

**MÉDIA EDUCAPLAY**  
**DINA PANGAJARAN KAULINAN BARUDAK**  
**(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Fase C SDN 044 Cicadas**  
**Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024)**

**SKRIPSI**

diajukeun pikeun nyumponan salahsahiji  
sarat nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku

Anida Nur Habibah

NIM 2007623

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

***MÉDIA EDUCAPLAY***

**DINA PANGAJARAN KAULINAN BARUDAK  
(Studi Kuasi Éksperimén ka Siswa Fase C di SDN 044 Cicadas  
Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024)**

Oleh

Anida Nur Habibah

2007623

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan  
Bahasa dan Sastra

©Anida Nur Habibah

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ANIDA NUR HABIBAH  
NIM 2007623

MEDIA EDUCAPLAY  
DINA PANGAJARAN KAULINAN BARUDAK  
(Studi Kuasi Éksperimén ka Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong  
Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024)

disaluyukeun jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.  
NIP.195901191986011001

Pangaping II,



Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd.  
NIP.196408221989031001

Kauninga ku,

Pupuhu Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Nurfy Nurjanah, M.Pd.  
NIP.196707101991022001

**MÉDIA EDUCAPLAY**  
**DINA PANGAJARAN KAULINAN BARUDAK**  
**(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota**  
**Bandung Taun Ajar 2023/2024)<sup>1</sup>**

**Anida Nur Habibah<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Kasang tukang panalungtikan nyaéta kurang maham kana kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024. Anapon udagan dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun : 1) kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*; 2) kamampuh maham kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*; 3) aya béda anu signifikan maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*. Métonde dina ieu panalungtikan nyaéta métonde kuasi ékspérimén kalawan *one group pretest-posttest*. Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta 20 siswa, 13 lalaki jeung 7 awéwé Fase C. Hasil dina ieu panalungtikan nyaéta : 1) kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay* kagolong kana katégori “can mampuh” (rata-rata 46); 2) kamampuh maham kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay* kagolong kana katégori “mampuh” (rata-rata 71,5); 3) aya bédana anu signifikan saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*, kalawan rata-rata *pretest* 46, sedengkeun *posttest* kalawan rata-rata 71,5. Dibuktikeun dina hasil uji hipotésis *non-parametrik Wilcoxon* (Sig.2-tailed) nyaéta ( $0,000 < 0,05$ ). Hartina  $H_0$  ditolak jeung  $H_1$  ditarima, bisa dicindekkeun yén média *educaplay* éféktif dina pangajaran kaulinan barudak siswa Fase C(Kelas V-E) SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.

**Kecap galeuh:** pangajaran, kaulinan barudak, média *educaplay*

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. jeung Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung

**MEDIA EDUCAPLAY**  
**DALAM PEMBELAJARAN KAULINAN BARUDAK**  
*(Studi Kuasi Eksperimen ke Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)<sup>1</sup>*

**Anida Nur Habibah<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Tahun ajar 2023/2024. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan : 1) kemampuan pemahaman dalam kaulinan barudak sebelum menggunakan media educaplay; 2) kemampuan pemahaman dalam kaulinan barudak sesudah menggunakan media educaplay; 3) kemampuan pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media educaplay. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Sumber data dalam penelitian ini adalah 20 siswa, 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil dari penelitian adalah : 1) kemampuan pemahaman dalam kaulinan barudak sebelum menggunakan media educaplay termasuk kategori “belum mampu” dengan rata-rata 46; 2) kemampuan pemahaman dalam kaulinan barudak sesudah menggunakan media educaplay termasuk kategori “mampu” dengan rata-rata 71,5; 3) adaa perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media educaplay dengan rata-rata pretest 46 sedangkan posttest 71,5. Dibuktikan dalam hasil uji hipotesis non-parametrik Wilcoxon (Sig.2-tailed) adalah ( $0,000 < 0,05$ ).  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya bisa disimpulkan bahwa media educaplay efektif dalam pembelajaran kaulinan barudak siswa Fase C(kelas V-E) SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.*

**Kata Kunci:** *pembelajaran, kaulinan barudak, media educaplay*

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. jeung Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung

**MEDIA EDUCAPLAY  
IN LEARNING KAULINAN BARUDAK  
(Quasi Experimental study of Phase C students of SDN 044 Cicadas Awigombong  
Bandung City academic year 2023/2024)<sup>1</sup>**

**Anida Nur Habibah<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*This study has a background by the lack of understanding of students in kaulinan barudak Phase C students of SDN 044 Cicadas Awigombong Bandung City in the 2023/2024 school year. The purpose of this study is to describe: 1) Comprehension ability in kaulinan barudak before using educaplay media; 2) Comprehension ability in kaulinan barudak after using educaplay media; 3) Comprehension ability before and after using educaplay media. The method in this research used quasi-experimental method with one group pretest-posttest design. The source of data in this study were 20 students, 13 male students and 7 female students. The results of the research are: 1) Comprehension ability in kaulinan barudak before using educaplay media is categorized as "not able" with an average of 38.5; 2) Comprehension ability in kaulinan barudak after using educaplay media is in the "capable" category with an average of 71.5; 3) There is a significant difference between before and after using educaplay media with an average pretest of 38.5 while the posttest is 71.5. Proven in the results of the Wilcoxon non- parametric hypothesis test (Sig,2-tailed) is (0.000 <0.05).  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that it can be concluded that educaplay media effective in learning kaulinan barudak of Phase C students (class V-E) SDN 044 Cicadas Awigombong Bandung City School Year 2023/2024.*

*Keywords: learning, kaulinan barudak, educaplay media*

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. jeung Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung

## DAPTAR EUSI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PANGJAJAP</b> .....	<b>vi</b>
<b>TAWIS NUHUN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAPTAR EUSI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAPTAR TABÉL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAPTAR GRAFIK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAPTAR BAGAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAPTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAPTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAPTAR SINGGETAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB 1 BUBUKA</b> .....	<b>1</b>
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1.2 Idéntifikasi Jeung Rumusan Masalah.....	4
1.2.1 Idéntifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Husus.....	4
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis.....	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	5
1.5 Raraga Tulisan.....	5
<b>BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, HIPOTESIS</b> .....	<b>7</b>

2.1	Ulikan Tiori.....	7
2.1.1	Média Pangajaran.....	7
2.1.1.1	Wangenan Média Pangajaran .....	7
2.1.1.2	Ciri-Ciri Média Pangajaran .....	7
2.1.1.3	Fungsi jeung Mangpaat Média Pangajaran.....	8
2.1.1.4	Kritéria Milih Média Pangajaran .....	10
2.1.2	Média Educaplay .....	11
2.1.2.1	Wangenan Média educaplay .....	11
2.1.2.2	Kaonjoyan jeung Kahéngkéran Média <i>educaplay</i> .....	12
2.1.2.3	Mangpaat Média Educaplay .....	12
2.1.2.3	Léngkah-Léngkah Nyieun Média Educaplay .....	13
2.1.2.4	Cara nyieun bahan ajar dina média <i>educaplay</i> .....	14
2.1.3	Kaulinan Barudak .....	14
2.1.3.1	Wangenan Kaulinan Barudak .....	14
2.1.3.2	Jenis-jenis Kaulinan Barudak .....	15
2.1.3.3	Fungsi Kaulinan Barudak .....	21
2.1.4	Média <i>Educaplay</i> dina Pangajaran Kaulinan Barudak .....	22
2.1.5	Panalungtikan Saméméhna .....	22
2.1.6	Raraga Mikir .....	24
2.1.7	Hipotésis .....	25
	<b>BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN.....</b>	<b>26</b>
3.1	Métode Panalungtikan .....	26
3.2	Desain Panalungtikan .....	26
	Tabél 3.1 Désain Panalungtikan .....	26



3.3	Prosedur Panalungtikan .....	27
3.4	Sumber Data Panalungtikan .....	28
	Tabel 3.2 Sumber Data Panalungtikan.....	28
3.5	Instrumen Panalungtikan .....	28
	Tabel 3.3 Intrumén Panalungtikan.....	29
	Tabel 3.4 Kisi Kisi Kaulinan Barudak.....	29
3.6	Téhnik Ngumpulkeun Data Panalungtikan.....	32
3.7	Téhnik Analisis Data.....	32
	Tabél 3.5 Rubrik meunteun maham kana kaulinan barudak.....	32
	Tabél 3.6 Kritéria peunteun maham kaulinan barudak.....	33
	Tabél 3.7 Kamampuh Maham Kaulinan Barudak.....	34
3.8	Uji Sipat Data.....	34
3.8.1	Uji Normalitas.....	34
3.8.2	Uji Hipotésis.....	35
	<b>BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....</b>	<b>36</b>
4.1	Hasil Panalungtikan.....	36
4.1.1	Kamampuh Maham kana Kaulinan Barudak Siswa Saméméhngagunakeun Média <i>Educaplay</i> .....	36
	Tabél 4.1 Kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	37
	<i>Diagram 4.1</i> Présentase kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	39
4.1.2	Kamampuh Maham Kana Kaulinan Barudak Siswa Sanggeus Ngagunakeun Média <i>Educaplay</i> .....	40

<i>Grafik 4.1</i> Kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun médiaeducaplay .....	40
Tabél 4.2 Kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	41
<i>Diagram 4.2</i> Présentase kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	43
4.1.3 Béda Kamampuh Maham Kana Kaulinan Barudak Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024 Saméméh jeung Sanggeus Ngagunakeun Média <i>Educaplay</i> .....	44
<i>Grafik 4.2</i> Kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	44
Tabél 4.3 Kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	45
<i>Grafik 4.3</i> Peunteun rata-rata kamampuh maham kana kaulinan barudak dina aspék eusi.....	47
<i>Grafik 4.4</i> Peunteun rata-rata kamampuh maham kana kaulinan barudak dina aspék basa .....	48
<i>Grafik 4.5</i> Bédana Peunteun Saméméh jeung Sanggeus Ngagunakeun Média <i>Educaplay</i> .....	49
4.1.3.1 Uji Sipat Data.....	49
4.1.3.2 Uji Hipotésis.....	50
Tabél 4.4 Hasil Uji Normalitas Data.....	50
Tabél 4.5 <i>Wilcoxon Statistics</i> .....	51
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan.....	51
Gambar 4.1 Hasil aspék eusi saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	54
Gambar 4.2 Hasil aspék eusi saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	54
Gambar 4.3 Hasil aspék eusi sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	56
Gambar 4.4 Hasil aspék eusi sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	56
Gambar 4.5 Hasil aspék basa saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	59

Gambar 4.6 Hasil aspék basa saméméh ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	60
Gambar 4.7 Hasil aspék basa sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	61
Gambar 4.8 Hasil aspék basa sanggeus ngagunakeun média <i>educaplay</i> .....	62

<b>BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI JEUNG RÉKOMÉNDASI</b> .....	63
5.1 Kacindekan.....	63
5.2 Implikasi.....	64
5.3 Rékoméndasi.....	64
DAPTAR PUSTAKA.....	66
Lampiran 1. Surat Keputusan Skripsi.....	70
Lampiran 2. Surat Panalungtikan .....	72
Lampiran 3. Surat Balesan Panalungtikan.....	73
Lampiran 4. Modul Pembelajaran .....	74
Lampiran 5. Daftar Siswa.....	77
Lampiran 6. Dokumentasi .....	78
Lampiran 7. Hasil <i>Pretest Siswa</i> .....	81
Lampiran 8. Hasil <i>Posttest Siswa</i> .....	82
Lampiran 9. Riwayat Hirup.....	84

## DAPSTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2477–2480. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Alinda Ayu Dwi, S. (2022). *MODÉL EXAMPLES NON EXAMPLES DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XC di SMA Negeri 19 Bandung Taun Ajar 2022/2023)*.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
- Cahya, Pa. A. (2005;6-7). (2005). *MediaPembelajaran. Skripsi*.
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*,7(1). <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Hasibuan, M. (2023). Penggunaan Media Digital Games Based Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2022. *Journal Of Social Science Research*, 3, 81.
- Hdyanti, M. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Gatrik Terhadap Pengembangan Motorik kasar Anak Kelompok Kelompok A TK Alhidayah Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2017. 21(1), 6.
- Ika, M. (2018). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018.
- Iron Muntafiroh. (2011). kaulinan Barudak. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>.

- Maemunah, S. E. (2020). *Kata Kunci : Permainan Sapintrong, Atensi, Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP). 1(2).*
- Mantri, Y. (2019). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda Kaulinan Barudak Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah. *Jurnal TEXTURA*, 6(2), 70–73.
- Muslimin, I. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Lembaga Pendidikan Islam: Studi Kasus Di Madrasah Se-Jawa Timur. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 31–49. <https://doi.org/10.56013/fj.v3i1.2010>
- Nor Ramadan, A., & Hasibuan, R. (2018). Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(2), 3.
- Noviati, P. R., & Sendi Fauzia Giwangsa. (2018). Analisis Permainan Oray-orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(2), 76–78. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/273>
- Nurfalah, Y., & Fauzia, W. (2020). Panduan kegiatan permainan tradisional bagi guru dan orang tua: permainan ucing sumput. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–7. [https://repositori.kemdikbud.go.id/23984/1/Model 2020- Model Permainan Trad Sosem AUD4-5-Panduan Boy2an.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/23984/1/Model%202020-Model%20Permainan%20Trad%20Sosem%20AUD4-5-Panduan%20Boy2an.pdf)
- Nuriyah, A. S., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2022). Dampak permainan tradisional ngadu kaleci terhadap sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 41–48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/34057>
- Pratama, R. B. (2019). Metodologi Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 29.
- Sabaria, R. (2020). Cingciripit: Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari Cingciripit: Sundanese Children’s Games in Dance Learning. *Gondang: Seni Dan Budaya*, 4(1), 73.
- Saleh, Y. T. (2016). *PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK” UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SD : Studi Deskriptif Kualitatif terhadap Siswa Kelas IV di SD Negeri Cikaso Kecamatan Sodonghilir Kabupaten Tasikmalaya.*

- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Siti, R. (n.d.). *RPP MODUL.pdf*.
- Susanto. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 345–346.
- Syaripudin, T. (2013). *JURNAL PEDAGOGIK PENDIDIKAN DASAR*. 2001, 59.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.
- Widowati, K., Ayuningtyas, F., Fauziyah, A. Z., Handayani, D., Gusti, K. N. K., Amaratunnisa, L. N., & 'Aaliyyah, M. H. (2023). Permainan Tradisional Perepet Jengkol Dan Manfaatnya Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 308–309. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i2.9522>
- Wiguna, I. K. W., & Tristianingrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>
- Yusza, R., & Marbun, S. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018. *Jurnal Usia Dini*, Vol 4 No.1(1), 39– 51.