

# Pengaruh Teknik Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Nur Dwi Cahyani<sup>1\*</sup>, Chitra Charisma Islami<sup>2</sup>, Eva Gustiana<sup>3</sup>, Nika Cahyani<sup>4</sup>

Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi  
Universitas Muhammadiyah Kuningan  
Email: [nurdwicahyani1@gmail.com](mailto:nurdwicahyani1@gmail.com)

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diterima (bulan) (tahun)

Di revisi (bulan) (tahun)

Di setujui (bulan) (tahun)

---

### Keywords:

*Permainan Tradisional Engklek; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini*

---

## Abstract

*This study aims to determine the influence of traditional engklek game techniques to improve cognitive development in early childhood, the background of this research is that children's cognitive abilities are very important for intellectual and academic development, through this traditional game engklek by introducing the symbols of words and colors can develop cognitive development in early childhood. The research method used is a quantitative method with data collection techniques through observation and documentation. The population in this study is all students at RA Fatahilah Pangkalan which totals 41 students. Meanwhile, the sample of this study uses simple random sampling because it is taken randomly. The data analysis technique of this study uses a data normality test to find out whether the distribution of a data follows or approaches the normal distribution, then a homogeneity test to find out whether some population variants are the same or not, and a hypothesis test (Wilcoxon Test) to see the difference between experimental pretest and experimental posttest to see how much influence traditional games have on cognitive development in early childhood. with the help of SPSS programs based on windows.33.*

---

## Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini, latar belakang penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak sangat penting untuk perkembangan intelektual dan akademik, melalui permainan tradisional engklek ini dengan mengenalkan lambang bilangan dan warna dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di RA Fatahilah Pangkalan yang berjumlah 41 anak didik. Sedangkan sampel penelitian ini menggunakan simple random sampling karena pengambilannya secara acak. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas data dimana untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, kemudian uji homogenitas untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak, dan uji hipotesis (Uji wilcoxon) untuk melihat perbedaan pretest eksperimen dan posttest eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini, dengan bantuan program SPSS dengan basis windows.33.*

## Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa dan negara (Supangat *et al.*, 2018)

Anak usia dini adalah masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak akan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, untuk itu pendidikan harus di mulai saat anak berusia dini sesuai dengan tahapan usianya. Memberikan layanan Pendidikan, pendidik perlu memahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain, pada masa usia dini perkembangan seorang anak mengalami perkembangan yang sangat pesat (Pertwi, 2018).

Proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini sangat menentukan untuk pengembangan manusia. Pendidikan memiliki tujuan dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan di selenggarakannya pendidikan formal prasekolah yang dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Seperti yang di kemukakan Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Tahun 2010 pasal 3 bahwa salah satu Pendidikan formal prasekolah adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang merupakan Upaya pembinaan anak dalam pemberian rangsangan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan demi kesiapan anak memasuki jenjang yang lebih lanjut (Pertwi, 2018).

Suparman dan Agustini memandang bahwa permainan adalah kebutuhan batiniah setiap anak karena dengan bermain mampu meningkatkan keterampilan dan pengembangan anak dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Ada banyak permainan yang dapat dikombinasikan dengan materi yang ada di sekolah, misalnya permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur. Setiap daerah atau negara memiliki permainan tradisional yang sama, namun dalam penamaannya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan

tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Dr. Euis Kurniati, M.Pd. menyatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak (Prima & Lestari, 2022)

Bermain adalah cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Putro, 2016).

Perkembangan anak adalah masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Meminjam istilah “tabula rasa” yang dikemukakan oleh John Locke Anak adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan. Hal ini sesuai dengan istilah yang menganalogikan anak sebagai spons, yang dapat menyerap segala bentuk informasi di sekitarnya. Jiwa anak menurut Locke ketika dilahirkan adalah ibarat secarik kertas yang masih kosong artinya isi dan corak kertas tersebut tergantung bagaimana cara kita menuliskannya (Talango, 2020).

Perkembangan kognitif mengacu pada tahap kemampuan anak untuk memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman dan informasi yang diterima anak. Piaget dalam Yus (2015) merinci bahwa perkembangan kognitif berlangsung dalam empat fase, yaitu: fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasional konkret dan fase operasional formal. Perkembangan kognitif anak tercermin dalam peningkatan berpikir, yang tercermin dalam cara anak mengevaluasi dan melihat sesuatu atau peristiwa. Penerapan permainan tradisional diharapkan mampu memberikan pengaruh pada kognitif anak usia dini saat bermain dengan teman sebayanya. Selain itu permainan tradisional juga sudah jarang dimainkan di sekolah sehingga melalui penelitian ini

diharapkan permainan tradisional anak dapat dimainkan, dikembangkan dan dapat dikenal oleh anak usia dini (Prima & Lestari, 2022).

Kognitif berhubungan dengan inteligensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas perilaku. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menggabungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan tingkat kecerdasan atau inteligensi yang mencirikan seseorang dalam berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dalam belajar. Setiap individu berpikir menggunakan intelegnya. Kemampuan inteligensi yang menentukan cepat tidaknya tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Kecerdasan merupakan kemampuan mental tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya (Ramadhina *et al.*, 2024).

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berpikir simbolik dalam lingkup perkembangan kognitif anak yang mulai perlu dikembangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun. Banyak hal di sekitar dunia nyata anak yang berhubungan dengan lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Mulyaningsih & Palangngan, 2020).

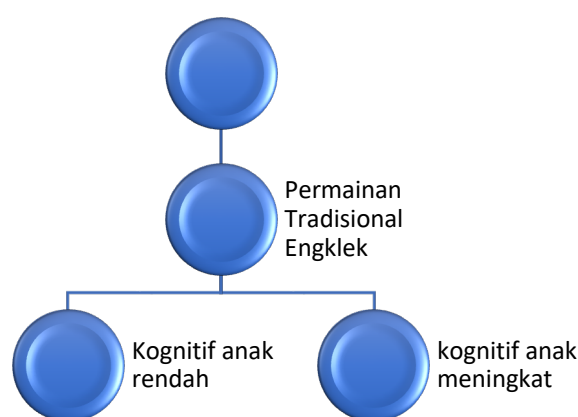
## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan. Penelitian ini bertujuan menguji hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan hasil. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu dua kelompok (tanpa acak) diberi pretest, perlakuan, lalu posttest. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di RA Fatahilah Pangkalan yang berjumlah 41 anak didik. Sedangkan sampel penelitian ini menggunakan simple random sampling karena pengambilan nya

secara acak. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas data dimana untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, kemudian uji homogenitas untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak, dan uji hipotesis (Uji wilcoxon) untuk melihat perbedaan pretest eksperimen dan posttest eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Gambar 1. Kerangka Berpikir

## Hasil Penelitian dan Dikusi



Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penggunaan media permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan. Kognitif anak akan semakin berkembang apabila media pembelajaran yang digunakan mampu membuat anak antusias dan senang dalam belajar di kelas. Kognitif anak tidak akan berkembang apabila media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik dan hanya menggunakan satu media saja.

## Hasil

Deskripsi data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna.

Pada saat kegiatan berlangsung anak diobservasi dengan menggunakan instrument yang telah dipersiapkan. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dan hasil observasi yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut. Penelitian menggunakan media spanduk yang di desain bergambar permainan tradisional engklek. Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu dilakukan *pretest* atau

tes awal. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan awal tentang kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media tersebut.

### Hasil Penelitian Perkembangan Kognitif

#### Nilai Pre Test Kemampuan Kognitif Anak

Setelah dilakukan penelitian mengenai perkembangan Kognitif anak dini di RA Fatahilah pangkalan. Melalui permainan tradisional engklek. Maka didapatkanlah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Pretest**

No	Nilai Pretest	Kategori
1.	15	Belum Berkembang
2.	13	Belum Berkembang
3.	14	Belum Berkembang
4.	14	Belum Berkembang
5.	16	Mulai Berkembang
6.	14	Belum Berkembang
7.	16	Mulai Berkembang
8.	15	Belum Berkembang
9.	15	Belum Berkembang
10.	15	Belum Berkembang
11.	14	Belum Berkembang
12.	14	Belum Berkembang
13.	16	Mulai Berkembang
14.	15	Belum Berkembang
15.	14	Belum Berkembang
Jumlah	218	
Rata-rata	14,66	
Median	15	
Modus	14	

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi dengan menggunakan media permainan engklek pre test dengan memperoleh nilai rata-rata 14,66 dengan nilai terendah dan nilai tertinggi, modusnya 14 dan mediannya adalah 15.

#### Nilai Post Test Kemampuan Kognitif

Setelah diketahui kemampuan kognitif awal anak, Tujuan diberikannya post test

adalah untuk mengetahui apakah ada nya pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna setelah menggunakan media permainan engklek. Maka didapatkanlah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif posttest**

No	Nilai Post test	Kategori
1.	28	Berkembang sesuai harapan
2.	26	Berkembang sesuai harapan
3.	24	Berkembang sesuai harapan
4.	22	Berkembang sesuai harapan
5.	22	Berkembang sesuai harapan
6.	22	Berkembang sesuai harapan
7.	24	Berkembang sesuai harapan
8.	26	Berkembang sesuai harapan
9.	28	Berkembang sesuai harapan
10.	24	Berkembang sesuai harapan
11.	24	Berkembang sesuai harapan
12.	26	Berkembang sesuai harapan
13.	24	Berkembang sesuai harapan
14.	22	Berkembang sesuai harapan
15.	26	Berkembang sesuai harapan
Jumlah	370	
Rata-rata	24,66	
Median	26	
Modus	24	

Dari diketahui observasi

tabel di atas, bahwa hasil dengan

menggunakan media permainan engklek dengan memperoleh nilai rata-rata 24,66 dengan nilai terendah dan nilai tertinggi, modusnya 24 dan mediannya adalah 26.

### **Analisis Data Hasil Penelitian**

## Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 26. Adapun hasil pengujian normalitas yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Tests of Normality Perkembangan Kognitif**

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	Nilai pretest	.237	15	.023	.881	15	.049
	Nilai Postest	.185	15	.176	.922	15	.207

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk  $>0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dari nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa signifikansi 0,049 dan 0,207 dapat dilihat bahwa hasil uji lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai pre test dan post test berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa semua nilai hasil observasi berdistribusi normal sebagai data penelitian dan dapat diuji pada penelitian ini.

## Uji Homogenitas

**Tabel 4.5**  
**Test of Homogeneity of Variance Perkembangan Kognitif**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
NILAI	Based on Mean	9.613	1	28	.004
	Based on Median	5.669	1	28	.024
	Based on Median and with adjusted df	5.669	1	18.894	.028
	Based on trimmed mean	9.591	1	28	.004

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikasi (Sig) Based on Mean adalah sebesar  $0,004 < 0,005$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Pasca-Observasi adalah tidak sama atau TIDAK HOMOGEN. Sehingga peneliti memakai uji wilcoxon untuk mengetahui adanya kesamaan antar varians tersebut.

**Uji Wilcoxon**

Uji wilcoxon signed test adalah salah satu uji non parametik untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari objek yang memiliki data berdistribusi tidak homogen.

Hipotesis :

Ho : tidak terdapat perbedaan sebelum di adakan nya permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif dan setelah diadakan permainan tradisional engklek.

Ha : terdapat perbedaan sebelum di adakan nya permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif dan setelah diadakan permainan tradisional engklek.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Wilcoxon Signed Test**

Test Statistics <sup>a</sup>	
Z	nilai posttest - nilai pretest -3.420 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Dari hasil uji wilcoxon signed test didapatkan nilai Z sebesar -3.420 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.001 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) sehingga menolak  $H_0$  dan  $H_a$  di terima, maka kesimpulannya terdapat perbedaan sebelum di adakan nya permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif dan setelah diadakan permainan tradisional engklek.

Dari hasil estimasi menggunakan SPSS 26 didapatkan perbedaan varians terhadap pretest dan posttest yaitu sebelum dan setelah di adakan nya permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan.

## **Diskusi**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penggunaan media permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan. Kognitif anak akan semakin berkembang apabila media pembelajaran yang digunakan mampu membuat anak antusias dan senang dalam belajar di kelas. Kognitif anak tidak akan berkembang apabila media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik dan hanya menggunakan satu media saja.

Peneliti akan menguraikan tentang hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan. Permainan tradisional ini adalah teknik untuk tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Berikut rincian perkembangan kognitif anak di RA Fatahilah.

Nilai perkembangan kognitif pretest mendapatkan nilai rata-rata 14,66, sedangkan. Kemudian setelah di lakukan kegiatan permainan engklek menjadi rata-rata 24,66. Hasil uji wilcoxon perkembangan kognitif anak dengan rata-rata antara pretest dan posttest sebesar -3.420 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.001 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05). Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi  $0,001 < \text{nilai } \alpha$  yaitu 0,05.

Berdasarkan pembahasan di atas  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak di RA Fatahilah Pangkalan.

## **Deskripsi Sebelum Penelitian**

Sebelum dikenalkan atau diterapkannya permainan tradisional *Engklek*, perkembangan kognitif anak usia dini umumnya berada dalam tahap dasar sesuai dengan perkembangan alami mereka. Pada usia 4–6 tahun (usia pra-sekolah), anak-anak berada pada tahap pra-operasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik, imajinasi, dan pemikiran intuitif, tetapi masih terbatas dalam logika konkret dan pemahaman sebab-akibat yang kompleks.

Kegiatan yang dominan bersifat pasif, seperti menonton televisi atau bermain gawai, cenderung hanya menstimulasi sebagian kecil dari fungsi kognitif, dan sering kali tidak melibatkan interaksi sosial langsung maupun gerak tubuh yang berperan penting dalam perkembangan otak anak.

Dengan kata lain, sebelum diterapkannya permainan tradisional seperti Engklek, anak-anak usia dini umumnya belum berkembang atau mulai berkembang normal, namun belum tentu menerima rangsangan yang cukup untuk mengembangkan keterampilan kognitif.

### **Deskripsi Sesudah Penelitian**

Setelah diterapkannya permainan tradisional engklek dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek perkembangan kognitif anak. Permainan engklek yang melibatkan aturan main, strategi, konsentrasi, serta koordinasi motorik kasar dan halus, memberikan stimulus yang positif terhadap kemampuan berpikir anak.

Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah sederhana, mengingat urutan langkah permainan, serta memahami instruksi yang diberikan. Selain itu, mereka juga menjadi lebih mampu untuk fokus dalam jangka waktu tertentu, menunjukkan peningkatan dalam daya ingat, dan lebih cepat dalam merespons situasi permainan.

Aktivitas melompat, menyeimbangkan tubuh, serta berpikir untuk menentukan kotak mana yang harus dilompati atau dilewati, secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir logis dan pengambilan keputusan anak. Interaksi sosial selama bermain juga turut memperkuat kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kerja sama yang menjadi bagian dari kecerdasan sosial anak.

Dengan kata lain, penerapan permainan tradisional engklek tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan konsentrasi.

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang pengaruh pengaruh teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah didapati hasil dan disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui permainan engklek berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Sementara itu dari hasil uji hipotesis didapati hasil uji wilcoxon perkembangan kognitif anak dengan rata-rata antara pretest dan posttest sebesar -3.420 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.001 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05). Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi  $0,001 < \text{nilai } \alpha$  yaitu 0,05. maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara perkembangan kognitif anak di RA Fatahilah. Artinya ada pengaruh bermain permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Fatahilah Pangkalan.

## Daftar Pustaka

- Aksara, S. T. (2023). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 12 No. 1 Maret 2023* <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. 12(1), 101–105.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ayunandiya, D. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan (Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak Kanak PGRI Tunas Harapan 2 Tempursari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang)*. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/3314>
- Dedeh, E., & Mayasarokh, M. (2022). Penanaman Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 207–212. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2193>
- Didik, P., Sekolah Dasar, D. I., Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah, R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 2023–2024.
- Ii, B. A. B., Konseptual, A. D., & Tradisional, P. P. (n.d.). *KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR*. 7–23.

- Iii, B. A. B. (2014). *15.1100.130 Bab 3*. 32–47.
- Internasional, J. B. (2023). *Journal of S.P.O.R.T, Vol. 7, No.1, Maret 2023*. 7(1), 46–53.
- Kerja, H., & Pengembangan, D. A. N. (2023). *Laboratorium Klinik Pramita Medan Tesis Oleh Gadis Aisyah Program Studi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area Medan Tesis Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Univ.*
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Mulyaningsih, E., & Palanggan, S. T. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. 1(1), 29–40.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., Tahun, N., Permainan, P., & Engklek, T. (2017). *Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidika*. 5(2), 127–136.
- Permata Sari, R. (2017). *LP3M IAI Al-Qolam Kreativitas Bermain Anak Usia Dini*. 1–27. [http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/view/105](http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/105)
- Pertiwi, D. A. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. 86–100.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 5, 199–206. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/2240/1765>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Ramadhina, A., Permata Sari, D., Fadiah Nasution, R., & Islam Negeri Sumatera Utara, U. (2024). Karakteristik Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(4), 177–184.
- Rika Widianita, D. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII (Issue I)*.
- Rosmiati. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Murid Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Wolio Kota Baubau*. 53(9), 1689–1699.
- Saebani, Ahmad, B. (2016). *Uji Reabilitas dan Uji Validitas*. 1–23.
- Safita, M., Suryana, D., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., & Padang, N. (n.d.).

*Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Kata Kunci : Pengenalan Warna , Media Stick Warna , Kemampuan Kognitif Usia 4-5.* 28–43.

- Santoso, D. (2021). Penelitian Eksperimen. *Repository.Radenfatah.Ac.Id, Mi*, 1–72.
- Sari, N. H., & Harahap, J. Y. (2022). *Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini di TK Al- Iklas.* 6, 455–460.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6685>
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>
- Supangat, Saputra, H., Putera, R. P., Nurroh, S., Ansori, Hidayat, R., Ag, S., Pd, M., Belakang, A. L., Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., Satriya, A. A. J., Nugraha, T. S., Khoiruddin, M., Nafrin, I. A., Hudaidah, H., Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., ... Cahyono, E. A. (2018). Dep. Agama RI, Undang-Undang dan Peraturan tentang Pendidikan, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 13. [https://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/96%0Ahttps://sdip.dpr.go.id/search/detail/category/Jurnal\\_Kajian/id/126%0Afile:///C:/Users/AndryPriyanto/Downloads/Filsafat\\_Ilmu\\_Prof\\_Sunarto\\_-with-cover-page-v2.pdf](https://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/96%0Ahttps://sdip.dpr.go.id/search/detail/category/Jurnal_Kajian/id/126%0Afile:///C:/Users/AndryPriyanto/Downloads/Filsafat_Ilmu_Prof_Sunarto_-with-cover-page-v2.pdf)
- Talango, S. R. (2020). *Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.* 01(01), 93–107.
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Wathon, A. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Calistung Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). *STAI Miftahul Ula Nganjuk*, 642–673.