



Pengembangan Media “Geometri Tarik” Untuk Perkembangan Anak Usia Dini

Hajeni¹, Tirani Anton¹,

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo
e-mail: hajeni@umpalopo.ac.id

Received: 12-08-2024

Accepted: 14-08-2024

Published: 15-08-2024

How to cite this article:

Hajeni & Anton, T. (2022). Pengembangan Media “Geometri Tarik” Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, Vol.3 (1), 228–240. <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/index>

Abstract

The importance of introducing geometric shapes to children is very important because it is closely related to children's mathematical development in everyday life. The cognitive aspect is very important to develop as early as possible. In PAUD learning, cognitive aspects are directed at several areas of development, namely: visual, auditory, tactile, kinesthetic, arithmetic, scientific and geometric development. This research aims to determine the development of tensile geometric media for the cognitive development of early childhood and to find out the results of the evaluation of the development of tensile geometric media for the cognitive development of early childhood. The benefit of this research is that with this research it is hoped that teachers will have the insight and ability to develop tensile geometry learning media for the cognitive development of early childhood. The research results show that the tensile geometry learning media has a good impact on children's cognitive development, apart from encouraging physical activity and health, building social skills, stimulating creativity, strengthening identity and togetherness, education and learning. This research was carried out at Tunas Harapan Rante Kindergarten with research using the Research and development (RnD) method. The model used was the 4-D model, namely define, design, develop and disseminate.

Keywords: *Tensile geometry; Cognitive; Media*

Abstrak

Pentingnya pengenalan bentuk geometri kepada anak sangat penting karena erat kaitannya dengan perkembangan matematika anak dalam kehidupan sehari-hari. Aspek kognitif merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Pada pembelajaran PAUD, aspek kognitif diarahkan pada beberapa bidang pengembangan, yakni: pengembangan visual, auditory, taktil, kinestetik, aritmatik,

sains dan geometrik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini dan mengetahui hasil evaluasi pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Manfaat penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan guru memiliki wawasan dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran geometri tarik memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan kognitif anak, selain itu mendorong kegiatan fisik dan kesehatan, membangun keterampilan sosial, merangsang kreativitas, memperkuat identitas dan kebersamaan, pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Rante dengan penelitian menggunakan metode Research and development (RnD) model yang digunakan adalah model 4-D yaitu define, design, develop, dan disseminate

© *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Pendahuluan

Masa anak usia dini (0-6 Tahun) merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri serta kemandirian. Setiap anak itu bersih, polos dan lemah maka tugas kita sebagai orang dewasa terutama orang tua untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi psikis maupun fisik motoriknya dengan memberikan stimulus kebaikan karena kelak anak akan meniru apapun yang dilihat dan diajarkannya. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat.

Aspek kognitif merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Pada pembelajaran PAUD, aspek kognitif diarahkan pada beberapa bidang pengembangan, yakni: pengembangan visual, auditory, taktil, kinestetik, aritmatik, sains dan geometrik (Afni, 2021). Pentingnya pengenalan bentuk geometri kepada anak sangat penting karena erat kaitannya dengan perkembangan matematika anak dalam kehidupan sehari-hari. Sejak awal anak sudah terbiasa melihat bentuk-bentuk geometri disekitarnya seperti lemari, meja, buku, bola, gelas, dll. Agar perkembangan kognitif dapat tercapai secara maksimal maka diperlukan alat dan media untuk merangsang perkembangan anak usia dini yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan bermain, sehingga anak dapat seraya belajar.

Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan dari beberapa hasil penelitian ditemukan beberapa masalah yaitu: 1) Bahwa guru dalam menyampaikan pembelajaran masih bersifat konvensional, 2) Kurangnya variasi media dalam pembelajaran sehingga anak kurang fokus pada pembelajaran dan justru berfokus pada kegiatan yang lain, 3) Metode guru dalam menyampaikan materi masih dominan menggunakan metode tanya jawab. Selain studi literatur peneliti telah melakukan wawancara dengan guru di TK Tunas Harapan Rante Paccu sehingga ditemukan bahwa beberapa anak kesulitan dalam membedakan bentuk benda, mengatur benda berdasarkan ukuran, sulit memahami materi bangun ruang karena guru lebih sering melaksanakan pembelajaran dengan

metode konvensional yang monoton. Selain itu peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Oleh karenanya guru harus mampu menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sebagaimana prinsip pembelajaran pada PAUD yakni belajar melalui bermain (Zaini and Dewi, 2017). Oleh karena itu seorang guru harus kreatif dalam mengelola dan memanfaatkan bahan yang ada agar dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam belajar serta dapat mengasah potensi - potensi pada anak dan proses belajar mengajar tidak monoton yang mengakibatkan anak tidak berkembang dengan semestinya atau normal. Selain itu manfaat media dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan interaksi guru dan peserta didik agar pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien (Fidesrinur, dkk 2022). Guru perlu membuat media pembelajaran yang tepat agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran (Pebrianti, 2019). Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya maka perlu dilakukan riset Pengembangan Media Pembelajaran "**Geometri Tarik**" Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, yang merupakan pengembangan dari bentuk geometri pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini, serta mengetahui hasil evaluasi pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini maka diharapkan guru memiliki wawasan dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran PAUD terutama dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

Masa anak usia dini (0-6 Tahun) merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri serta kemandirian.

Setiap anak itu bersih, polos dan lemah maka tugas kita sebagai orang dewasa terutama orang tua untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi psikis maupun fisik motoriknya dengan memberikan stimulus kebaikan karena kelak anak akan meniru apapun yang dilihat dan diajarkannya. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat.

Aspek kognitif merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Pada pembelajaran PAUD, aspek kognitif diarahkan pada beberapa bidang pengembangan, yakni: pengembangan visual, auditory, taktil, kinestetik, aritmatik, sains dan geometrik (Afni, 2021). Pentingnya pengenalan bentuk geometri kepada anak sangat penting karena erat kaitannya dengan perkembangan matematika anak dalam kehidupan sehari-hari. Sejak awal anak sudah terbiasa melihat bentuk-bentuk geometri disekitarnya seperti lemari, meja, buku, bola, gelas, dll. Agar perkembangan kognitif dapat tercapai secara maksimal maka diperlukan alat dan media untuk merangsang perkembangan anak usia dini yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan bermain, sehingga anak dapat seraya belajar.

Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan dari beberapa hasil penelitian ditemukan beberapa masalah yaitu: 1) Bahwa guru dalam menyampaikan pembelajaran masih bersifat konvensional, 2) Kurangnya variasi media dalam pembelajaran sehingga anak kurang fokus pada pembelajaran dan justru berfokus pada kegiatan yang lain, 3) Metode guru dalam menyampaikan materi masih dominan menggunakan metode tanya jawab. Selain studi literatur peneliti telah melakukan wawancara dengan guru di TK Tunas Harapan Rante Paccu sehingga ditemukan bahwa beberapa anak kesulitan dalam membedakan bentuk benda, mengatur benda berdasarkan ukuran, sulit memahami materi bangun ruang karena guru lebih sering melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional yang monoton. Selain itu peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Oleh karenanya guru harus mampu

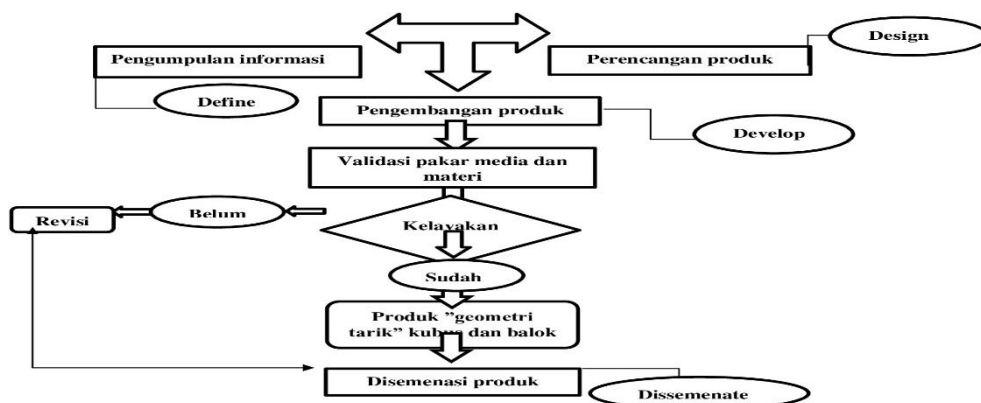
menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sebagaimana prinsip pembelajaran pada PAUD yakni belajar melalui bermain (Zaini and Dewi, 2017). Oleh karena itu seorang guru harus kreatif dalam mengelola dan memanfaatkan bahan yang ada agar dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam belajar serta dapat mengasah potensi - potensi pada anak dan proses belajar mengajar tidak monoton yang mengakibatkan anak tidak berkembang dengan semestinya atau normal. Selain itu manfaat media dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan interaksi guru dan peserta didik agar pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien (Fidesrinur, dkk 2022). Guru perlu membuat media pembelajaran yang tepat agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran (Pebrianti, 2019). Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya maka perlu dilakukan riset Pengembangan Media Pembelajaran "**Geometri Tarik**" Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, yang merupakan pengembangan dari bentuk geometri pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini, serta mengetahui hasil evaluasi pengembangan media geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini maka diharapkan guru memiliki wawasan dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran geometri tarik untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran PAUD terutama dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah riset yang merupakan penelitian eksternal yang memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar, sebagai bahan pembuatan media pembelajaran Geometri tarik. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Rante Paccu Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D). Model yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan four D-Model atau

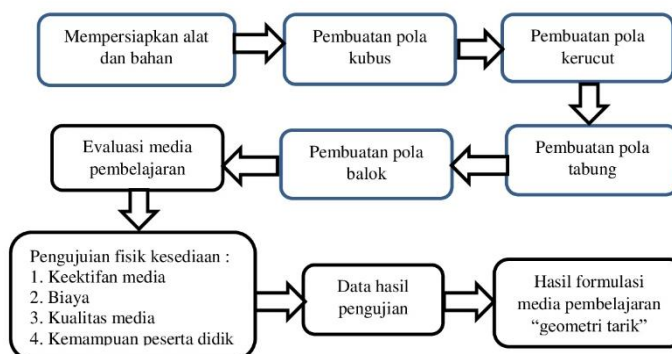
model 4-D. Terdapat 4 langkah dalam model 4D yaitu define (pendefenisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Adapun model pengembangan Melalui bagan sebagai berikut. Tahapan Penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Prosedur penelitian dapat disajikan pada bagan di bawah ini;

Hasil validasi ahli materi, ahli media dan hasil uji produk dianalisis agar dapat



Gambar 2. Prosedur penelitian

memperoleh persentase kelayakan media pembelajaran geometri tarik dengan rumus berikut:

Keterangan: P = Persentase

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Setelah diperoleh persentase dengan menggunakan rumus di atas, selanjutnya dikembangkan dengan digolongkan ke dalam 4 kriteria kelayakan berikut:

Tabel 1 Kriteria kelayakan

No.	Skor dalam persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1.	0%-25%	Tidak Layak
2.	26%-50%	Kurang Layak
3.	51%-75%	Cukup Layak
4.	76%-100%	Layak

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan barang sederhana untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Hasil analisis validasi ahli media

No.	Aspek	Indikator	Penilaian	Kriteria
1.	Desain	Ukuran media	4	Layak
		Keefektifan dalam penggunaan	5	Sangat
		Fleksibilitas (Mudah digunakan)	5	layak
		Kemenarikan benda	5	Sangat layak Sangat layak
2.	Komunikasi visual	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)	4	Layak
		Kreatif dan inovatif	5	Sangat
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5	layak Sangat layak
		Jumlah skor	33	
	Rerata skor	4	Layak	

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa hasil validasi ahli media pembelajaran geometri tarik rerata mendapatkan skor 4 dengan kriteria Layak. Sehingga media tersebut dapat diterapkan.

Tabel 3 Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek	Penilaian	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	Layak
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat layak
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat layak
4.	Interaktifitas siswa dengan media	5	Sangat layak
5.	Penumbuhan motivasi belajar	4	
6.	Aktualitas materi yang disajikan	4	Layak
7.	Kecukupan jumlah kosakata	4	Sangat layak
8.	Kelengkapan cakupan kosakata	4	Sangat layak
9.	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	4	Sangat layak

10.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5	Sangat layak
11.	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	5	Sangat layak
12.	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat layak
13.	Ketepatan penggunaan kosakata	5	Sangat layak
	Jumlah skor	60	
	Rerata skor	4,6	Layak

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan media geometri tarik mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 1. Antusias siswa

Sedangkan untuk menguji tingkat keefektifan produk dilakukan uji pada 15 orang siswa TK Tunas Harapan Rante Paccu Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara. Untuk hasil uji produk dilakukan kepada 4 responden yaitu kepala sekolah dan guru-guru dengan memberikan angket. Terdapat 6 butir pertanyaan. hasil angket tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1 Tabel Hasil Uji Produk

No.	Responden	Jumlah skor penilaian	Persentase (%)
1.	R1	5	83,33
2.	R2	5	83,33
3.	R3	4	66,67
4.	R4	6	100
	Rata-rata		83,33

Berdasarkan hasil tabel di atas ditemukan bahwa rata-rata hasil uji produk dari 4 responden sebesar 83,33% berada pada kategori 76%-100% kriteria Layak.

Pembahasan

Uji validasi ahli materi dan validasi ahli media dan telah dilakukan terhadap media pembelajaran geometri tarik. Tingkat keefektifan produk telah diuji kepada siswa TK Tunas Harapan Rante Paccu dengan hasil uji produk dilakukan oleh Kepala sekolah dan guru-guru. Media tersebut didesain dalam bentuk kotak sehingga mudah dalam penggunaannya baik di dalam maupun di luar ruangan. Media geometri tarik adalah pembelajaran yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Media pembelajaran ini dilakukan secara bergantian oleh masing-masing kelompok/ individu. Suasana pembelajaran dengan media pembelajaran geometri tarik memberikan stimulus terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, penting adanya pengembangan untuk menjaga dan mempromosikan media ini, manfaat-manfaat ini terus dapat dinikmati oleh generasi yang akan datang. Media geometri tarik ditengah perkembangan teknologi yang serba canggih, semakin tergerus karena munculnya berbagai macam permainan yang berbasis teknologi.

Terdapat beberapa manfaat dengan adanya pengembangan media tersebut, yaitu: 1) Mendorong Kegiatan Fisik dan Kesehatan; Banyak permainan tradisional memerlukan aktivitas fisik yang intens, seperti lari, melompat, atau bermain bola. Ini membantu dalam mempromosikan gaya hidup yang aktif dan kesehatan fisik. Dalam dunia modern yang cenderung didominasi oleh permainan video dan aktivitas digital, media ini bisa menjadi alternatif yang menyenangkan untuk mendorong gerakan fisik dan mengurangi tingkat kecanduan teknologi (Dewi & Mailasari, 2020). Pada media pembelajaran geometri tarik tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, namun dapat pula memberikan stimulus pada perkembangan fisik-motorik kasar anak karena kegiatan ini dilakukan dengan menggambar kubus terlebih dahulu kemudian menggunting dan memasang tali. 2) Membangun Keterampilan Sosial, Media ini sering dimainkan dalam kelompok atau komunitas. Ini membantu dalam membangun keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan toleransi terhadap perbedaan. Anak-anak dan orang dewasa bisa belajar bekerja sama, berbagi, dan menghargai peran masing-masing dalam permainan

(Herman & Bachtiar, 2018). Selama berlangsungnya permainan maka anak akan diberikan stimulus keterampilan sosial. sejak usia dini seorang anak penting untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, salah satunya adalah dengan bermain bersama teman. 3) Merangsang Kreativitas, Beberapa media pembelajaran melibatkan unsur kreatifitas, seperti menciptakan lagu atau tarian selama permainan. Ini bisa membantu dalam merangsang kreativitas anak-anak dan mengajarkan mereka untuk berpikir di luar kotak. 4) Memperkuat Identitas dan Kebersamaan. Media pembelajaran ini sering kali merupakan cara yang baik untuk memperkuat rasa kebersamaan dalam suatu komunitas. Ini membantu dalam menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat antara anggota masyarakat dan memperkuat identitas kelompok, tercipta suasana kebersamaan antar guru dan siswa. 6) Pendidikan dan Pembelajaran, media pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai alat pendidikan. Mereka bisa mengajarkan berbagai konsep seperti matematika, strategi, bahasa, dan sejarah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pengembangan permainan tradisional dengan unsur-unsur pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak (Rozana & Bantali, 2020). Media pembelajaran geometri tarik sebagai media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kognitif anak, konsep pengenalan warna dengan adanya tulisan yang berwarna -warni.

Pengembangan medi geometri tarik adalah salah satu cara untuk mewujudkan proses belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan pada anak usia dini merupakan hal yang penting karena dapat merangsang kreativitas, minat belajar anak dan perkembangan anak secara keseluruhan. salah satu pendekatan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain. pada dasarnya Pendidikan pada anak usia dini memegang prinsip belajar melalui bermain sehingga, dibutuhkan modifikasi atau pengembangan media yang terintegrasi dengan pembelajaran. Media permainan tradisional Kola-kola atau engklek sebelum dikembangkan tidak terintegrasi dengan pembelajaran. Namun setelah dilakukan pengembangan maka media permainan ini memasukkan tema pembelajaran dalam setiap kegiatan, dan mengintegrasikan pula dengan pembentukan karakter pada anak usia dini, sehingga media ini diberi nama media pembelajaran geometri tarik. Anak sangat antusias dalam memainkan permainan ini. Permainan ini tidak hanya

menstimulus 1 aspek perkembangan namun dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa, sosial, emosional, kognitif dan fisik motorik (Munawaroh, 2017). Media geometri tarik ini dapat mengurangi kecanduan bermain dengan gadget. karena permainan ini sangat fleksibel dalam penggunaannya, baik digunakan dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Kesimpulan

Geometri merupakan bentuk bangun yang mudah ditemui di sekeliling kita dan sering dijumpai pada benda-benda yang digunakan sehari-hari. Geometri atau geometris merupakan salah satu objek yang dipelajari dalam ilmu matematika. Geometri adalah ilmu yang membahas tentang hubungan antara titik, garis, sudut, bidang dan bangun ruang. Sedangkan pengertian bangun adalah semua informasi geometri pada lokasi, skala, dan efek putar yang disaring dari suatu objek.

Referensi

- Afni, D. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini', *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), pp. 22-34.
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220-235.
- Fidesrinur, F., Fitria, N. and Amelia, Z. (2022) 'Peningkatkan Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Main Numerika Untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Prosiding Seminar Nasional* Available at: <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/PSN/article/view/1628>.
- Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Badan Penerbit UNM.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Pebrianti, F. (2019) 'Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana', *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, pp. 93-98. Available at: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.

Zaini, H. and Dewi, K. (2017) 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), pp.