



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Siti Qomariah Artikel edisi revisi Cek Plagiasi

Author(s) Coordinator

siti qomariahluluk

Organizational unit

FPIP

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



5684

Length in words

41129

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		87

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	650 11.44 %
2	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	261 4.59 %

3	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	214 3.76 %
4	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	194 3.41 %
5	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	181 3.18 %
6	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	133 2.34 %
7	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	107 1.88 %
8	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	105 1.85 %
9	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	102 1.79 %
10	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	101 1.78 %

from RefBooks database (2.66 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	PENGEMBANGAN MEDIA SEMPOA ASPEK KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK NEGERI HARAPAN BANGSA KOELODA KECAMATAN GOLEWA KABUPATEN NGADA Ita Efrida, Ngura Elisabeth Tantiana,Deru Maria Dolorosa;	58 (5) 1.02 %
2	Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Dengan Media Puzzle El Haque Iif Taufiq, Dadi Hamdani, Pipit Dwi Yuliana, Delia Agustina, Satria Dewantara, Ilma Nurbadiriyah,Nur Hidayat, Wina Wahyuningbih, Suhanda Suhanda;	26 (1) 0.46 %
3	PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BOLA KECIL TRADISIONAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PAUD PERBATASAN BATARKUSU FURSUY Tobarat Mistalis, H. Abarua, L. J. Lokolo;	21 (2) 0.37 %
4	Analisis Pola Asuh Orang Tua yang Menikah Dini dan Kaitannya terhadap Perkembangan Anak Eko Surbiantoro,10030220007 Delia Swantiana, Erhamwilda;	16 (2) 0.28 %
5	Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Bermain Peran Makro Pada Anak Usia 5-7 Tahun Zahrotunnisa Zahrotunnisa, Yayah Rukhiyah;	11 (1) 0.19 %
6	THE APPLICATION OF MOTION AND SONG IN IMPROVING THE ABILITY TO MEMORIZE ASMAUL HUSNA IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS Fitriani S Shalsyabila, Akhtim Wahyuni;	9 (1) 0.16 %
7	IMPLEMENTASI KEGIATAN GOTONG ROYONG DALAM MEMBINA SIKAP MANDIRI ANAK DI KELOMPOK B RA MUSTHAFAWIYAH Mavianti Mavianti,Dirga Ayunda Putri;	5 (1) 0.09 %

8 MENINGKATKAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN MENYUSUN PUZZLE DI TK AVANTI KOTA MAKASSAR
Nurhidaya Andi Rezky;

5 (1) 0.09 %

from the home database (55.82 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years 8/5/2025 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (FPIP)	3173 (57) 55.82 %

from the Database Exchange Program (0.23 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Maiu Kannel_Eelkooliealiste laste õppimise toetamine digitehnoloogia abil_magiströö2023.pdf 2/14/2024 Estonian Academic Database (Estonian University)	13 (1) 0.23 %

from the Internet (4.42 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/jies/article/view/14018	32 (1) 0.56 %
2	https://murhum.pppaud.org/index.php/murhum/article/view/824	27 (4) 0.48 %
3	https://journal.walideminstitute.com/index.php/sujiem/article/view/148	22 (3) 0.39 %
4	https://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/155	21 (1) 0.37 %
5	https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/23507/8/22020120120020-Aina%20Fijar%20Maharani-Daftar%20Pustaka.pdf	18 (1) 0.32 %
6	http://etheses.uingsusdur.ac.id/7924/1/2420069_Cover_Bab%20I%20dan%20Bab%20V.pdf	17 (1) 0.30 %
7	https://murhum.pppaud.org/index.php/murhum/article/view/980	17 (1) 0.30 %
8	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12890/1/Pemanfaatan%20Bahan%20Ajar%20Fikih%20Berbasis%20Model%20Pembelajaran%20Kooperatif%20Tipe%20Two%20Stay%20Two%20Stray%20untuk%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Peserta%20Didik%20di%20Mts.%20Negeri%20Wajo%20Kab.%20Wajo.pdf	17 (2) 0.30 %
9	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/26277/1/Upaya%20Guru%20dalam%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Motorik%20Halus%20Anak%20Usia%20Dini%20di%20TK%20Annisa%20Kec.%20Pattalassang%20Kab.%20Gowa.pdf	16 (2) 0.28 %
10	https://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/download/161/149	14 (2) 0.25 %
11	http://repository.usd.ac.id/51318/1/11638_15530-Article%2BText-66947-1-10-20240630.pdf	13 (1) 0.23 %
12	http://repo.uinsatu.ac.id/23701/5/BAB%20III.pdf	12 (1) 0.21 %
13	https://jurnal.student.uny.ac.id/pgpauad/article/download/15065/14599	12 (2) 0.21 %
14	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/96477	7 (1) 0.12 %
15	https://repository.uinsaizu.ac.id/13075/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA%20%282%29.pdf	6 (1) 0.11 %

List of accepted fragments

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
	Artikel: Analysis of the Application of Abacus Games for Children Aged 5-6 Years at Raudhatul Athfal Persis Bangil [Analisis Penerapan Permainan Sempoa pada Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Persis Bangil] Siti Qomariah 1), Luluk Iffatur Rocmah* 2).	3173 (55.82%)
	https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/murhum	32 (0.56%)
	https://murhum.pppaud.org/index.php/murhum/article/23507/8/2...	27 (0.48%)
	Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini	26 (0.46%)
	https://journal.walideminstitute.com/index.php/sempoa/article/23507/8/2...	22 (0.39%)
	https://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/murhum/article/23507/8/2...	21 (0.37%)
	PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SEMPPOA PADA ANAK USIA DINI	21 (0.37%)
	https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/23507/8/2...	18 (0.32%)
	http://etheses.uingusdur.ac.id/7924/1/2420069_Co...	17 (0.30%)
	https://murhum.pppaud.org/index.php/murhum/article/23507/8/2...	17 (0.30%)
	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12890/1/Pem...	17 (0.30%)
	Analisis Pola Asuh Orang Tua yang Menikah Dini dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini	16 (0.28%)
	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/26277/1/Upa...	16 (0.28%)
	Maibu Kannel_Eelkoollealiste laste õppimise toetamise ja õppimise tulemuseks	13 (0.23%)
	http://repository.usd.ac.id/51318/1/11638_15530-...	13 (0.23%)
	http://repo.uinsatu.ac.id/23701/5/BAB%20III.pdf	12 (0.21%)
	https://journal.student.uny.ac.id/pgpau/article/23507/8/2...	12 (0.21%)
	THE APPLICATION OF MOTION AND SONG IN IMPROVING CHILDREN'S MOTOR SKILLS	9 (0.16%)
	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/96477	7 (0.12%)
	https://repository.uinsaizu.ac.id/13075/1/COVER_...	6 (0.11%)

Page | 1

8 | Page

Page | 9

Analysis of the Application of **Abacus Games for Children Aged 5-6 Years at Raudhatul Athfal Persis Bangil [Analisis Penerapan Permainan Sempoa pada Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Persis Bangil] Siti Qomariah 1), Luluk Iffatur Rocmah* 2).**

1.2) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi:

luluk.iffatur@umsida.ac.id 1. **Abstract.** This research is motivated by the fact that children aged 5-6 years at RA Persis Bangil can concentrate and grow in confidence when participating in the abacus game by performing abacus bead movements accompanied by singing songs. Based on this fact, the purpose of this research is to analyze the application and impact of the abacus game on the developmental aspects of children aged 5-6 years. This research uses qualitative research with a phenomenological research type. The subjects in this study are abacus extracurricular teachers and accompanying teachers. The data collection methods used in this study use in-depth interviews, non-participant observation, and documentation. Data analysis uses the Milles and Huberman interactive analysis model with a comprehensive framework with three activities carried out together and interrelated, namely data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The method used to check the validity of the research data uses source triangulation and technical triangulation. The results of the study show that the implementation of the abacus game is carried out in five stages, namely ice breaking with abacus clapping, singing abacus songs, introducing how to play the abacus, providing abacus practice questions and giving rewards. The abacus as a tool for playing and learning effectively impacts the developmental aspects of children aged 5-6 years in training concentration, self-confidence, discipline, and togetherness.

2. Keywords: Abacus Games; Early Childhood 3. 4. **Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya anak pada usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil dapat berkonsentrasi, dan tumbuh kepercayaan diri ketika mengikuti permainan sempoa dengan melakukan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu. Berangkat fakta tersebut, tujuan penelitian untuk menganalisis penerapan dan dampak permainan sempoa pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru ekstrakurikuler sempoa dan guru pendamping. Metode pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi non partisipan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman dengan kerangka kerja yang komprehensif dengan tiga kegiatan yang dilakukan secara bersama-bersama dan saling terkait, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Metode yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sempo dilakukan dengan lima cara secara bertahap, yaitu ice breaking dengan tepuk sempo, menyanyikan lagu sempo, pengenalan cara memainkan sempo, memberikan soal latihan sempo dan pemberian reward. Sempo sebagai alat bermain dan belajar secara efektif berdampak pada aspek perkembangan anak pada usia 5-6 tahun dalam melatih konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan. Kata Kunci: Permainan Sempo; Anak Usia Dini 1. I. Pendahuluan Anak usia dini merupakan periode awal dan mendasar atau disebut masa emas (golden age), yaitu masa pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia[1]. Periode awal tersebut dimulai dari umur 0 hingga 6 tahun. Pertumbuhan otak anak pada masa ini cenderung mudah menyerap dan meniru berbagai informasi yang akan berpengaruh terhadap kehidupannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia anak dalam rentang usia 0-6 tahun cenderung memiliki perilaku dan kebiasaan dari apa yang dilihat dan dirasakan pada masa tersebut[2], [3]. Penelitian lain memperkuat bahwa anak usia dini yang dibiasakan menggunakan gadget secara berlebihan berpengaruh pada perkembangannya[4]. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam setiap proses pertumbuhan dan perkembangannya[5]. Karakteristik utama perkembangan anak usia dini, di antaranya adalah (1) unik dan egosentrис, (2) rasa ingin tahu yang tinggi; (3) spontan dan aktif; (4) imajinasi yang kaya; (5) ketrampilan sosial yang berkembang, dan (6) perkembangan motorik[6]-[8]. Perkembangan anak usia dini cenderung bersifat egosentrис yang berarti dapat melihat dunia dari sudut pandang mereka sendiri dan seringkali tidak mempertimbangkan perspektif orang lain[9]. Hal ini dapat terlihat ketika mereka merasa bahwa benda yang mereka inginkan adalah milik mereka dan sering kali bereaksi emosional jika keinginan tersebut tidak terpenuhi. Anak-anak pada usia 0-6 tahun cenderung memiliki rasa ingin tahu dengan bertanya tentang segala hal di sekitar mereka, senang menjelajah, mencoba hal-hal baru, mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka secara langsung tanpa berpura-pura[2], [10]. Anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat tinggi yang terlihat mereka menikmati cerita-cerita khayalan dan sering kali menciptakan dunia fantasi mereka sendiri[11]. Perkembangan lainnya, menunjukkan minat dalam bersosialisasi dengan teman sebaya, belajar bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan motorik cenderung kasar dan halus merupakan bagian penting dari pertumbuhan anak usia dini[12], [13]. Berdasarkan hasil observasi di kelompok B RA (Raudhatul Athfal) Persis Bangil anak dapat memusatkan perhatian atau konsentrasi ketika mengikuti permainan sempo dengan gerakan manik-manik sempo yang disertai menyanyikan lagu sempo. Peneliti melakukan wawancara awal dengan kepala sekolah tentang strategi yang digunakan untuk melatih konsentrasi belajar dengan menerapkan permainan sempo. Sempo tersebut merupakan salah satu program ekstrakurikuler di RA Persis Bangil. Penerapan permainan sempo dilaksanakan dalam satu pekan sekali, di mana kemampuan guru sempo dalam hal ini memiliki metode pembelajaran yang unik dan menarik yang tidak ada di lembaga lain. Keunikan permainan sempo dengan persiapan ice breaking tepuk sempo, dan bernyanyi. Berangkat dari pengertian dan karakteristik anak usia dini dapat dipahami bahwa usia anak dini dimulai dari umur 0 hingga 6 tahun yang memiliki berbagai karakteristik perkembangan yang unik dan signifikan. Lembaga PAUD dalam hal ini berperan penting dalam perkembangan anak usia dini untuk membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara optimal selama masa emas tersebut. PAUD dirancang untuk memberikan stimulasi yang tepat untuk pertumbuhan anak dari aspek fisik, kognitif, sosial dan emosional. Berbagai kegiatan pembelajarannya disusun secara khusus untuk membantu mengembangkan potensi anak melalui metode bermain, di antaranya dengan permainan sempo, ular tangga, dan mencari huruf. Pembelajaran dengan metode bermain tersebut dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, berhitung, numerasi, keterampilan motorik, dan perkembangan kognitif[14]-[17]. Beberapa metode bermain, peneliti dalam hal ini mengambil penelitian tentang penerapan permainan sempo pada anak usia 5-6 tahun. Sempo merupakan media untuk membantu perhitungan aritmatika dengan cara menggerakan manik-manik sempo pada sebuah batang[18], [19]. Manik-manik yang terdapat pada sempo menunjukkan bilangan satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya. Efektivitas penggunaan sempo dalam berhitung memerlukan fokus dan konsentrasi penuh pada setiap langkah, sehingga secara alamiah berpotensi untuk melatih kemampuan anak untuk berkonsentrasi, keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan daya ingat serta kemampuan visualisasi[20], [21]. Permainan sempo menjadi urgen dalam pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Anak-anak di usia tersebut, belajar dengan cara yang menyenangkan, aktivitas dan permainan yang melibatkan semua indera dapat membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi[22]. Beberapa manfaat dari permainan sempo pada anak usia dini, di antaranya melatih daya konsentrasi dengan menggunakan visualisasi dan ketelitian berfikirnya, dan meningkatkan kedisiplinan[23].

Peneliti selanjutnya melakukan penelusuran dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang digunakan untuk membandingkan dan meninjau hasil penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan tersebut di antaranya adalah artikel yang berjudul "Pengembangan Media Sempo **Aspek Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun** di **TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media sempo untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil pengembangan media dengan model ADDIE ini menunjukkan layak digunakan di TK dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak[24]. Penelitian ini menekankan pada pengembangan media untuk meningkatkan perkembangan anak pada aspek kemampuan berpikir simbolik, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menekankan pada analisis penerapan dan dampak permainan sempo pada aspek perkembangan anak.**

Kedua, penelitian yang berjudul "Peran Media Sempo Sebagai Alat Bantu Simulasi Kemampuan Berhitung Siswa". Penelitian menggunakan desain penelitian literature review dengan tujuan untuk menganalisis peran media sempo sebagai alat bantu simulasi kemampuan berhitung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran sempo dalam membantu mengerjakan tugas matematika dan layak digunakan di berbagai tingkatan, mulai PAUD hingga perguruan tinggi. Peran sempo tersebut didasarkan pada alat sempo sendiri, yaitu memberikan kemudahan dalam kecepatan proses berhitung, dan jawaban yang didapatkan oleh akurat. Sempo juga ditemukan dari berbagai literatur, memberikan manfaat dan dampak pada aspek perkembangan anak, terutama pada kemampuan aritmatika.

Kedua penelitian di atas, nampak tidak menganalisis dampak penerapan permainan sempo pada seluruh aspek perkembangan anak. Hal ini dapat dipahami dari penelitian pertama, lebih menekankan pada aspek berpikir simbolik dan penelitian kedua aspek aritmatika. Penelitian ini yang relevan dengan permasalahan penelitian ini. Ketiga, artikel yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Sempo pada Anak di TK Aisyah Limbung Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa". Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek anak kelas B di TK Aisyah Limbung berjumlah 12 peserta didik. Tujuan penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media sempo dan mengetahui kemampuan berhitung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung, di mana pada siklus I, ada peningkatan anak yang memiliki kemampuan berhitung berjumlah 6 anak atau 50% yang mencapai kriteria berkembang sangat baik. Namun pada siklus II, adanya peningkatan anak yang memiliki kemampuan berhitung berjumlah 6 anak atau 50% yang mencapai kriteria berkembang sangat baik. Kemudian pada siklus II, ada peningkatan menjadi 83% atau

berjumlah 10 anak yang memiliki kemampuan berhitung dengan kriteria berkembang sangat baik[18]. Penelitian ketiga menfokuskan pada permasalahan aspek perkembangan kemampuan berhitung anak dengan desain penelitian PTK, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan meneliti dampak penerapan permainan sempo pada aspek perkembangan anak ditinjau secara holistik aspek perkembangan anak.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah diuarikan sebelumnya belum meninjau aspek menganalisis penerapan permainan sempo dan dampaknya pada seluruh aspek perkembangan anak secara holistik. Penelitian-penelitian yang ada lebih menekankan pada alat sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, aritmatika, dan kemampuan berhitung. Berangkat dari fakta ini, penelitian ini memfokuskan tentang penerapan permainan sempo dan dampak permainan sempo pada aspek perkembangan anak. **Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan permainan sempo pada usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil** dan menganalisis dampaknya terhadap aspek perkembangan anak. **Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan potensi anak usia dini, terutama mengembangkan kemampuan anak dengan penerapan permainan sempo.**

2. II. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pertimbangan pemilihan jenis penelitian fenomenologi tersebut digunakan untuk menggambarkan pengalaman subjek dalam menganalisis penerapan permainan sempo secara sistematis, mendalam, rinci, akurat, dan alami sesuai dengan kondisi objek penelitian di Raudhatul Athfal Persis Bangil Kabupaten Pasuruan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru ekstrakurikuler sempo dan guru pendamping berjumlah tiga orang. Pertimbangan digunakan sebagai subjek penelitian, karena mereka adalah orang-orang yang bertanggung jawab dalam kegiatan penerapan permainan sempo. Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas, di mana peneliti hanya memilih subjek tertentu yang diyakini memiliki informasi yang akurat, memadai, dan cukup terkait dengan masalah penelitian.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara yang digunakan adalah metode wawancara mendalam untuk melakukan wawancara kepada subjek penelitian tentang penerapan permainan sempo. Observasi yang digunakan menggunakan metode observasi non partisipan dengan mengamati secara langsung bagaimana menerapkan permainan sempo dan dampaknya pada aspek perkembangan anak. Metode dokumentasi dalam penelitian ini meliputi: foto kegiatan, dan sempo. Metode analisis data menggunakan model analisis interaktif Milles dan Huberman[25]. Model analisis interaktif ini menyediakan kerangka kerja yang komprehensif dengan tiga kegiatan yang dilakukan secara bersama-bersama dan saling terkait, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model analisis data ini membantu peneliti dalam menghasilkan temuan yang valid dan bermakna dari penelitian kualitatif mereka. Metode yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi sumber, dan triangulasi teknik[26]. Triangulasi sumber digunakan dengan memeriksa beberapa sumber data. Triangulasi teknik ini digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. III. Hasil dan Pembahasan Hasil

dan pembahasan ini merupakan jawaban empirik sesuai permasalahan penelitian, yaitu penerapan permainan sempo pada **usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil** dan dampaknya terhadap aspek perkembangan anak. Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut, pada hasil dan pembahasan ini dibagi menjadi dua bagian. Pertama, mendeskripsikan penerapan permainan sempo pada **usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil** dan dampaknya terhadap aspek perkembangan anak yang didasarkan pada temuan-temuan lapangan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kedua, pembahasan hasil penelitian untuk menganalisis hasil penelitian berdasarkan teori dan penelitian-penelitian yang relevan dengan permasalahan penelitian ini. Selanjutnya, kedua bahasan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan Sempo pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA. Persis Bangil

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran sempo pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di RA. Persis Bangil bahwa penerapan permainan sempo dilakukan melalui lima tahapan, yaitu ice breaking sempo atau tepuk sempo, menyanyikan lagu utama sempo, pengenalan cara memainkan sempo, memberikan soal latihan sempo dan pemberian reward. Tahapan pertama, yaitu ice breaking sempo. Tahap permainan sempo ini, anak-anak bersama guru pendamping diajak untuk berdiri dan menirukan guru sempo untuk tepuk tangan sempo sambil menggerakkan badan, menirukan huruf yang ada di kata sempo. Hal ini dilakukan sebagai aktivitas utama dalam permainan sempo untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat anak-anak lebih fokus serta siap dalam mengikuti kegiatan sempo. Hal ini terbukti, anak-anak terlihat antusias ketika mengikuti gerakan ice breaking yang dilakukan oleh guru sempo saat memulai permainan sempo. Ice breaking yang dilakukan guru sempo tersebut dapat dipahami dari lirik lagu sempo sebagai berikut:

1. "S - tap tap tap (menggerakkan tangan kanan kiri membentuk huruf S). E - tap tap tap (menggerakkan tangan kanan kiri dan kaki kiri membentuk huruf E). M - tap tap tap (menggerakkan tangan kanan kiri mengantung dengan bahu lurus seperti boneka pinokio dan kaki lurus merapat membentuk huruf M). P - tap tap tap (menggerakkan tangan kiri melengkung ke kepala tangan kanan lurus ke bawah kaki tegap merapat membentuk huruf P). O - tap tap tap (menggerakkan tangan kanan kiri membentuk huruf O). A - tap tap tap (menggerakkan tangan kanan kiri dengan jari-jari meruncit rapat keatas bersamaan kaki merenggang membentuk huruf A). SEMPOA yes".

2.

Tahapan permainan sempo kedua, yaitu guru sempo mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu sempo. Berdasarkan hasil observasi, guru pendamping ekstrakurikuler sempo sebelum menyanyikan lagu sempo, membagikan alat sempo yang terbuat dari plastik kepada anak-anak. Sedangkan guru sempo menyampaikan aturan dalam menggunakan alat sempo sebagaimana penjelasan guru sempo dalam pernyataannya: "anak-anak silahkan meletakkan sempo di lantai dan tidak boleh diletakkan di paha atau dipangku agar alat sempo mudah digunakan". Selanjutnya, guru sempo mulai menyanyikan lagu sempo yang diikuti oleh anak-anak. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa anak-anak terlihat bergembira, tidak merasa bosan dan tetap fokus pada kegiatan **permainan sempo**. **Gerakan dan lagu** dalam menyanyikan lagu sempo ini sebagaimana pernyataan guru sempo sebagai berikut:

1. "marilah kawan semua (bersamaan dengan menggerakkan kedua tangan ke depan dengan kode mengajak sepuluh jari-jari digerakkan seperti awe-awe mengajak teman). Belajar menghitung cepat (menggerakkan tangan kanan kiri bersama-sama, menuju ke samping kepala kanan kiri dengan menunjuk satu jari dari kedua tangan tersebut 4x ketuk-ketukan dan setelah itu membentangkan tangan kanan kiri dengan posisi telunjuk seperti menunjuk kanan dan kiri bersamaan). Kita gunakan sempo (tangan kanan kiri ke depan dengan jari membentuk kode sempo jari jempol kanan ke jempol kiri telunjuk kanan ke telunjuk kiri digerakkan buka tutup). Itu mental aritmatika (gerakan menekuk jari membentuk tanda jempol dua). Jangan lupa duduk yang tegap (gerakan tangan kanan kiri dengan jari merapat ke atas dan bawah berselang tunjukkan posisi tegap). Tangan kiri pegang sempo tangan kanan berjaga-jaga (gerakan tangan kiri mengepal-ngepal tangan kanan membuka tutup jari jempol dan jari telunjuk). Kosongkan perlahan-lahan, atas di atas bawah di bawah sempo kosong (menggerakkan tangan kanan ke atas dan bawah). Jikalau rajin belajar (menggerakkan tangan mengadah spt kitab terbuka). Rajin shalat (posisi tangan takbir). Rajin ngaji (tangan seperti membuka buku). Sopan santun (tangan kanan kiri telungkup seperti ucapan salam). Akhlak mulia (tangan kanan kiri sentuh samping kepala kemudian membentuk jempol 2). Di akhirat mendapat surga (menggerakkan tangan kanan kiri membentuk atap rumah)".

2.

Tahapan ketiga penerapan sempoa adalah pengenalan cara memainkan alat sempoa. Tahap permainan sempoa ini, guru sempoa berkolaborasi dengan guru pendamping. Guru sempoa berperan menjelaskan tata cara sempoa dan guru pendamping mendampingi anak-anak selama mengikuti permainan sempoa. Guru sempoa melalui alat sempoa yang terbuat dari kayu menjelaskan tentang alat sempoa dimulai dari manik-manik bawah yang berjumlah empat dengan nilai 1 sampai 4, manik atas terdapat 1 manik saja yang mempunyai nilai 5. Guru sempoa menekankan pada penjelasan tentang nilai pada tiap manik-manik ini dengan tujuan agar anak ingat dan memahami manik-manik sempoa. Kemudian guru sempoa mengenalkan cara menggerakkan manik-manik sempoa untuk penambahan (+) dan pengurangan (-), dan untuk bilangan 6,7,8,9. Pengenalan cara memainkan alat sempoa ini dengan dilakukan tujuannya agar tercipta suasana yang menyenangkan, mudah dipahami anak, dan melatih konsentrasi anak.

Tahapan berikutnya setelah anak-anak memahami cara memainkan sempoa dengan benar adalah menerapkan permainan sempoa tahapan keempat.

Tahapan keempat ini, guru memberikan soal latihan sempoa. Soal-soal disampaikan dengan cara dinyanyikan atau dilakukan dengan tujuan agar anak-anak lebih mudah mengingat dan mengikuti instruksi. Berdasarkan observasi, guru menyanyikan lagu soal, dan setiap anak menyelesaikan soal dengan alat sempoa masing-masing. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya melatih kemampuan berhitung tetapi juga meningkatkan konsentrasi, koordinasi motorik dan daya tangkap anak dalam suasana belajar yang menyenangkan. **Memberikan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan sebagaimana dokumen berupa catatan tertulis berikut:**

1.

2. Gambar 1. Dokumen Soal Sempoa di RA Persis Bangil

Tahapan permainan sempoa kelima adalah tahapan terakhir dari permainan sempoa. Tahapan ini guru memberikan reward. Pemberian reward tersebut sebagai bentuk apresiasi kepada anak-anak yang mampu menjawab soal sempoa dengan benar atau menjawab dengan cepat dan tepat. Bentuk reward yang diberikan oleh guru ekstrakurikuler sempoa kepada anak-anak kelompok B cukup sederhana namun mempunyai makna mendalam, yaitu melalui aktivitas simbolis “menangkap bintang”. Guru ekstrakurikuler sempoa melukis bintang di udara, kemudian menyebarkannya ke udara, anak-anak yang berhasil memberikan jawaban yang benar akan berusaha dengan sigap menangkap bintang tersebut lalu menempelkannya di dada sebagai tanda pencapaian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sempoa, bahwa pemberian reward ini memiliki beberapa manfaat yaitu menumbuhkan motivasi belajar dari dalam diri anak, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih kecepatan berpikir anak. Pemberian reward ini bukan sekedar penghargaan tetapi juga strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak.

2. Dampak Penerapan Permainan Sempoa pada Aspek Perkembangan Anak usia 5-6 tahun di RA. Persis Bangil

Berdasarkan data empirik **dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi** menunjukkan bahwa dampak **penerapan permainan sempoa pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun** di **RA Persis Bangil cenderung efektif untuk membantu anak konsentrasi, menumbuhkan kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan**.

Keempat dampak penerapan permainan sempoa pada aspek perkembangan anak diuraikan secara berurutan sebagai berikut:

1. Melatih Konsentrasi

Penerapan permainan sempoa pada anak kelompok B di RA Persis Bangil dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Penerapan permainan sempoa dalam hal ini digunakan sebagai alat bermain dan belajar yang menarik serta menggembirakan. Dampak pendekatan penerapan permainan sempoa yang dilakukan dengan memusatkan perhatian anak melalui **gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa** nampak efektif berdampak pada aspek perkembangan anak dalam melatih konsentrasi anak **sebagaimana nampak pada gambar 2 berikut:**

Gambar 2. Melatih Memusatkan Perhatian Anak dengan Permainan Sempoa

Dampak pendekatan penerapan permainan sempoa sebagai alat bermain dan belajar yang menarik serta menggembirakan **cenderung efektif berdampak pada konsentrasi anak**. Hal ini dikuatkan dari penerapan kelima **tahapan penerapan permainan sempoa**. Pertama, belajar sempoa dengan mengenalkan manik-manik yang ada di sempoa, yaitu manik bawah ada empat manik-manik dan manik atas ada satu manik. Kedua, belajar sempoa dengan menggerakkan manik-manik bawah, yaitu dengan jari jempol untuk penjumlahan (+) dan telunjuk untuk pengurangan (-). Cara menggerakan penjumlahan dengan menggunakan jari jempol, yaitu dengan cara merapatkan manik bawah ke bingkai tengah dengan menggunakan jari jempol yang artinya + (tambah). Hal ini diajarkan dengan gerak dan lagu. Penjumlahan (+1) naik jempol, artinya cara merapatkan manik bawah dengan menaikkan manik bawah ke bingkai tengah dengan jari jempol 1 manik lanjut +2 naik jempol. Pengurangan (-) dalam hal ini dengan cara menggerakkan pengurangan dengan jari telunjuk lagunya turun telunjuk -1. Turun telunjuk, artinya anak menurunkan 1 manik yang sudah merapat di bingkai tengah dengan jari telunjuk ke bingkai bawah.

Ketiga, belajar sempoa dengan menggerakkan manik atas dengan jari telunjuk. Tahap ketiga ini, dengan mengenalkan manik atas, yaitu jika manik atas merapat ke bingkai tengah dengan lagu penjumlahan +5 turun telunjuk, maka bilangannya adalah 5. Sedangkan pengurangan dengan lagu -5 naik telunjuk. Keempat, belajar sempoa dengan menggerakkan manik atas ke bawah untuk bilangan 6, 7, 8, dan 9. Penjumlahan lagunya dicubit-cubit, manik atas merapat ke bingkai tengah bersamaan dengan 1 manik bawah tersebutlah bilangan 6 dengan lagu +6 dicubit-cubit. Selanjutnya +7, +8, dan +9 sesuai langkah sebelumnya. Pengurangan lagunya dibuka-buka. Manik atas merapat ke bingkai atas bersamaan dengan 1 manik bawah merapat ke bingkai bawah tersebut bilangan 6 dengan lagu -6 dibuka-buka. Selanjutnya -7, -8, dan -9 mengikuti langkah sebagaimana pengurangan -6. Tahapan kelima. Tahapan ini guru memberikan reward. Pemberian reward tersebut sebagai bentuk apresiasi kepada anak-anak yang mampu menjawab soal sempoa dengan benar atau menjawab dengan cepat dan tepat. Kelima **tahapan tersebut, cenderung efektif berdampak dalam melatih konsentrasi anak**. Hal ini dikuatkan dari hasil observasi, anak antusias dan bersemangat selama mengikuti permainan sempoa sebagaimana pada gambar 3 berikut: **Gambar 3. Anak Antusias dan Bersemangat Selama Mengikuti Permainan Sempoa** Penerapan permainan sempoa dengan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa cenderung efektif berdampak untuk melatih konsentrasi anak dengan indikasi anak antusias dan bersemangat selama mengikuti permainan sempoa. Dampak permainan sempoa ini untuk melatih konsentrasi anak **dibuktikan ketika anak mengikuti empat kelima tahapan penerapan permainan sempoa, yaitu mengenalkan manik-manik yang ada di sempoa, menggerakkan manik-manik yang menunjukkan penjumlahan dan pengurangan dengan gerakan serta lagu, menggerakkan manik atas dengan jari telunjuk, menggerakkan manik atas ke bawah untuk bilangan 6, 7, 8, dan 9 disertai lagu sempoa** serta pemberian reward.

2. Melatih Kepercayaan Diri

Penggabungan permainan sempoa dengan gerakan jari dan lagu sempoa memberikan dampak pada aspek perkembangan anak dalam melatih

kepercayaan diri. Hal ini sesuai pernyataan subjek yang menyatakan bahwa menggabungkan permainan sempoa dengan gerakan jari dan lagu menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menggembirakan dan menarik bagi anak-anak. Ketika anak sudah merasa gembira dan menarik, maka anak akan lebih mudah menumbuhkan kepercayaan dirinya. Penerapan permainan sempoa untuk melatih kepercayaan diri anak tersebut, juga dilakukan dengan melakukan pemanasan atau ice breaking sempoa, yaitu gerakan-gerakan sederhana yang diiringi dengan lagu. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa anak nampak berani mencoba hal-hal baru dan berani bertanya serta menjawab sebagaimana nampak pada gambar berikut:

Gambar 4. Kegiatan Ice Breaking Sempoa dengan Gerakan dan Lagu

Berdasarkan hasil wawancara penerapan permainan sempoa cenderung berdampak menumbuhkan kepercayaan diri anak yang dilakukan dengan melakukan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan. Penggabungan permainan sempoa dengan gerakan jari dan lagu sempoa, pemberian latihan atau ice breaking sempoa, melakukan latihan sempoa dengan gerak dan lagu, serta memberikan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan. Beberapa aktivitas pembelajaran tersebut, nampak efektif berdampak untuk melatih kepercayaan diri anak. Hal ini dikuatkan dengan indikasi bahwa anak lebih antusias untuk berani mencoba hal-hal baru, bertanya, dan menjawab soal sempoa..

3. Melatih Kedisiplinan

Permainan sempoa dengan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan menarik cenderung berdampak pada aspek **kedisiplinan** anak. Beberapa aktivitas untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan anak dilakukan dengan tiga aktivitas, yaitu membuat jadwal kegiatan sempoa, membuat tata tertib penggunaan sempoa, dan menyelesaikan kegiatan sempoa dengan tertib. Jadwal kegiatan sempoa dilakukan secara konsisten pada setiap hari Selasa pagi mulai pukul 07.45 sampai 08.45 WIB. Penjadwalan tersebut bertujuan untuk melatih kedisiplinan, sehingga anak terbiasa dengan aturan dan jadwal yang sudah ditetapkan. Tata tertib penggunaan sempoa, seperti meletakkan sempoa di tempat yang disediakan, dan membuat buku panduan cara menggunakan sempoa dengan benar. Menyelesaikan kegiatan sempoa dengan tertib. Anak diajarkan untuk membereskan alat-alat dengan rapi setelah menggunakan sempoa.

4. Melatih Kekompakan

Penerapan permainan sempoa dengan menciptakan suasana permainan sempoa melalui bernyanyi bersama-sama lagu tepuk sempoa dengan tepuk tangan dan gerak badan menirukan hurufnya terlihat dapat berdampak pada aspek perkembangan anak dalam membantu melatih kekompakan **anak**. Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi yang menunjukkan anak-anak terlihat kompak dalam bernyanyi lagu tepuk tangan dengan menirukan gerakan hurufnya dengan bimbingan guru sempoa. Subjek penelitian menyatakan bahwa tujuan penerapan permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar berhitung dengan sempoa, tapi juga untuk melatih kekompakan dan konsentrasi.

Gambar 5. Kegiatan Bernyanyi Bersama-Sama Lagu Tepuk Sempoa

Permainan sempoa dengan gerakan dan lagu menirukan gerakan hurufnya menjadi alternatif menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan kolaboratif yang sesuai anak seusia PAUD di RA Persis Bangil. Penggabungan gerakan tubuh dan lagu, anak tidak hanya belajar berhitung dengan sempoa, namun juga dapat berdampak pada aspek perkembangan anak dalam **melatih kekompakan dan konsentrasi**. Hal ini dapat dipahami bahwa melatih kekompakan dengan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan kolaboratif dengan menekankan bersenang-senang dengan penggabungan permainan sempoa, gerakan dan lagu dapat membantu melatih kekompakan dan konsentrasi anak. Melatih kekompakan dapat dilihat saat anak belajar bekerja sama dan mengikuti ritme yang sama. Kombinasi permainan sempoa, gerakan, dan lagu membuat belajar lebih menarik, menggembirakan, dan tidak membosankan. Pembahasan 1. Penerapan permainan sempoa di RA Persis Bangil menggunakan pendekatan yang menarik dan menyenangkan, yaitu menerapkan permainan sempoa dengan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa. Hal ini sesuai prinsip pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan karakteristik utama perkembangan anak usia dini, di antaranya adalah (1) unik dan egosentrис; (2) rasa ingin tahu yang tinggi; (3) spontan dan aktif; (4) imajinasi yang kaya; (5) ketrampilan sosial yang berkembang, dan (6) perkembangan motorik[6]-[8]. Permainan sempoa dengan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu menjadi urgen dalam pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Anak-anak di usia tersebut, belajar dengan cara yang menyenangkan, aktivitas dan permainan yang melibatkan semua indra dapat membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi[22]. 2. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa memainkan alat sempoa dijadikan sebagai alat bermain, dan bernyanyi cenderung efektif berdampak pada perkembangan anak dalam **membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun**, terutama untuk meningkatkan **konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan**. Temuan tersebut dikuatkan oleh teori Keller model ARCS-V (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, and Value)[27]. Temuan hasil penelitian ini juga dikuatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media sempoa sebagai alat bermain dan belajar dapat membantu kemampuan anak dalam perhitungan aritmatika dan menumbuhkan perkembangan softskill anak **pada usia 5-6 tahun dengan cara menggerakan manik-manik sempoa pada sebuah batang**[18], [19].

3. Dampak permainan sempoa dengan menggunakan **pendekatan yang menarik dan menyenangkan** melalui **gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa** cenderung efektif berdampak pada perkembangan anak dalam **meningkatkan konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan** dikuatkan oleh beberapa hasil penelitian terdahulu bahwa dampak permainan sempoa sebagai tersebut memerlukan fokus dan konsentrasi penuh pada setiap langkah, sehingga secara alamiah berpotensi untuk melatih kemampuan anak untuk berkonsentrasi, keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan daya ingat, kemampuan visualisasi, menumbuhkan kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan[20], [21]. Hasil penelitian ini dikuatkan dengan hasil penelitian lain yang mengembangkan sempoa sebagai alat bermain dan belajar, di antaranya melatih daya konsentrasi dengan menggunakan visualisasi dan ketelitian berfikirnya, dan meningkatkan kedisiplinan[23].

4. IV. Simpulan Penerapan permainan sempoa menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Permainan sempoa diterapkan melalui lima tahapan dan dilakukan secara berurutan, yaitu **ice breaking, menyanyikan lagu sempoa, pengenalan cara memainkan sempoa, memberikan soal latihan sempoa dan pemberian reward**. Penerapan permainan sempoa dapat berdampak pada aspek perkembangan anak, di antaranya: **melatih konsentrasi, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan**. Dampak penerapan permainan sempoa dalam melatih konsentrasi anak dilakukan dengan lima tahapan. Pertama, mengenalkan manik-manik yang ada

di sempoa. Kedua, menggerakkan manik-manik yang menunjukkan penjumlahan dan pengurangan dengan gerak dan lagu. Ketiga, menggerakkan manik atas dengan jari telunjuk. Keempat, menggerakkan manik atas ke bawah untuk bilangan 6, 7, 8, dan 9 disertai lagu sempoa. Kelima, pemberian reward. Dampak pada anak usia 5-6 tahun dalam melatih kepercayaan diri anak dengan menggabungkan permainan sempoa dengan gerakan jari dan lagu sempoa, pemberian latihan atau ice breaking sempoa, melakukan latihan sempoa dengan gerak dan lagu, serta memberikan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan. Dampak dalam melatih kedisiplinan anak melalui permainan sempoa dengan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan menarik dengan tiga aktivitas, yaitu membuat jadwal kegiatan sempoa, membuat tata tertib penggunaan sempoa, dan menyelesaikan kegiatan sempoa dengan tertib. Dampak dalam melatih kekompakan dengan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan kolaboratif dengan menekankan bersenang-senang dengan penggabungan permainan sempoa, gerakan dan lagu. 5. V. Ucapan Terima kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang konstruktif dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berterima kasih kepada kepala RA Persis Bangil yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di RA Persis serta disampaikan terima kasih kepada **guru ekstrakurikuler sempoa, dan guru pendamping kelompok B di RA Persis Bangil** yang menyediakan waktunya untuk wawancara, dan diskusi untuk penelitian ini. Kepada Umik, suami, saudara, rekan-rekan guru RA, dan teman-teman RPL seperjuangan, peneliti mengucapkan terima kasih atas tukar pikiran dalam memperkaya teori dan hasil penelitian.

6. Referensi

- [1] Depdiknas, **Undang-Undang Republik Indonesia** Nomor 20 Tahun 2003 **Tentang Sistem Pendidikan Nasional**. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003.
- [2] **A. Faraz, N., Listyaningsih, B. T., & Anugrahana, " Human Tendencies Pada Anak Usia 0-6 Tahun Dengan Metode Montessori: Studi Literatur,"** Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 9, no. 2, pp. 7896-7915, 2024.
- [3] M. M. J. Panjaitan, Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
- [4] R. Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, "Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," J. Pendidik. Indones., vol. 3, no. 09, pp. 837-849, 2022.
- [5] **C. Atikah, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini,"** Khazanah Pendidik., vol. 17, no. 1, pp. 75-81, 2023.
- [6] S. Adayani, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," J. An-Nur Kaji. Ilmu-Ilmu Pendidik. dan Keislam., vol. 7, no. 02, pp. 199-212, 2021.
- [7] H. Putri Rahmi, " Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya," Bunayya J. Pendidik. Anak, vol. 7, no. 1, pp. 152- 155, 2021.
- [8] R. Rohmah, R. M. R., & Azizah, "Peran Pendidikan Holistik bagi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini," J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 11, no. 1, pp. 154-165, 2023.
- [9] E. Arofah, **Implementasi Metode Proyek Bagi Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelas B di TK Sudirman 03 Pekalongan.** (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan), 2024.
- [10] A. Zannatunnisa, Z., Rozana, S., Parapat, A., & Rambe, Seni Tari Dalam Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [11] R. Z. Cahyani, D. F., Rahma, S. D., Febriyani, E., Pamungkas, R. D., Tohirin, A., Aprilina, F., & Pradana, " Upaya Meningkatkan Imajinasi Anak Usia Dini (AUD) Melalui Kegiatan Mendongeng dan Kreativitas Daur Ulang di Sekolah Alam Ramadhani," Proc. Natl. Conf. Community Engagem., vol. 1, pp. 393-399, 2024.
- [12] N. N. Fuadia, " Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini," Wawasan J. Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jaka, vol. 3, no. 1, pp. 31-47, 2022.
- [13] T. R. Noor, "Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 4, pp. 4336-4348, 2023.
- [14] N. Retnaningrum, W., & Umam, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf," J. Tawadhu, vol. 5, no. 1, pp. 25-34, 2021.
- [15] A. Anggri, N., & Wathon, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," Sistim Inf. Manaj., vol. 5, no. 1, pp. 29-50, 2022.
- [16] A. Z. Solicha, S., Prihandoko, T. L., & Furi, "Meningkatkan Kemampuan Numerasi melalui Permainan Edukatif Popi (Sempoa Pintar) Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Masyithoh Pesawahan Adiwerna," Sentra Cendekia, vol. 5, no. 1, pp. 29-36, 2024.
- [17] K. Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah, "Bentuk-bentuk Stimulasi pada Anak dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA," J. Pendidik. Dan Konseling, vol. 4, no. 3, pp. 2360-2370, 2022.
- [18] F. Annisa, F., Alwi, B. M., Angriani, A. D., Patiung, D., & Nur, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Sempoa pada Anak di TK Aisyah Limbung Kec. Bajeng Kab. Gowa," An-Nisa, vol. 17, no. 1, pp. 51-57, 2024.
- [19] S. S. Feronika, A., Putri, A., Adrias, A., & Syam, "Penggunaan Metode Sempoa dalam Meningkatkan Mental Aritmatika untuk Mengatasi Fobia Matematika Siswa SD," Bilangan J. Ilm. Mat. Kebumian dan Angkasa, vol. 3, no. 2, pp. 12-21, 2025.
- [20] F. I. R. Oktariana, P., Claudes, J., Saputro, B. E., Setiawan, D., Utomo, M. H. T., & Dewi, "Bermain Dengan Angka: Menggunakan Sempoa Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Numerasi Siswa SD," J. Bakti Masy. Indones., vol. 7, no. 2, pp. 313-322, 2024.
- [21] P. Frisnoiry, S., Amanda, D., Natalia, D., & Sidabutar, "Analisis Efektivitas Sempoa Sebagai Alat Hitung Kuno di Era Modern," Innov. J. Soc. Sci. Res., vol. 4, no. 6, pp. 5042-5050, 2024.
- [22] D. Adatul' aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, " Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran," KHIRANI J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 1, no. 4, pp. 82-93, 2023.
- [23] A. Afni, S. M. N. Ray, A. V., Febianti, A. M., Sari, A. M., Avrinata, I. P., & Fu'adin, "Efektivitas Penggunaan Sempoa dalam Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar," ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik., vol. 1, no. 1, pp. 131-145, 2023.
- [24] E. T. Deru, M. D., Ita, E., & Ngura, " Pengembangan Media Sempoa Aspek Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Harapan Bangsa Koeloda Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada," J. Citra Pendidik. Anak, vol. 1, no. 1, pp. 64-77, 2022.
- [25] J. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, Qualitative Data Analysis. SAGE Publications, 2014.
- [26] S. Sugiyono, **Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)**. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [27] J. M. Keller, " Motivation Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model," Particip. Educ. Res., vol. 3, no. 2, pp. 1-13, 2016.

