

Artikel Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal

by Gusmaniarti Gusmaniarti

Submission date: 06-Mar-2023 10:34AM (UTC+0700)

Submission ID: 2029792600

File name: rtikel_Implementasi_Permainan_Edukatif_Berbasis_Budaya_Lokal.pdf (536.83K)

Word count: 3243

Character count: 20049



Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Harum Kota Surabaya

Nur Safira¹, Rizka Amalyah¹, Gusmaniarti¹, Adristi Egi Pratiwi¹, Diana Manu¹

¹⁾ Universitas Muhammadiyah Surabaya

syafirani149@gmail.com; sahrizkaguhir@gmail.com; gusmaniarti@um-surabaya.ac.id;

adristiegi14@gmail.com; dianamanu1006@gmail.com.

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil implementasi media pembelajaran berbasis budaya lokal berupa congklak untuk pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas melalui pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan pada lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal, khususnya congklak menunjukkan hasil peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK IT Harum Bakti Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pada kategori penilaian yang sebelumnya pada kategori rendah, yaitu belum berkembang dan mulai berkembang pada pre-siklus menjadi berkembang sesuai harapan pada siklus I. Siklus II juga menunjukkan peningkatan menjadi kategori penilaian berkembang sangat baik. Dengan demikian diartikan sebagai media dalam menstimulus kemampuan berhitung pada anak dalam mengenalkan konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Kota Surabaya kemampuan berhitung pada anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Kota Surabaya.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Konsep Bilangan, Anak Usia Dini

ABSTRACT: The purpose of this study was to find out the results of implementing local culture-based learning media in the form of congklak to introduce the concept of numbers to children aged 5-6 years. This research was conducted using classroom action research through a qualitative approach. Data collection was carried out by observing the observation sheet and documentation. The results showed that the implementation of educational games based on local culture, especially congklak, showed an increase in the ability to recognize the concept of numbers in group B children at TK IT Harum Bakti Surabaya. This is indicated by an increase in the assessment category which was previously in the low category, which is not yet developing and begins to develop in the pre-cycle to develop as expected in cycle I. Cycle II also shows an increase in the assessment category to develop very well. Thus it is interpreted as a medium in stimulating numeracy skills in children in introducing the concept of numbers in the Integrated Islamic Kindergarten in the City of Surabaya.

Keywords: Educational Games, Number Concepts, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, peran teknologi sudah sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Banyak orang yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan sebuah kegiatan, misalnya menggunakan komputer dalam dunia pendidikan. Hampir di setiap instansi pendidikan memakai teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang tepat dan efisien salah satu caranya dengan mengembangkan sebuah teknologi multimedia berbasis interaktif. Multimedia interaktif dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih

kondusif dan mempermudah siswa/i untuk menerima pembelajaran Elvarah Zunia., *dkk* (2018).

Jika penggunaan teknologi berbasis interaktif tidak dipergunakan dalam sebuah media pembelajaran, maka akan menyulitkan tenaga pengajar serta orang tua dalam memberikan sebuah pelajaran yang baik kepada siswa/i. Pada zaman modern, tidak hanya orang dewasa yang sudah mengenal teknologi melainkan anak usia dini sudah mengerti penggunaan teknologi secara sederhana.

Di era teknologi yang makin marak, metode pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi di mana semakin banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat mendukung tetapi, akan membuat budaya lokal tidak banyak diketahui lagi oleh anak usia dini. Hal ini dikarenakan, variasi dari metode pembelajaran baru, contohnya permainan puzzle (mencocokkan gambar) dalam metode pembelajaran. Sehingga anak-anak lebih tertarik dengan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dengan budaya lokal mungkin banyak anak tidak tahu karena sudah ada media baru yang digunakan. Walaupun tahu mungkin harus diberitahu atau dikenalkan oleh orang tua juga gurunya. Pendidikan di Usia Dini yaitu upaya untuk mensistematis dalam melakukan suatu pelatihan pada anak yang baru lahir sampai anak berusia 6 tahun melalui rangsangan. Pendidikan yang dapat menstimulus kemampuan dan pertumbuhan anak untuk mendapatkan kemampuan dalam menuju tahap pendidikan di jenjang selanjutnya. Pendidikan di usia dini merupakan sosok individual yang dapat menjalani suatu proses perkembangan yang meningkatkan kehidupan selanjutnya. Perkembangan juga merupakan tahapan untuk mempengaruhi peserta didik yang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya supaya bisa menimbulkan perubahan dalam kehidupannya, di mana di masa inilah proses perkembangan pada anak meliputi berbagai macam aspek itu dapat merangsang waktu sehingga dalam rentang pertumbuhan hidup manusia.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat potensial untuk melatih dan juga mengembangkan berbagai multi kecerdasan yang dimiliki pada anak. Sehingga para ahli pakar dapat menyebutkan bahwa usia anak yang paling baik untuk menstimulus atau melatih perkembangan kecerdasan terjadi pada saat anak berusia 0-8 tahun. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi rasa bosan pada anak digunakan suatu media yang dapat menarik minat anak salah satunya adalah media congklak. Permainan tradisional congklak, merupakan salah satu media anak usia dini yang mencakup semua aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik dan bahasa.

Dalam hal ini media sangat diperlukan dalam pembelajaran pada anak usia dini agar dapat mengasah semua aspek perkembangan yang ada pada diri anak usia dini. Media pembelajaran congklak ini sangat penting dalam menstimulus aspek kognitif anak melalui alat permainan tersebut. Alat Permainan ini sangat membantu anak untuk mempermudah cara berhitungnya, dan meningkatkan kemampuan anak berhitung

serta belajar memecahkan masalah. Maka dari ini fungsi media pembelajaran ini untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak melalui media tersebut dengan baik dan benar. Salah satu yang dapat dilakukan dari media ini adalah melalui penerapan berhitung. Dengan melalui metode berhitung ini dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya.

Secara umum alat permainan edukatif pada anak usia dini merupakan sesuatu media yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan tertentu. Permainan ini bersifat sukarela. Alat permainan edukatif ini ialah permainan yang dapat mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang ataupun menstimulus kognitif pada anak dan melatih anak untuk memecahkan masalah pada pembelajaran anak usi dini. Muhammad Akil Musi., *dkk* (2018). Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Uliyah & Isnawati, 2019).

Melalui metode media pembelajaran ini anak dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya dan dapat mengulang kembali kemampuan berhitungnya yang telah dicontohkan oleh peneliti dengan cara yang sangat sederhana sehingga dapat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya. Pada saat pembelajaran peneliti mengamati tentang pembelajaran dengan metode berhitung, pada proses kegiatan berhitung yang terjadi di taman kanak-kanak Islam Terpadu (HARUM) Surabaya. Peneliti juga melakukan persiapan, untuk sesi tanya jawab kepada anak, misalnya setelah peneliti menyelesaikan kegiatan berhitung itu langsung menanyakan pertanyaan sederhana kepada anak, contohnya angka ini ditambah angka ini menjadi berapa dan bertanya tentang apa yang telah dihitung anak tersebut. Hasilnya dapat menunjukkan bahwa setelah anak diberi kebebasan untuk bisa memecahkan masalahnya sendiri, maka dari itu anak mampu dikatan memahami dan sangat membentuk keterampilan anak. Jadi dengan melihat gagasan-gagasan yang dipaparkan diatas peneliti tertarik mengambil judul penelitian “ Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif untuk mencari nilai rata-rata pada setiap siklus pembelajaran yang diterapkan di lapangan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Rumus rata-rata:

$$X = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyaknya Data}}$$

Dimana:

X= Nilai rata-rata

Jumlah data

Banyaknya data penelitian

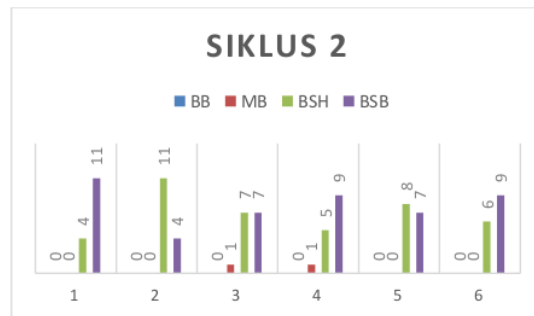
Jenis penelitian ini menggunakan tindakan kelas dimana proses ini harus menemukan suatu kegiatan dalam belajar mengajar di kelas dengan memberikan umpan balik untuk bisa mengatasi suatu kesalahan. Umpan balik yang diberikan sudah direncanakan dalam kondisi yang reel dengan menyelidiki apa yang menjadi penyebab dari pengaruh tindakan kelas tersebut.

Tindakan ini dapat meningkatkan pemahama anak menggunakan konsep angka dengan menggunakan permainan budaya lokal yaitu congklak. Penelitian ini berguna untu memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Pada media pembelajaran ini guru lebih berperan penting untuk meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama dari peneliti tindakan kelas, yaitu untuk menaikkan peraktek pembelajaran dalam ruang kelas ini bisa memastikan pada proses belajar selama di dalam ruang kelas

HASIL PENELITIAN

Dalam hal ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasi yang didapat oleh peneliti, yaitu dua siklus diantaranya menjelaskan setiap siklus yang didapatkan oleh peneliti untuk meningkatkan keingintahuan anak di TK IT Harum Bakti Surabaya. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menggunakan media congklak pada anak untuk menstimulus kemampuan kognitif pada anak. Data yang didapatkan dari peneliti ditampilkan dalam diagram berikut berdasarkan lembar observasi:





Gambar 1. Rekapitulasi kemampuan per-indikator sebelum dan sesudah perlakuan

SIKLUS 1

Siklus satu dilakukan pada tanggal 16 desember 2022, sebelum melaksanakan siklus satu, peserta didik telah diamati dan penilaian dicatat dalam lembar observasi berdasarkan indikator dari instrumen yang telah ditentukan sebelumnya. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan yang kemudian setelahnya akan dinilai kembali untuk melihat apakah terjadi perubahan atau tidak. Pada siklus satu kegiatan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan sebagai bagian pertama diawali dengan menyapa anak-anak dan membangun suasana serta kondisi kelas yang nyaman untuk anak-anak belajar. Kegiatan kedua menjadi kegiatan inti yang menggunakan permainan edukatif berbasis budaya lokal, yakni congklak.

Kegiatan inti pembelajaran berisi langkah-langkah yang telah ditetapkan dan dijelaskan ke anak-anak serta membagi anak-anak menjadi dua kelompok untuk bermain. Pada tahap ini anak selain belajar secara kognitif juga mengalami pendidikan karakter untuk belajar mengantre sesuai gilirannya. Permainan congklak sudah tidak menjadi permainan yang cukup awam bagi sebagian anak-anak sehingga pada tahap ini masih terjadi kekeliruan cara bermain anak terhadap permainan congklak. Selain itu, terdapat juga anak-anak yang belum mampu menggenggam biji-bijian dengan baik ataupun tidak fokus terhadap pembelajaran sehingga pada pertemuan ini kegiatan inti untuk bermain congklak sebagai permainan edukatif masih belum berjalan lancar dan akan dilanjutkan pada pertemuan kedua.

Pertemuan kedua dilaksanakan setelah jam istirahat selama 30 menit. Pertemuan kedua diawali dengan mengingat kembali beberapa pelajaran yang dipelajari di pertemuan pertama seperti menyebutkan angka-angka yang telah diajarkan. Selanjutnya dilakukan kembali proses pembelajaran yang sama dengan kegiatan inti pada pertemuan satu. Saat di pertemuan kedua murid sudah mulai terbiasa dengan permainan congklak sehingga lebih mudah untuk menyisipkan pembelajaran untuk mengenal angka karena anak sudah mulai fokus dan menikmati kegiatan permainan edukatif ini. Seluruh kegiatan ini dicantumkan pada lembar observasi dan dibandingkan dengan hasil observasi pada pre-siklus sehingga terlihat perkembangannya seperti tabel berikut:

Tabel 1. Perkembangan kemampuan anak per-indikator dari pre-siklus ke siklus I

INDIKATOR	PRESIKLUS → SIKLUS I			
	BB	MB	BSH	BSB
1	-27%	-47%	73%	0%
2	-27%	-7%	33%	0%
3	-20%	-33%	53%	0%
4	-53%	-7%	60%	0%
5	-53%	20%	33%	0%
6	-27%	-33%	60%	0%

Tabel 1. menunjukkan perkembangan yang terjadi pada setiap indikator dari pre-siklus ke siklus I. Penilaian indikator kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) terlihat mengalami penurunan serta terjadi peningkatan pada kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa pada pre-siklus sebelum anak diberi perlakuan masih banyak yang belum berkembang atau hanya sekedar berkembang, namun belum berkembang sesuai tujuan dan indikator pembelajaran yang seharusnya. Sedangkan pada siklus I setelah anak-anak diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan anak dalam konsep bilangan karena kategori indikator penilaian berkembang sesuai harapan menunjukkan peningkatan. Siklus I cukup memberikan hasil yang baik karena sudah menunjukkan peningkatan pada anak, namun masih terdapat hal yang dapat dijadikan sebagai refleksi dimana anak masih belum ada yang mencapai tahap berkembang dengan sangat baik yang akan ditingkatkan kembali melalui siklus II.

SIKLUS II

Penelitian pada siklus dua dilaksanakan pada tanggal 17 desember 2022 yang akan dilaksanakan hanya satu kali pertemuan. Pertemuan siklus kedua masih berisi susunan kegiatan yang sama, yaitu kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Sebelum masuk ke kegiatan inti untuk permainan edukatif, anak diminta untuk menceritakan kembali apa yang mereka ketahui dari permainan tersebut. Setelahnya anak melalui kegiatan pembelajaran dengan media congklak tersebut dengan baik, anak mulai bertanya untuk memenuhi rasa keingintahuannya selama bermain congklak sehingga terjadi proses tanya jawab dan transfer ilmu yang baik antara guru dengan anak murid.



Gambar 2. Pelaksanaan Siklus 2

Siklus II berjalan dengan cukup lancar dan untuk mengetahui apakah siklus II ini juga sukses dalam pemahaman konsep bilangan pada anak diadakan evaluasi yang bertujuan untuk guru mampu melihat seberapa berhasil dari pembelajaran yang diterapkan agar anak mampu memahami tujuan dari pembelajaran yang ditetapkan pada siklus satu maupun siklus dua. Proses perkembangan hasil dari siklus I ke siklus II ditunjukkan oleh tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan perkembangan yang terjadi dimana kategori penilaian berkembang sangat baik menunjukkan hasil berupa penurunan pada kategori nilai belum berkembang (BB), mulai berkembang (BB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) bahkan pada kategori BB terdapat indikator yang 0% dimana artinya sudah tidak ada murid yang berada pada kategori tersebut. Peningkatan juga terjadi dari siklus sebelumnya dimana hanya mencapai kategori nilai berkembang sesuai harapan. Terdapat dua indikator yang juga mengalami peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan, yaitu indikator 2 dan 5 dimana masing-masing indikator tersebut adalah anak mampu memecahkan masalah yang sederhana dan anak mampu mengingat peraturan permainan.

Tabel 2. bangan kemampuan anak per-indikator dari siklus I ke siklus II

INDIKATOR	SIKLUS 1 → SIKLUS 2			
	BB	MB	BSH	BSB
1	0%	-27%	-47%	73%
2	0%	-67%	40%	27%
3	0%	-40%	-7%	47%
4	-7%	-27%	-27%	60%
5	0%	-67%	20%	47%
6	0%	-40%	-20%	60%

Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan edukatif berbasis budaya lokal ini ditujukan kepada anak usia dini agar media yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipelajari serta dimengeti oleh anak dalam tahap berhitung dan menyebukan angka, serta belajar memecahkan masalah. Permainan congklak ini dapat dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial emosional yang sudah memenuhi kriteria dalam pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan permainan congklak ini gunannya agar menstimulus aspek perkembangan anak.

Dengan demikian asal permainan ini bertujuan agar anak dapat bersemangat dalam belajar. Motivasi yang dilakukan dalam belajar merupakan sangat penting agar anak dapat mencapai hasil belajar agar lebih baik sehingga dapat mempengaruhi untuk pencapaian pembelajar anak. Langkah selanjutnya menyampaikan terhadap anak mengenai tujuan dari pembelajaran yang dilakukan untuk anak agar mengenai alur dari pembelajaran yang dilakukan dengan begitu anak lebih fokus dengan tujuan awal dari pembelajaran tersebut.

Pada pembelajaran yang mengajarkan kepada anak mengenai media permainan ini dalam mengembangkan proses berhitung pada anak agar anak dapat mengenal lambang angka dan juga konsep angka yg sudah mengajar. Hal dapat dilakukan guru adalah memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran supaya nanti anak sudah tidak kebingungan saat media pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran media berbasis budaya lokal congklak ini dapat menstimulus kemampuan berhitung pada anak, yang tadi dimananya anak belum bisa berhitung dan mengenal angka angka sebelumnya. Maka dari itu media congklak sangat cocok untuk diajarkan terhadap anak usia dini. Langkah-langkah kegiatan media pembelajaran congklak yaitu:

- a) Memberikan penjelasan kepada anak tentang cara bermain congklak.
- b) Pengelolaan kelas terlebih dahulu sebelum menerapkan media pembelajaran.
- c) Pengolahan materi yang akan disampaikan supaya bisa tercapai strategi pencapaiannya.

Bermain bagi anak dapat mempunyai arti penting karna, bermain anak dapat mengembangkan segala macam melalui pemikirannya dan juga kreatifitasnya. Melalui bermain juga anak bisa melakukann kegiatan yang bersifat positif. Menurut (Montolalu, 2018: 1.14, mengatakan bahwa dalam permainan mempunyai Tindakan terhadap proses mengembangkan (kognitif) anak, dengan cara bermain simbolis, bermain simbolis merupakan kegiatan dapat menentukan perkembangan berpikir nyata pada anak.

Berdasarkan dari uraian diatas bermain adalah cara buat menstimulus perkembangan anak serta bagaimana melarang anak untuk selalu berpikir yang simbol sehingga dalam bermain anak mampu mengendalikan dirinya dengan kecerdasan mental yang beriringan sesuai dengan apa yang ada pada dirinya untuk dikembangkan pada pembahasan ini bahwa dalam pendidikan anak usia dini yaitu dengan memberikan

kesempatan sebanyak-banyaknya terhadap anak agar mengeksplor apa yang ada padadiri anak guna mencapai suatu hal yang bisa menstimulus perkembangan pada anak. Pendidikan anak usia dini yang diterapkan oleh karna itu pendidikan pada anak dengan adanya macam-macam kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak yang meliputi aspek berpikir, aspek sosial emosional, aspek motorik, dan aspek bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan oleh peneliti yang artinya bahwa melalui implementasi media berbasis budaya lokal congklak, maka kemampuan anak yang dapat mengenal konsep angka bilangan di TK Islam Terpadu Kota Surabaya dapat meningkat dengan baik dari aktivitas belajar anak, ataupun dari hasil tes belajar siswayang diamana pada siklus 1 kemampuan mengenali konsep angka dan penentu angka yang berada dalam kategori yang cukup sederhana. Sedangkan pada siklus Saya memecahkan masalah dan bersifat simbolik yang diamana anak dapat berkembang dalam kategori baik. Hal ini yang bisa dikatakan pembelajaran menggunakan media penerapan congklak dapat meningkatkan pengaruh dari media penerapan congklak ini terhadap skill anak dengan sangat baik dalam pokok pembahasan dari indikator pemecahan masalah dan bersifat simbolik itu bisa dapat lihat dari anak mampu memecahkan masalahnya sendiri. Hasilnya dapat menunjukkan bahwa setelah anak diberi kebebasan untuk bisa memecahkan masalahnya sendiri, maka dari itu anak mampu dikatan memahami dan sangat membentuk keterampilan anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran kepada berbagai pihak sebagai berikut:

- a. Guru
Bagi guru dapat disarankan untuk bisa melakukan proses pembelajaran ataupun strategi yang bisa mengoptimalkan media, dan juga media pembelajaran agar siswa bisa lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa
- b. Lembaga
Sumber belajar dapat menyediakan berbagai alat permainan tradisional sehingga anak dapat mengenalkan beberapa sarana permainan yang disesuaikan dengan umur anak tersebut.
- c. Orangtua
Orang tua dapat memberikan banyak waktu kepada anak, karena anak sangat membutuhkan perhatian dari orang tua sehingga orang tua dapat mengetahui kreatifitas anak yang dicapainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. 2018. *Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Nurkholisah, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Wardah Olak Kemang Kec. Danau Teluk Kota Jambi. Universitas Jambi.*
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2020). *Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19–30.
- Sanjaya & Wina. *Penelitian Tindakan Kelas. Kencana Persada Media Grub. Jak*
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. AS-SABIQUN*, 4(2), 443-455.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). *Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. IDEALIS: InDonEsiA journal. Information System*, 1(5),393-400.
- Susanto & Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Kencana Perdana. Jakarta.*
- Li'anah, L., & Setyowati, S. 2014. *Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. PAUD Teratai*, 3(1).
- John W. Santrock. *Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas. Erlangga.*
- Nina Veronika *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2), 49-55, 2018

Artikel Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal

ORIGINALITY REPORT

8%

EN

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Nur Safira, Rizka Amalyah, Gusmaniarti Gusmaniarti, Adristi Egi Pratiwi, Diana Manu. "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Harum Kota Surabaya", Education Journal : Journal Educational Research and Development, 2023

Publication

7%

2

www.researchgate.net

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off