

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK SMART*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NIZOMUL ARIFIN
TAHUN AJARAN 2022/2023**



**Oleh :
BQ ELYSA ARYANI
NPM.180103021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI
TAHUN 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN
ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK SMART*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NIZOMUL ARIFIN
TAHUN AJARAN 2022/2023**



**BQ ELYSA ARYANI
NPM.180103021**

Pembimbing I,

**ZUHUT RAMDANI, M.Pd.
NIDN.0814048801**

Pembimbing II,

**NUR ADIYAH YULIASTRI, M.Pd
NIDN.0829079002**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SMART
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK NIZOMUL ARIFIN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Bq Elysa Aryani¹, Zuhut Ramdani², Nur Adiyah Yuliastri³,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
elysaalenta@gmail.com¹, ramdanizuhud@gmail.com²,
yuliastrinuradiyah2@gmail.com³

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk media pengembangan permainan tradisional *engklek smart* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan kemudian diadaptasikan menjadi 6 (enam) tahapan pengembangan. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun jumlah subjek penelitian pada uji coba lapangan awal sebanyak 5 orang, dan subjek penelitian pada uji pelaksanaan lapangan sebanyak 10 orang. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi ahli materi dan ahli media, dan lembar observasi. Selanjutnya, teknis analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji-t. hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan skor 27 Dan rata-rata 3,8 dengan kategori “sangat baik” , sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh skor 26 dengan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk kategori “sangat baik” . hasil analisis data menunjukkan adanya perubahan yang positif terhadap tingkat kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media pengembangan permainan tradisional engklek smart. Hasil uji coba awal diperoleh 54,5% anak termasuk dalam kategori “berkembang sesuai harapan (BSH)” dan 85,5% anak termasuk kategori “berkembang sangat baik (BSB)” . berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pengembangan permainan tradisional *engklek smart* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: *media, permainan tradisional engklek smart, kemampuan kognitif*

Bq Elysa Aryani¹, Zuhut Ramdani², Nur Adiyah Yuliastri³,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
elysaalenta@gmail.com¹, ramdanizuhud@gmail.com²,
yuliastrinuradiyah2@gmail.com³

Teacher education for early childhood education

Abstract: This study aims to develop traditional *engklek smart* game media to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years. This study uses the borg and gall development model which consists of ten stages of development simplified into six stages. The product developed is validated by material experts and media experts. The number of research subjects in the initial field trials was as many as 5 people, and research subjects in the field implementation test were as many as 10 people. The material expert and media expert validation sheets, and observation sheets were the instruments. Furthermore, the data analysis technique used is the normality test and t-test. The results of the material expert validation show that the product developed is feasible to use with a score of 27 and an average of 3,8 in the “very good” category, while the results of the media expert’s validation obtained a score of 26 and were included in the of “very good” category. The result of the data analysis showed that there was a positive change in the level of children’s cognitive abilities before and after traditional *engklek smart* game development media use. The pre-test results obtained 54,5% of children included in the “developing as expected” (BSH) category and 85.5% of children included in the “very well developed” (BSB) category. Based on these results it can be concluded that the traditional *engklek smart* game development media is feasible to use to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: *media, traditional hopscotch games, cognitive abilities*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 serta ingin mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD) yang menjadi pondasi awal sebelum anak menuju jenjang-jenjang pendidikan berikutnya. Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan *republik indonesia* Nomer 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2013 PAUD bahwa

PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengajaran PAUD ditekankan memiliki perkembangan kognitif yang baik. Dimana perkembangan kognitif adalah berfikir dari otak yang digunakan untuk pemahaman. Adapun aspek perkembangan kognitif dalam permendikbud 137 tahun 2014 pada usia 5-6 tahun yaitu berfikir simbolik, pemecahan masalah, dan berfikir logis. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua aktifitas ini merupakan aktivitas kognitif baik itu dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf maupun lambang bilangan. Perkembangan kognitif anak perlu dirangsang dan dikembangkannya sejak dini. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget mengenai perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Piaget salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya (Desmita, 2015:46).

Perkembangan kognitif dapat dikembangkan melalui metode bermain. Sebagaimana para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga

memfasilitasi komunikasi anak- anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia (Kostelnik & Aulina, 2014: 2). Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan hati. Sementara yang dimaksud belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Mulyani, 2016: 59). Dengan adanya konsep belajar sambil bermain akan lebih memudahkan pendidik, karena anak lebih mudah diatur dan anak tidak akan merasa lelah serta anak tidak akan merasakan masa bermainnya hilang ketika berada disekolah. Anak juga akan lebih mudah untuk mengaplikasikan pembelajaran yang di dapat di sekolah agar bisa dilakukan pada kegiatan sehari-harinya. Belajar sambil bermain juga memberikan rasa semangat bagi anak dalam menerima pembelajaran. Dimana anak tidak akan merasa bosan untuk datang ke sekolah.

Sekarang ini banyak alat permainan yang dapat diberikan pada anak. Baik permainan yang sifatnya tradisional ataupun permainan- permainan yang lebih modern. Permainan tradisional biasanya permainan yang diwariskan oleh para leluhur dan alat yang digunakan dalam permainan menggunakan bahan alam seperti kayu, batu, bambu dan lain sebagainya. Berbeda dengan permainan modern yang sifatnya menggunakan peralatan teknologi yang canggih untuk memainkannya seperti permainan yang terdapat di dalam ponsel ataupun perlatan- peralatan yang sifatnya mahal.

Jenis permainan yang beredar di masyarakat sangat bermacam- macam dari mulai permainan yang murah sampai permainan yang mahal, permainan tradisional sampai yang ke permainan modern. Namun, akhir- akhir ini anak senang bermain permainan modern (*game*) dan permainan tradisional sudah tidak lagi dipakai. Maka itu perlu diperkenalkan kembali

kepada anak-anak, tentang permainan tradisional karena dilihat dari manfaatnya yang begitu banyak (Chasanah, 2015: 88).

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan namun masih ada juga yang bisa bertahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, mereka sudah tidak lagi memainkan permainan tradisional. Mereka lebih memainkan permainan modern yang menggunakan ala-alat yang canggih dan lebih mudah didapatkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian pengaplikasian permainan tradisional *engklek* di sekolah sudah pernah dilakukan, namun permainan tersebut dijadikan guru sebagai kegiatan bermain saja, tidak menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional. Pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja, guru tidak mengikut sertakan anak dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa dalam mengajar.

TK Nizomul Arifin memiliki jumlah anak 10 dengan rentang usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B. Permasalahan yang terjadi pada anak yaitu kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri masih sangat kurang dan anak belum dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk serta ukurannya.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas maka dibutuhkan solusi dalam meningkatkan kemampuan kognitif agar menjadi lebih baik. Salah satu solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut dengan menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Nizomul Arifin adalah dengan menggunakan permainan Tradisional *Engklek smart*. permainan Tradisional *Engklek smart* adalah sebuah

metode pembelajaran menyenangkan yang dapat dijadikan guru untuk mengenalkan bentuk geomtri.

Permainan tradisional *engklek smart* adalah sebuah kegiatan yang dapat mempengaruhi perhatian anak sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk geomtri. Penerapan kegiatan permainan *engklek smart* dalam mengenalkan macam-macam bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang membawa dampak yang positif dan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Maka dari itu dengan permainan tradisional *engklek smart*, anak menjadi berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri sehingga kemampuan dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Menurut sugiyono (2013:9) metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan. Maka penelitian ini mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall*. Model ini terdiri dari 10 langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan tahapan penelitian dan pengembangan yakni: analisis kebutuhan atau penelitian dan pengumpulan data, desain atau perencanaan, pengembangan bahan ajar, uji coba lapangan terbatas, revisi produk awal, uji coba lapangan luas, revisi hasil uji coba lapangan lebih luas, uji coba produk akhir, revisi atau penyempurnaan produk akhir, desiminasi dan implementasi produk akhir.

Berdasarkan kebutuhan pengembangan yang peneliti lakukan pada tahap awal sampai akhir. Maka Peneliti menyederhanakan model pengembangan menjadi 6 (enam) pelaksanaan pengembangan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, dan uji pelaksanaan lapangan. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi penggunaan media yang

dikembangkan, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil validasi oleh media dan ahli materi. Instrument penelitian yang diperlukan oleh peneliti yaitu lembar validasi dan lembar observasi tentang perkembangan kognitif. Adapun instrument yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 1 Kisi-kisi penilaian produk oleh ahli materi.

Ahli materi		
Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Isi atau substansi	Media yang di kembangkan memiliki materi yang akan di sampaikan	1,2
Ketercakupan materi	Materi yang di sampaikan mampu membuat tercapainya pembelajaran	3,4
Keruntunan materi dengan tingkat pengetahuan anak	Materi yang di sampaikan sesuai dengan pengetahuan anak	5,6
Kesesuaian permainan dengan pesan yang di sampaikan	Media yang di kembangkan mampu memberi kemudahan dalam pembelajaran	7

Tabel 2 Kisi-kisi penilaian produk oleh ahli media

Ahli media		
Aspek	Indikator penilaian	Nomor butir
Bahan	Bahan yang di kembangkan dalam pembuatan produk yang di kembangkan	1,2
Kualitas teknis	Bentuk, Warna, kejelasan gambar	3,4,5,6
Isi	Media yang di kembangkan dapat di gunakan dalam pembelajaran	7

Data yang berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui lembar validasi diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk permainan tradisional engklek yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Jika tim ahli memberikan sangat baik pada tanggapan butir pertanyaan/pernyataan, maka skor butir pertanyaan/pertanyaan sebesar “5”, demikian seterusnya.

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval skor	Kategori
5	$x > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	Kurang
1	$x \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat kurang

(sumber: Eko Putro Widoyoko, 2011:238)

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Lingkup Perkembangan	Aspek	Tingkat pencapaian perkembangan anak	Indikator penilaian
1.	Kemampuan kognitif	Berfikir simbolik	dapat mengenal bentuk	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang) sesuai ukuran dengan tepat
				Anak mampu menjiplak bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang) dengan rapi dan benar
				Anak mampu menyebut bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang)
2.		Pemecahan masalah	Dapat memecahkan masalah sederhana	Anak mampu menempatkan potongan lego yang sama dengan rapi
				menyusun fuzzle bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk
3.		Berfikir logis	mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar ke paling kecil atau sebaliknya	anak mampu menyusun menara sesuai ukuran

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, 2010 (Nining Yulianti, 2021:80)

Keterangan:

X% = persentase yang di cari

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 5. persentase

No	Jenis penilaian	Penilaian
1	BB (belum berkembang)	0%-25%
2	MB (masih berkembang)	26%-50%
3	BSH (berkembang sesuai harapan)	51%-75%
4	BSB (berkembang sangat baik)	76%-100%

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis normal atau tidak. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas menggunakan rumus Chi-Kuadrat.

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

Sumber: (sugiono, 2014:107)

Keterangan:

x^2 = Chi kuadrat

f_0 = Frekuensi Yang Diobservasi

fh = Frekuensi Yang Diharapkan

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{SEMD}$$

Keterangan :

MD = *Mean of Differences*

SEMD = *Standar Error of Mean of Differnces*

Kriteria yang digunakan untuk menguji uji-t yaitu dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka ada pengaruh pengembangan media tradisional engklek terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa kualitas media Permainan tradisional *engklek smart* jika dilihat dari sudut pandang ahli media adalah memenuhi kriteria atau kategori “baik” setelah dikonversikan ke rumus skala lima untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan jumlah skor aktual 27 adalah dengan nilai rata-rata 3,8 yang dapat dikategorikan “baik” pada rentang skor ($x > 29,46$).

Data yang diperoleh dari hasil observasi skala kecil *pretest* yaitu 59 kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 49.144% anak dengan kategori “mulai berkembang”. Data yang diperoleh dari hasil skala kecil *posttest* yaitu 98 kemudian dihitung dengan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 88.02% anak dikategori “berkembang sangat baik”.

Data yang diperoleh dari hasil observasi skala besar *pretest* yaitu 131 kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 54,3% anak dengan kategori “berkembang sesuai harapan”. Data yang diperoleh dari hasil skala besar *posttest* yaitu 207 kemudian dihitung dengan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 85.5% anak dikategori “berkembang sangat baik”.

Pengujian normalitas data dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut adalah menggunakan rumus ChiKuadrat (χ^2 tabel). dari hasil perhitungan yang diperoleh dicocokkan dengan 10. dengan taraf signifikan 5% dan (dk) derajat kebebasan (k-1). Dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

Sumber: (sugiono, 2014:107)

Keterangan:

x^2 = Chi kuadrat

f_0 = Frekuensi Yang Diobservasi

fh = Frekuensi Yang Diharapkan

Untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1 = 10-1 = 9$, maka didapatkan x^2 tabel = 16,919 sedangkan x^2 hitung = 42,28 dengan kriteria sebagai berikut :

Jika x^2 hitung \leq tabel, Maka Data Normal

Jika x^2 hitung $>$ tabel, Maka Data Normal

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis uji beda *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji -t dengan kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf yakni dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

$$t = \frac{MD}{SEMD}$$

Keterangan :

MD = *Mean of Differences*

SEMD = *Standar Error of Mean of Differences*

Dari hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($14,64 \leq 16,919$) pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan dari pengujian hipotesis media permainan tradisional *engklek smart* terhadap perkembangan kemampuan kognitif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Nizomul Arifin.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan data hasil validasi *expert judgment* oleh ahli media dan ahli materi yaitu: penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu media permainan tradisional *engklek smart* dengan data hasil validasi skor 27 dengan nilai rata-rata 3,8 yang dapat dikategorikan “baik” pada rentang skor 29,46 sedangkan penilaian

data hasil validasi diperoleh skor 26 dengan nilai rata-rata 3.7 yang dapat dikategorikan (baik) pada rentang skor 29,46.

Data yang diperoleh dari hasil observasi skala kecil *pretest* yaitu 59 kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 49.144% anak dengan kategori “mulai berkembang”. Data yang diperoleh dari hasil skala kecil *posttest* yaitu 98 kemudian dihitung dengan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 88.02% anak dikategori “berkembang sangat baik”.

Data yang diperoleh dari hasil observasi skala besar *pretest* yaitu 131 kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 54,3% anak dengan kategori “berkembang sesuai harapan”. Data yang diperoleh dari hasil skala besar *posttest* yaitu 207 kemudian dihitung dengan persentase keberhasilan anak secara klasikal sehingga menghasilkan nilai rata-rata 85.5% anak dikategori “berkembang sangat baik”.

Data yang diperoleh dari hasil perhitungan uji normalitas data pretest berdistribusi normal dengan χ^2 tabel lebih kecil dari χ^2 hitung yakni $16,919 < 42,28$.

Data hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \leq t_{tabel} (14.64) \leq (16,919)$ pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan dari pengujian hipotesis media permainan tradisional *engklek smart* terhadap perkembangan kemampuan kognitif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Nizomul Arifin.

DAFTAR PUSTAKA

Aulina, C. N. 2014. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.15. doi: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>

Chasanah. 2015. Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*.

doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i2.2605>

- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widoyoko, S. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mulyani, N. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 pasal I tentang kurikulum 2013 paud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 pasal I tentang kurikulum 2013 paud.
- Sugiyono, (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r & d*. Bandung. Alfabeta.
- Yulianti, N. (2021). *Penguasaan vocabulary dalam memahami descriptive text dengan make a match bermedia tumbar*. Jawa barat. CV jejak, anggota ikapi.