajam. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase yang diperoleh yaitu pada saat prasiklus 0%, siklus I 8%, siklus II 31%, dan siklus III 77%. Maka permainan ini layak dijadikan alternatif pembelajaran anak baik di dalam maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Desvarosa, E. (2016). Penerapan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan kognitif

anak usia 5-6 tahun di TK Bina Guna. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 6(1).

- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah, I. (2019). Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 111-117.
- Hamidah, I., & Ismiatun, A. N. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI KALENG ENKLEK. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 260-265.
- Nissa, A. K., Agustini, F., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD Negeri 1 Karangmulyo Kendal. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 45-55.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117-124.
- Rosa, W. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra'Kinali Pasaman Barat. *Inovtech*, 1(2).
- Sugiono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.2 | Maret 2021

Rizki, N. B., Jaya, M. T. S., & Surahman, M. (2016). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).

Windarsih, C. A. (2017). Aplikasi Teori Umpan Balik (Feedback) Dalam Pembelajaran Motorik Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 20-29.