



PERMAINAN INOVASI ENGLE GEOMETRI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-MUSTAQIM BRINGIN BENDO SIDUARJO

Anis Rahmana, Ahmad Fachrurrazi

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

anisrahmana0712@gmail.com, ahmadfachrurrazi@unipasby.ac.id

Abstract: The innovation game of geometric engkle is a modified game. This game can develop children's creativity. Creativity is very important for the development stage, because it has a good level of creativity. Then the child will be easier to solve the problems that occur to him. Because creative children have various ideas in themselves. This study aims to determine whether the Overview of the innovation of the geometric engkle game can develop the creativity of children aged 5-6 years. The method used is Descriptive Qualitative. The subjects of the study were 5 children of Kindergarten B. Using primary data with observation, interview, and documentation methods. The results of the study showed that the innovation game of geometric engkle succeeded in developing children's creativity. Children become better at producing new images and can recognize geometric shapes and colors correctly. This game is very effective in stimulating children's thinking skills. The researcher gave a suggestion. To teachers to make more efforts in learning activities related to traditional games in ancient times and combine the level of creativity possessed by each child. Because with monitoring, we as teachers can find out the development of their creativity.

Keywords: Innovation game, Engkle, Creativity.

Pendahuluan

Proses tumbuh kembang yang dialami oleh setiap anak usia dini perlu dipantau sejak anak berada di dalam kandungan hingga anak telah berada di dunia, dari segi perkembangan sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, agama dan moral.¹ Dalam proses perkembangan anak usia dini perlu pantauan yang khusus dan rutin serta dukungan dari orang-orang disekelilingnya terutama dari pihak keluarga. Dari pihak keluarga yang memegang peran peinting

¹ Kun Nurachadijat and Meri Selvia, "Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Implementasi Kurikulum Dan Metode Belajar Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 3, no. 2 (2023): 57-66, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>.

dalam mendukung serta menjaga perkembangan anak ialah orang tua, dikarenakan orang tua lebih banyak memiliki waktu dekat dengan anak dibandingkan orang-orang yang lainnya.²

Orang tua lebih mudah dan banyak berinteraksi dengan anak dibandingkan dengan guru yang mengajar disekolah. Karena guru memiliki waktu hanya di sekolah saja selebihnya anak lebih banyak meghabiskan waktu dengan keluarganya dirumah yaitu ayah dan ibu mereka.³ Oleh karena itu orang tua perlu memberikan waktu luang kepada anak sehingga orang tua dapat memahami tingkat perkembangan anaknya. Apabila ayah dan ibu telah mengetahui tingkat perkembangan anaknya di setiap harinya maka secara tidak langsung orang tua dapat mengetahui apa saja yang akan dibutuhkan oleh anak pada saat masa perkembangannya. Untuk itu orang tua juga perlu menyadari kebutuhan apa saja yang akan diberikan untuk mengetahui tingkat perkembangan setiap anak demi menuju perkembangan yang baik di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Salah satu cara untuk mengetahui tingkat perkembangan setiap anak dalam kehidupan sehari-harinya yaitu orang tua perlu mempersiapkan dan memberikan sebuah fasilitas atau kegiatan kepada anak agar anak dapat mengembangkan perkembangannya. Kegiatan yang mudah dijangkau oleh orang tua ialah membuat rangkain kegiatan kecil yaitu rancangan kegiatan bermain yang akan dimainkan oleh anak yang melibatkan ayah dan ibu. Karena dengan melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak usia dini.

Seperi yang telah diungkapkan oleh Hayati dan Khamim bahwa bermain dapat menyalurkan rangsangan kepada anak usia dini untuk mengerjakan berbagai perintah pertumbuhan atau perubahan, selain itu juga dapat dijadikan sebuah fondasi yang kokoh dalam berupaya jalan keluar suatu kendala dimasa yang akan datang.⁴ Selain itu menurut Budiwaluyo dan Abdul (2021) kreativitas menalar

² Burhanudin Abdul Karim Mantau Werina, Weni, Kasim Yahiji and Hasyim Mahmud Wantu, "Korelasi Pengembangan Bahan Ajar PAI Dengan Penguatan Profil Pelajar Rahmatan Lilalamin Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 52–61, <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>.

³ Hasnawati, Wahyu, and Ismawati Saragih, "Peran Orang Tua Dan Pendidik Dalam Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini: Tinjauan Kurikulum Berbasis Alquran," *Jurnal Kajian Islam Modern* 12, no. 2 (2025): 41–51, <https://doi.org/10.56406/jkim.v12i2.668>.

⁴ Hayati Siti and Khamim Zarkasih, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).

anak pada anak usia dini dapat di merangsang dan membangun melewati kegiatan bermain.⁵

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta dapat mengembangkan kreativitas anak. Karena dengan melalui kegiatan bermain anak tidak terasa bahwa dirinya sedang belajar. Melalui bermain anak juga mengeluarkan ide-ide yang ada pada diri anak karena pada saat bermain anak akan menghadapi sebuah tantangan maupun permasalahan yang perlu diselesaikan sesuai dengan kondisi anak.

Melalui kegiatan bermain juga merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak, karena pada saat anak berinteraksi dan melakukan kegiatan bermain dengan teman sebayanya maka anak akan dihidangkan sebuah permasalahan berupa kesulitan sehingga anak akan berusaha untuk mencari jalan keluar terkait permasalahan yang mereka alami dengan ide-ide yang muncul pada dirinya.⁶ Ide-ide tersebut yang dapat mengasah tingkat perkembangan kreativitas anak. Seperti yang telah diungkapkan oleh Listyowati Anies (2021) aktivitas bermain dan bereksplorasi yang dilakukan secara langsung oleh anak di setiap hari akan menjadi pusat pengembangan kreativitasnya.⁷

Apabila kita ingin mengembangkan kreativitas pada diri anak usia dini melalui permainan maka kita dapat mengenalkan permainan-permainan yang berbau pada zaman dahulu. Karena anak usia dini pada zaman sekarang memiliki pengetahuan yang minim terkait tentang permainan pada zaman dahulu, oleh karena itu kita dapat menghubungkan terkait tentang cara mengembangkan perkembangan kreativitas anak melalui permainan pada zaman dahulu. Permainan pada zaman dahulu juga tidak kalah dengan permainan pada zaman sekarang, permainan dahulu memiliki nilai-nilai yang bagus dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Dibandingkan permainan pada zaman sekarang yang lebih

⁵ Budiwaluyo Hari and Abdul Muhid, "Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021).

⁶ Julita Herawati P Christin Yekesinta Limbong, "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bermain Sambil Belajar," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11585–89.

⁷ Listyowati Anis, *Kreativitas Dan Keberbakatan* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2021).

banyak dimainkan didalam gadget, anak pada zaman sekarang lebih suka memainkan permainan-permainan yang ada di gadget sehingga minimnya proses pengembangan kreativitas pada diri anak. Untuk itu sebagai orang tua maupun sebagai tenaga pendidik perlu memantau aktivitas anak dalam bermain gadget dan memberikan porsi yang cukup dalam pemberian gadget pada anak. Karena apabila anak seringkali bermain gadget tanpa adanya batasan jam dapat merusak berbagai macam aspek perkembangan pada diri anak.⁸

Seperti yang telah diungkapkan oleh Vivi (2020) bahwa perangkat mengandung tingkat radiasi yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak. Jika berlebihan digunakan oleh anak terlalu sering dalam menggunakan gadget maka secara tidak langsung dapat mengurangi daya aktif anak, sehingga terjadinya penghambatan proses perkembangan anak.⁹ Menurut Annisa,dkk (2022) ketika gadget digunakan secara berlebihan menjadikan seorang anak tidak terkendali dan akan ketergantungan yang berlebihan dan akan muncul dampak negatif bagi kehidupannya.¹⁰ Windari Sulis, dkk (2021) juga telah mengungkapkan apabila anak terlalu sering menggunakan gadget secara terus menerus dapat menyebabkan perkembangan fisik maupun psikologi anak terganggu.¹¹

Dari ketiga dampak pemaparan yang dijelaskan diatas apabila seorang anak terus menerus bermain gadget dalam kehidupan sehari-harinya maka dapat dipastikan anak dapat mengalami gangguan psikologi serta perkembangan fisik akan terganggu karena gadget memiliki radiasi yang cukup besar. Perkembangan kreativitas anak usia dini pada era saat ini dapat diungkapkan belum optimal. Hal ini tercermin pada saat anak-anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas, terutam ketika mereka belajar menggambar atau bermain dengan teman-temannya. Dalam kegiatan menggambar, terlihat sangat jelas bahwa kreativitas masing-masing anak masih sangat minim. Para tenaga pendidik memiliki keinginan yang besar kepada murid agar anak dapat mengekspresikan

⁸ Vivi, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022).

⁹ Vivi.

¹⁰ Noor Padilah Annisa, Reni Rulita, and Renny Yuniar, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (202AD).

¹¹ Sulis Windari et al., "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD," *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 4, no. 2 (2021).

diri mereka melalui aktivitas menggambar bebas. Tenaga pendidik mendambakan anak-anak agar lebih mudah dalam menuangkan ide-ide yang ada dalam pikiran setiap anak. Namun kenyataanya bahwa beberapa anak masih merasa kesulitan dalam merealisasikan imajinasinya dan cenderung meniru apa yang digambar oleh teman-temannya. Anak-anak juga lebih banyak menggambar gunung maupun sawah pada saat guru memberikan intruksi untuk menggambar bebas. Meskipun demikian ada juga beberapa anak yang mudah dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka saat kegiatan pembelajaran menggambar.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Umaria Husnu (2020) kekhawatiran dalam dunia pendidikan saat ini yang telah dirasakan oleh tenaga pendidik ialah rendahnya tingkat kreativitas kegiatan menggambar anak. Secara umum kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak dapat menciptakan peluang bagi anak untuk berhasil.¹² Larasati Niken, dkk (2025) juga telah berpendapat bahwa setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Untuk itu kreativitas perlu dikembangkan sejak anak masih berusia dini karena anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi sehingga peluang sangat besar dalam memberikan stimulus pada anak.¹³ Sama halnya seperti yang telah diungkapkan oleh Ariska dan Aninditya (2021) seseorang mempunyai potensi kreativitas, hanya saja dalam kesehariannya mendapatkan kesempatan untuk mengasah potensi kreatifnya tersebut. Karena adapun seseorang yang kehilangan potensi kreativitasnya karena tidak memiliki kesempatan tersebut.¹⁴

Berdasarkan papapran di atas dapat diambil kesimpulan terkait tentang ungkapan diatas tentang kreativitas, bahwa tingkat kreativitas pada anak dapat dibilang masih rendah karena tidak semua orang memiliki peluang untuk dapat mengasah tingkat kreativitasnya sejak masih anak usia dini, karena apabila sejak dini kreativitas anak sudah diasah maka kemungkinan besar kreativitas anak akan lebih baik. Karena sejak anak masih kecil rasa ingin tahu anak sangatlah tinggi.

¹² Umaria Husnu, "Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini," *Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020).

¹³ Larasati Niken, Usep Kustiawan, and Munaisra Tri, "Pengaruh Kegiatan Menggambar Ekspresi Di Luar Ruangan Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Care* 13, no. 1 (2025).

¹⁴ Ariska Karin and Aninditya Sri, "Pemanfaatan Bahan Bekas Dengan Decoupage Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Online," *Jurnal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021).

Permainan yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan bermain anak dalam pembelajaran yang mengutamakan kreativitas peneliti menggunakan permainan inovasi engkle geometri, permainan inovasi engkle geometri merupakan permainan trdisional yang telah dimodifikasi oleh peneliti untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran. Permainan tradisonal juga memiliki nilai-nilai yang bagus untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak maupun aspek perkembangannya. Menurut Nurhayati dan Titin (2025) permainan tradisional ialah sebuah permainan dari salah satu karyapada suatu daerah. Dalam jenis permainannya memiliki jenis yang tergantung dengan kultur mapun budaya itu sendiri.¹⁵ Sedangkan Menurut Wela, dkk (2024) juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah mainan yang dilakukan oleh orang-orang setempat secara turun temurun, yang merupakan hasil tinggalan budaya lokal didalamnya memiliki berbagai kandungan nilai pendidikan dan budaya.¹⁶

Dari uraian di atas tentang permainan tradisional diatas maka peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan, bahwa yang dimaksud dengan permainan tradisional yaitu mainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang telah terwariskan. Dalam permainan tradisional ini memiliki kandungn nilai pendidikan serta bahan yang digunakan sangat hemat dan praktis selain itu juga mudah didapatkan disekeliling lingkungan kita.

Melalui permainan tradisional ini peneliti dapat memodifikasi permainan yang ada sejak dahulu menjadikannya permainan yang keren salah satunya ialah permainan inovasi engkle geometri ini yang dimodifikasi dari permainan tradisional engkle. Cara bermain dalam permaina ini sama halnya pada saat anak bermain permainan engkle zaman dahulu, yang membedakan ialah tempat untuk bermain engkle dan setelah anak bermain engkle. Tempat yang digunakan berupa alas dari bahan duplex yang berbentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium yang memiliki warna berbeda-beda. Dari warna tersebut peneliti menggunakan kain. Kain tersebut akan ditempelkan di bagian duplex yang telah dibentuk geometri, sehingga setiap bentuk geometri memiliki

¹⁵ Nurhayati Andani and Titin Kholisna, "Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Dan Lompat Gaya Jongkok," *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara 4*, no. 1 (2025).

¹⁶ Wela Herkulina et al., "Analisis Kebutuhan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerakan Motorik Anak," *Journal of Multidisciplinary Research 1*, no. 3 (2024).

warna yang berbeda-beda contohnya seperti segitiga berwarna ungu, persegi panjang berwarna hijau dan lain sebagainya. Selain itu bagian setiap alas bentuk geometri memiliki kaleng yang bergambar nino dimana setiap kaleng berisikan bentuk geometri serta gambar-gambar yang unik. Pada saat anak melompat anak diwajibkan untuk mengambil kertas yang telah tersedia disetiap kalengnya sehingga anak akan mendapatkan total lima kertas, setiap kertas memiliki bentuk geometri yang berbeda dan gambar yang berbeda. Dari kertas yang mereka ambil anak akan memahami gambar apa saja yang akan mereka dapatkan, sehingga potensi kreativitas pada diri anak dapat terasah secara perlahan.

Setelah anak bermain permainan inovasi engkle geometri dengan tahap yang benar, peneliti memebrikan kertas yang bergambar bentuk geometri dimana anak dituntut untuk menuangkan ide kreatifnya melalui bentuk geometri yang akan dijadikan sebuah gambar yang lucu dan unik. Dengan hasil gambar yang telah mereka buat peneliti dapat mengambil kesimpulan apakah melalui permainan inovasi engkle geometri ini dapat mengembangkan kreativitas setiap anak. Dengan anak memiliki kreativitas yang bagus maka anak akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan. Karena dimasa yang akan datang apabila anak memiliki pola pikir yang kreatif dan imajinasi yang bagus kemungkinan besar anak akan lebih mudah menghadapi kesulitan-kesulitan yang mereka alami.

Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengambil judul tentang “Gambaran Permainan Inovasi Engkle Geometri Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Peneliti melakukan penelitian di sekolah RA Al-Mustaqim Sidoarjo. Dengan dilakukan penelitian ini guru dapat mengutamakan pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas sehingga guru dapat mengetahui tingkat kreativitas setiap anak.

Kerangka Teori

Permainan dalam Pembelajaran

Permainan dalam pembelajaran merupakan strategi pedagogis yang memadukan unsur kesenangan dengan tujuan edukatif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.¹⁷ Melalui permainan, peserta didik tidak hanya

¹⁷ Miftahir Rizqa, Atika & Nahda, and Khaila Melani, “Upaya Guru Dalam Manajamen Kelas Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa,” *An-Nizom* 8, no. 3 (2023): 100–109.

menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam aktivitas yang menuntut berpikir, berinteraksi, dan mengambil keputusan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejemuhan, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar, khususnya pada anak usia dini dan peserta didik di jenjang dasar.¹⁸

Selain meningkatkan motivasi, permainan dalam pembelajaran juga berperan penting dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, aspek afektif seperti kerja sama, sportivitas, dan kepercayaan diri, serta aspek psikomotorik melalui aktivitas fisik yang terarah. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai selingan, tetapi menjadi sarana pembelajaran yang holistik dan selaras dengan prinsip pembelajaran aktif.¹⁹

Dalam implementasinya, guru perlu merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pemilihan jenis permainan harus mempertimbangkan usia, tingkat perkembangan, materi pelajaran, serta nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Dengan perencanaan yang tepat, permainan dapat menjadi media efektif untuk mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Permainan Trasisional Engkle

Keberhasilan dalam mencapai sebuah tujuan terutama pada pengembangan kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh ruang gerak dan waktu yang diberikan secara luas. Secara garis besar memungkinkan anak untuk memiliki peluang yang cukup besar dan kebebasan untuk mengaktualisasikan diri melalui berbagai gagasan, ekspresi dan hasil karya mereka.²⁰

¹⁸ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Rizky Yuni Sarah Harahap, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Murhüm: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 1345–56, <https://doi.org/10.37859/jeits.v6i2.6531>.

¹⁹ Salma Anisah Yasmin, Taopik Rahman, and Dian Indihadi, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Hijaiyah Untuk Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Desember* 6, no. 2 (2022): 209–14.

²⁰ Christin Yekesinta Limbong, "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bermain Sambil Belajar."

Untuk mengetahui lebih dalam terkait tingkat kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak dikelas B satu, peneliti juga melakukan observasi kepada anak-anak, melalui kegiatan observasi yang telah dirancang oleh peneliti. Peneliti secara tidak langsung dapat mengetahui kemampuan kreativitas setiap anak, sehingga dari kegiatan observasi yang telah dirancang oleh peneliti, peneliti dapat mengamati dan menemukan anak yang memiliki kemampuan kreativitas yang kurang dan yang memiliki kreativitas yang baik. Sehingga peneliti akan melakukan sebuah penerapan permainan inovasi engkle geometri pada anak, yang memiliki kemampuan kreativitas yang dibilang masih kurang. Sehingga dari penerapan tersebut peneliti juga dapat mengetahui apakah permainan yang telah diterapkan dapat berhasil mengembangkan kreativitas anak.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat lima anak yang memiliki kemampuan kreativitas yang kurang. Peneliti dapat menyatakan bahwa anak tersebut memiliki kreativitas yang kurang, pada saat kegiatan berlangsung peneliti mengamati bahwa anak terlihat sangat kebingungan dalam menuangkan ide-ide yang ada pada dirinya. Anak juga tampak selalu ingin sama dengan temanya sehingga hasil dari yang mereka buat hampir sama. Untuk itu dari kelima anak tersebut peneliti memutuskan untuk melakukan penerapan permainan inovasi engkle geometri untuk megembangkan kreativitas anak tersebut. Dengan cara tersebut peneliti juga mengetahui apakah permainan yang telah diterapkan dapat mendukung pengembangan kreativitas anak.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti memberikan penerapan permainan inovasi engkle geometri pada anak lima tersebut, kelima anak tersebut berinisial P, G, R, PA dan A. Permainan inovasi engkle geometri ini merupakan permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti, yang dimana permainan ini merupakan permainan tradisional pada zaman dahulu. Dalam permainan ini letak dari modifikasi yaitu terdapat sebuah kaleng yang berisi kertas yang bergambar bentuk-bentuk geometri, dari bentuk geometri tersebut akan membentuk sebuah gambar yang unik. Dari permainan inovasi engkle geometri ini anak akan bermain engkle pada umumnya. Pembedanya terletak pada alas yang digunakan pada saat bermain engkle. Permainan engkle pada zaman dahulu tergambar diatas tanah sedangkan permainan inovasi engkle

ini alas terbuat dari potongan duplex yang dilapisi kain berwarna dan memiliki bentuk-bentuk geometri. Sehingga dari permainan ini selain dapat mengembangkan kreativitasnya anak juga dapat mengenal bentuk geometri serta mengenal berbagai macam-macam warna. Itulah berbagai keunggulan dari permainan inovasi engkle geometri. Dari permainan ini juga tidak menghilangkan ciri khas permainan tradisionalnya. Permainan tradisional engkle yang telah terbentuk sejak zaman dahulu ini juga memiliki nilai yang bagus terkait pengembangan kemampuan pada diri anak. Selain itu kita juga dapat mengenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tradisional yang telah hilang dengan versi terbaru tanpa menghilangkan ciri khas aslinya. Sehingga anak juga dapat mengetahui bahwa permainan pada zaman dahulu tidak kalah serunya dengan permainan pada zaman sekarang terutama permainan yang menggunakan gadget, yang memiliki daya tarik yang tinggi tetapi memiliki dampak yang kurang bagus bagi perkembangan anak.

Dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Nurlaila,dkk (2024) juga telah membuktikan bahwa permainan tradisional suatu bentuk metode yang telah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai materi matematika, termasuk geometri dan pecahan dengan hasil yang sangat baik dan memuaskan.²¹ Sejalan dengan Devianti dan Ujang (2023) pendapat tersebut yaitu permainan tradisional memainkan peran yang penting dalam menyampaikan sebuah nilai-nilai kebaikan serta kearifan lokal yang mendidik. Permainan ini juga mempunyai kemampuan untuk membangkitkan semangat anak walaupun dalam permainan ini tampak sederhana. Melalui permainan tradisional ini anak menjadi lebih mudah dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.²²

Permainan tradisional engkle merupakan permainan yang melibatkan lompat-lompat di atas bidang datar yang digambar di tanah. Salah satu aspek menarik adalah kemampuan untuk memperkenalkan berbagai bentuk kombinasi

²¹ A. Nurlaila et al., “Penerapan Metode Permainan Tradisional ‘Engkle’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang,” *Jurnal Murabbi* 3, no. 1 (2024).

²² Devianti Avinindy Inayda and Ujang Jamaludin, “Nilai Karakter Siswa Dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engkle,” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 3, no. 1 (2023).

bangun datar. Misalnya seperti menggabungkan lingkaran dengan persegi, segitiga dengan jajar genjang.

Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan

Pengembangan kreativitas anak melalui permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif karena dunia anak tidak terlepas dari aktivitas bermain. Melalui permainan, anak diberi ruang untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaan secara bebas tanpa tekanan. Aktivitas bermain yang bersifat terbuka memungkinkan anak mencoba berbagai kemungkinan, berani bereksperimen, serta menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah, sehingga potensi kreatifnya dapat tumbuh secara alami.²³

Permainan yang dirancang secara edukatif dapat merangsang berbagai aspek kreativitas anak, seperti kemampuan berpikir divergen, imajinasi, dan inovasi. Permainan peran, permainan konstruktif, maupun permainan berbasis seni mendorong anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan gagasannya sendiri. Dalam proses tersebut, anak belajar mengombinasikan pengalaman, pengetahuan, dan lingkungan sekitarnya menjadi karya atau tindakan yang bermakna. Interaksi dengan teman sebaya dalam permainan juga memperkaya sudut pandang anak dan menumbuhkan kreativitas sosial.²⁴

Peran pendidik dan orang tua sangat penting dalam mendukung pengembangan kreativitas anak melalui permainan.²⁵ Mereka perlu menyediakan lingkungan bermain yang aman, fleksibel, dan kaya stimulasi, serta memberi kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi. Pendampingan yang tepat, tanpa terlalu banyak mengatur, akan membantu anak merasa dihargai dan percaya diri dalam mengemukakan ide-idenya. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media strategis dalam membentuk anak yang kreatif, mandiri, dan adaptif.

²³ Christin Yekesinta Limbong, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bermain Sambil Belajar.”

²⁴ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Zamzam Khairani, “Implementasi Kurikulum Al-Qur’ an Di TK Al -Ikhwan Kualuh Hilir Dalam Membangun Karakter Islam Anak Usia Dini,” *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 14, no. 3 (2025): 671–87, <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1777>.

²⁵ Aziz, Napitupulu, and Harahap, “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

Metodologi Penelitian

Dari jenis data pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif, karena dengan menggunakan pendekatan ini peneliti dapat menjelaskan secara rinci melalui sebuah teks narasi dan juga menggunakan hasil dokumentasi pada saat kegiatan penelitian. Data dan sumber data menggunakan dalam bentuk primer karena pada penelitian ini peneliti langsung melakukan tindakan dengan subjek penelitian tanpa adanya perantara ataupun orang lain. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan subjek yang berjumlah lima orang. Peneliti menggunakan tiga analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

Gambaran Permainan Inovasi Engkle Geometri

Pada hasil penelitian ini peneliti menjelaskan terkait tentang pelaksanaan dari penelitian mengenai Gambaran Permainan Inovasi Engkle Geometri Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali. Penelitian kedua dilakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru kelas dan pihak kepala sekolah, penelitian ketiga hingga ketujuh peneliti melakukan observasi kepada anak-anak, dua hari peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu didalam kelas untuk melihat tingkat kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak. Karena setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, oleh karena itu peneliti terlebih dahulu melihat tingkat kreativitas yang dimiliki oleh anak di kelas TK B dua, jumlah anak yang digunakan yaitu lima anak, dua anak perempuan dan tiga anak laki-laki.

Pada penelitian kedelapan melakukan kegiatan wawancara akhir kepada guru kelas dan kepala sekolah. Hasil dari dilakukannya wawancara awal dengan guru kelas dan kepala sekolah seputar tentang seberapa pentingnya kreativitas yang dimiliki oleh guru dan anak , kepala sekolah mengungkapkan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki seorang guru, karena dapat memancing anak-anak untuk mengeluarkan ide-ide yang bagus” didukung oleh ungkapan guru kelas yang mengatakan “dalam kegiatan pembelajaran kita guru mengadakan satu kali terkait tentang kreativitas”.



Gambar 1. Wawancara Kepala Sekolah

Dari hasil gambaran permainan inovasi engkle geometri yang dilakukan sebanyak empat kali, dua kali peneliti melakukan observasi dan dua kali peneliti melakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri kepada anak. Sebelum peneliti melakukan observasi serta gambaran kepada anak, peneliti telah mempersiapkan tabel instrumen yang berisikan indikator-indikator yang akan digunakan penilaian pada saat anak melakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri. Dengan mempersiapkan instrumen peneliti dapat mengetahui terkait peningkatan yang akan dialami oleh anak tentang pengembangan kreativitasnya. Berikut ini tabel instrumen serta indikator yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 1. Instrumen Observasi

No	Indikator	Perilaku yang di amati
1.	Memahami bentuk-bentuk geometri	a. Mengetahui bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium.
2.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	a. Anak mampu menunjukkan bentuk geometri dengan benar
3.	Membedakan bentuk dan warna geometri	a. Anak mampu menyesuaikan dan memahami perbedaan antara geometri satu dengan yang lainnya. b. Anak mampu menyebutkan warna pada setiap bentuk geometri.
4.	Mengaplikasikan bentuk geometri	a. Anak mampu membuat sebuah gambar melalui bentuk geometri yang telah dipilihnya b. Anak mampu menjelaskan dan menunjukkan hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian terkait tentang gambaran permainan inovasi engkle geometri untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak, yang telah

dilakukan dua kali mengalami sebuah peningkatan. Hal tersebut dapat terlihat pada saat anak melakukan proses kegiatan bermain. Pada saat kegiatan observasi pertama anak terlihat anak masih belum memahami terkait bentuk-bentuk geometri terutama pada bentuk trapesium dan bentuk setengah lingkaran, selain itu pada saat anak melakukan kegiatan menggambar. Hasil gambar yang mereka buat masih terkesan banyak yang sama, anak masih saling melihat satu sama lain karena anak merasa kesulitan dalam menuangkan ide-ide kreatifnya pada karya yang akan mereka buat. Oleh karena itu peneliti melakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri pada anak.

Implementasi Permainan Inovasi Engkle Geometri RA Al-Mustaqim

Pada kegiatan pertama gambaran permainan inovasi engkle geometri yang dilakukan oleh kelima anak tersebut. Setiap anak memiliki hasil yang berbeda-beda. Terlihat ada anak yang masih merasa bingung ingin menggambar apa terkait bentuk-bentuk geometri yang telah disediakan. Adapun anak yang masih belum memahami tentang bentuk trapesium dan setengah lingkaran. Untuk itu hasil yang telah didapat oleh peneliti pada saat kegiatan gambaran permainan inovasi engkle geometri pertama anak masih belum maksimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri serta masih kesulitan dalam mengeluarkan imajinasinya. Beberapa anak yang hanya menggambar bentuk bulat tanpa menjadikannya sebuah gambar maupun karya yang lucu, terlihat anak masih merasa bingung apa yang akan dilakukan dari bentuk geometri yang dia bawah. Oleh karena itu peneliti melakukan gambaran kedua agar peneliti dapat mengambil kesimpulan lebih akurat terkait permainan inovasi engkle geometri ini untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak. Apakah permainan ini cocok untuk digunakan.

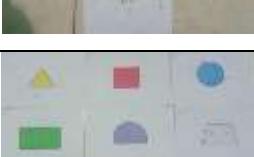
Tabel 2. Hasil Gambaran Anak

No	Nama	Hasil Gambar
1.	Anak “A”	

No	Nama	Hasil Gambar
2.	Anak "P"	
3.	Anak "PA"	
4.	Anak "R"	
5.	Anak "G"	

Pada gambaran kedua ini hasil yang telah didapat oleh peneliti yaitu, peneliti melihat adanya peningkatan pada proses dan hasil dari anak melakukan kegiatan gambaran permainan inovasi engkle geometri. Hal yang nampak yaitu, pada saat anak melakukan permainan anak lebih enjoy, serta pada saat anak menyelesaikan gambar yang mereka buat anak lebih fokus dengan gambarnya sendiri berbeda dengan gambaran pertama anak cenderung ingin melihat satu dengan lainnya. Dengan anak fokus gambar miliknya sendiri anak dapat menghasilkan karya yang berbeda-beda dengan kemauannya sendiri dan hasil ide yang ada pada dirinya. Sehingga pada saat anak menjelaskan hasil karya mereka, mereka lebih luas dalam menyampaikannya. Selain terlihat dari hasil yang merka hasilkan. Peneliti juga telah melihat bahwa anak-anak juga telah memahami terkait bentuk-bentuk geometri dan warna dari bentuk geometri dibandingkan sebelumnya anak hanya mengenal bentuk geometri lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga. Untuk bentuk trapesium dan setengah lingkaran anak seringkali lupa.

Tabel 3. Hasil Gambar Anak Tahap Dua

No	Nama	Hasil Gambar Anak
1.	Anak "PA"	
2.	Anak "G"	
3.	Anak "P"	
4.	Anak "R"	
5.	Anak "A"	

Berdasarkan hasil penelitian diatas terkait dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa kegiatan terkait tentang kreativitas di sekolah RA Al-Mustaqim Bringin Bendo sangat dipantau dan didukung oleh pihak sekolah. Dari ungkapan guru kelas dan kepala sekolah pada saat kegiatan wawancara awal menggambarkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dimiliki oleh setiap tenaga pendidik dan para siswa, apabila seseorang memiliki tingkat kreativitas yang baik maka seseorang tersebut memiliki berbagai macam ide-ide didalam dirinya yang dapat memudahkan dalam menyelesaikan permasalahan yang telah mereka hadapai.

Sejalan dengan pendapat yang telah diungkapkan oleh Diana,dkk (2023) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan berpikir dengan hal-hal baru dan

tidak konvensional, yang mewujudkan solusi unik dalam berbagai macam masalah.²⁶ Dalam penelitian Farida Mayar et al (2022) juga telah mengatakan bahwa kreativitas sangat berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak, karena dengan dimiliki kreativitas anak dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan hal yang baru.²⁷

Maka dari pendapat terkait tentang teori kreativitas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas yaitu sebuah pemikiran yang dituangkan setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, dimana pemikiran tersebut merupakan ide baru yang telah muncul dalam dirinya karena adanya sebuah permasalahan yang dihadapi. Sehingga secara tidak langsung dapat menghasilkan karya yang bagus mapun solusi yang tidak terkira sebelumnya.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terkait tentang gambaran permainan inovasi engkle geometri pada kelima anak, yang berinisial P, G, R, PA dan A berhasil dilakukan. Permainan inovasi engkle geometri ini ialah permainan pada zaman dahulu yang telah dimodifikasi oleh peneliti tetapi dalam permainan ini peneliti tidak menghilangkan ciri khas dalam cara bermain permainan engkle itu sendiri. Dalam permainan ini letak dari modifikasi yaitu terdapat sebuah kaleng disetiap alas engkle yang berisikan bentuk geometri serta gambar yang unik didalamnya, sehingga selain anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui permainan ini anak juga dapat mengenal macam-macam bentuk geometri dan warna dari bentuk geometri yang telah tersedia. Bentuk geometri yang digunakan oleh peneliti dalam permainan ini yaitu hanya bentuk geometri dasar saja contohnya seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, setengah lingkaran. Warna yang digunakan juga menggunakan warna yang dasar yaitu merah, kuning, hijau, ungu, biru mudah dan biru tua. Sehingga anak dapat lebih mudah dalam memahaminya.

²⁶ Z Diana, Retno Wulandari, and Fahmi, "Analisis Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak," *Journal of Social Sciences* 1, no. 2 (2023).

²⁷ Farida Mayar et al., "Peran Dongeng Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022).



Gambar 2. Permainan Inovasi Engkle Geometri

Dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Nurlaila,dkk (2024) membuktikan bahwa permainan tradisional engkle ini merupakan model metode yang sangat banyak diterapkan dilingkungan sekolah dalam penyampaian materi termasuk dalam pecahan hingga geometri.²⁸ Sejalan dengan Devianti dan Ujang (2023) pendapat tersebut yaitu bahwa permianan ini memiliki kemampuan untuk membangun semangat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran didalam kelas walaupun permainan ini tampak sederhana. Melalui permainan ini anak juga lebih mudah dalam melakukan interaksi dengan teman sebayanya.²⁹

Peneliti telah melakukan gambaran permainan inovasi engkle gometri kepada anak yang telah peneliti pilih pada saat kegiatan observasi, peneliti memiliki tujuan dari dilakukannya gambaran tersebut yaitu untuk mengetahui apakah dengan dilakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri kepada anak dapat mengetahui tingkat pegembangan kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak. Jika dalam gambaran permainan inovasi engkle geometri ini terlihat kemampuan kreativitas setiap anak memiliki tingkatan yang bagus maka peneliti

²⁸ Nurlaila et al., “Penerapan Metode Permainan Tradisional ‘Engkle’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang.”

²⁹ Inayda and Jamaludin, “Nilai Karakter Siswa Dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engkle.”

dapat menyatakan bahwa permainan inovasi engkle geometri dapat mengembangkan kreativitas pada diri anak. Sehingga anak memiliki peluang yang banyak dari permainan inovasi engkle geometri ini.

Kreativitas Anak dalam Permainan Inovasi Engkle Geometri

Gambaran permainan inovasi engkle geometri ini dilakukan sebanyak dua kali kepada anak-anak. Dari gambaran pertama yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak sebelum dilakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri ini daan sesudah dilakukan gambran permainan inovasi engkle geometri ini memiliki perubahan dari segi pemahaman terkait tentang bentuk-bentuk geometri, warna dari bentuk geometri, proses dari anak pada saat menyelesaikan hasil karyanya. Dari sebelum anak melakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri ini anak masih kurang dalam memenuhi indikator-indikator yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh peneliti. Oleh karena itu peneliti melakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri kedua terlihat perubahan pengembangan kreativitas pada anak, terlihat anak lebih mudah dalam menyelesaikan hasil karyanya, anak lebih fokus terhadp gambar yang mereka buat. Hal yang terpenting yaitu terlihat anak lebih mudah dalam menuangkan ide-ide dalam pikirannya. Untuk itu peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan dilakukan gambaran permainan inovasi engkle geometri ini dapat mengembangkan kreativitas pada diri anak.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Al-Mustaqim terkait tentang gambaran permainan inovasi engkle geometri untuk megembangkan kreativitas anak usi 5-6 tahun, sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakuka oleh Oviani Mila, dkk (2023) di RA Tri Bhakti Claket yang menghasilkan bahwa permianan tradisional engkle mampu meningkatkan asek perkembangan dan dapat mempengaruhi dengan baik pada anak. Melalui permainan tradisional engkle ini secara tidak langsung juga memiliki nilai yang baik dalam mengekspresikan diri anak melalui permainan ini.³⁰ Penelitian yang telah dilakukan oleh Aziz, dkk (2024) juga sama membuktikan bahwa permainan

³⁰ Oviani Mila, Salis Khoiriyati, and Risma Faulina, "Permainan Tradisional Engkle Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Tri Bhakti Claket Mojokerto)," *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 6, no. 3 (2023).

tradisional engkle dapat meningkatkan aspek perkembangan, hal ini dapat diketahui dari kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Quran Aek Kanopan mengalami sebuah perubahan dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa mencapai rata-rata delapan puluh tujuh.³¹ Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Hasan Irmawati, dkk (2023) memuaikan hasil bahwa siswa kelas B TK Bina Insani Surabaya memiliki antusiasme terhadap permainan engkle. Sehingga permainan ini dijadikan sarana bagi tumbuh kembang anak usia dini.³²

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil sebuah kesimpulan terkait tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, terbukti bahwa permainan tradisional terutama permainan engkle cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dari hasil kegiatan pembelajaran tersebut membawa dampak yang positif bagi anak. Mulai dari aspek perkembangan anak hingga cara anak menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Terkait dukungan permainan tradisional pada zaman dahulu dalam proses kegiatan pembelajaran pada anak, terbukti dalam penelitian terdahulu. Selain itu dalam penelitian ini juga didukung oleh hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru kelas serta kepala sekolah, yang mengungkapkan “Permainan ini sangat pas untuk digunakan sebagai stimulasi pengembangan kreativitas anak, selain itu anak juga bisa mengenal bentuk geometri dan warna”. Untuk itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan gambaran permainan inovasi engkle geometri ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa gambaran permainan inovasi engkle geometri dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dua hari dilakukannya penerapan permainan ini menunjukkan hasil perkembangan kreativitas yang meningkat yaitu anak lebih mudah dalam menuangkan ide kreatifnya sehingga anak tidak merasa

³¹ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Sumatera Utara, “Permainan Engkle Inovatif: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK Dalam Pendidikan Islam,” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 134–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1318>.

³² Hasan Irmawati Ade, Muchamad Arif, and Sugito Muzaqi, “Antusiasme Anak Usia Dini Terhadap Permainan Tradisional Engklek Pada Era Teknologi Kelas B Di TK Insani Surabaya,” *Media of Teaching Oriented and Children* 7, no. 2 (2023).

kebingungan untuk menjadikan bentuk geometri menjadi sebuah gambar. Hasil gambar yang mereka hasilkan juga lebih variatif dan terarah. Terlihat anak juga lebih menguasai gambar-gambar dari bentuk-bentuk geometri yang sebelumnya sudah tersedia di permainan inovasi engkle geometri. Selain itu anak juga lebih mudah dalam mengenal dan membedakan bentuk-bentuk geometri dan warna. Permainan inovasi engkle geometri ini dapat memancing gambar yang sebelumnya anak belum terfikirkan. Sehingga dalam permainan ini anak dapat berpikir secara luas terhadap bentuk geometri yang dimana bentuk geometri ini dapat dijadikan sebuah gambar yang unik. Selain adanya peningkatan kreativitas yang baik pada diri anak, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan juga guru kelas TK B mengungkapkan bahwa permainan inovasi engkle geometri ini mampu mengembangkan kreativitas pada diri anak dimana terlihat sebuah perubahan pada saat anak melakukan proses kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andani, Nurhayati, and Titin Kholisna. “Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Dan Lompat Gaya Jongkok.” *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara* 4, no. 1 (2025).
- Anis, Listyowati. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2021.
- Anisah Yasmin, Salma, Taopik Rahman, and Dian Indihadi. “Analisis Penggunaan Media Puzzle Hijaiyah Untuk Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Desember* 6, no. 2 (2022): 209–14.
- Annisa, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (202AD).
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Rizky Yuni Sarah Harahap. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 1345–56. <https://doi.org/10.37859/jeits.v6i2.6531>.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Zamzam Khairani. “Implementasi Kurikulum Al- Qur ’ an Di TK Al -Ikhwan Kualuh Hilir Dalam Membangun Karakter Islam Anak Usia Dini.” *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 14, no. 3 (2025): 671–87. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1777>.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Sumatera Utara. “Permainan Engkle Inovatif: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK Dalam

- Pendidikan Islam.” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 134–49. [https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1318](https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1318).
- Christin Yekesinta Limbong, Julita Herawati P. “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bermain Sambil Belajar.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11585–89.
- Diana, Z, Retno Wulandari, and Fahmi. “Analisis Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak.” *Journal of Social Sciences* 1, no. 2 (2023).
- Hari, Budiwaluyo, and Abdul Muhid. “Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021).
- Hasan Irmawati Ade, Muchamad Arif, and Sugito Muzaqi. “Antusiasme Anak Usia Dini Terhadap Permainan Tradisional Engklek Pada Era Teknologi Kelas B Di TK Insani Surabaya.” *Media of Teaching Oriented and Children* 7, no. 2 (2023).
- Hasnawati, Wahyu, and Ismawati Saragih. “Peran Orang Tua Dan Pendidik Dalam Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini: Tinjauan Kurikulum Berbasis Alquran.” *Jurnal Kajian Islam Modern* 12, no. 2 (2025): 41–51. <https://doi.org/10.56406/jkim.v12i2.668>.
- Herkulina, Wela, Maria Yasinta, Maria Katarina, Marina Gaudensia, and Dimas Qondias. “Analisis Kebutuhan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerakan Motorik Anak.” *Journal of Multidisciplinary Research* 1, no. 3 (2024).
- Husnu, Umaria. “Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini.” *Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020).
- Inayda, Devianti Avinindy, and Ujang Jamaludin. “Nilai Karakter Siswa Dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engkle.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 3, no. 1 (2023).
- Karin, Ariska, and Aninditya Sri. “Pemanfaatan Bahan Bekas Dengan Decoupage Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Online.” *Jurnal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021).
- Mayar, Farida, Ripa Natari, Herliana Cendana, and Beby Riza Sativa. “Peran Dongeng Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022).
- Mila, Oviani, Salis Khoiriyati, and Risma Faulina. “Permainan Tradisional Engkle Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Tri Bhakti Claket Mojokerto).” *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 6, no. 3 (2023).
- Niken, Larasati, Usep Kustiawan, and Munaisra Tri. “Pengaruh Kegiatan

- Menggambar Ekspresi Di Luar Ruangan Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Care* 13, no. 1 (2025).
- Nurachadijat, Kun, and Meri Selvia. “Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Implementasi Kurikulum Dan Metode Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 3, no. 2 (2023): 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>.
- Nurlaila, A., Laestari Nurishlah, Mohamad Yudiyanto, Mochammad Ramdan, and Samadi. “Penerapan Metode Permainan Tradisional ‘Engkle’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang.” *Jurnal Murabbi* 3, no. 1 (2024).
- Rizqa, Miftahir, Atika & Nahda, and Khaila Melani. “Upaya Guru Dalam Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa.” *An-Nizom* 8, no. 3 (2023): 100–109.
- Siti, Hayati, and Khamim Zarkasih. “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).
- Vivi. “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini.” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022).
- Werina, Weni, Kasim Yahiji, Burhanudin Abdul Karim Mantau, and Hasyim Mahmud Wantu. “Korelasi Pengembangan Bahan Ajar PAI Dengan Penguanan Profil Pelajar Rahmatan Lilalamin Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnall Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>.
- Windari, Sulis, Seri Mulia, Yuli Asnita, and Adyanata Lubis. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 4, no. 2 (2021).