



IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-KHAIRIYAH

Robiatun Nadifah¹, Amat Hidayat², Ratu Yustika Rini³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: robiatunnadifah@gmail.com¹, amathidayat01@gmail.com²,
ratuyustika@binabangsa.ac.id³

ABSTRACT

Engklek game is a traditional game that involves physical activity in the form of jumping on one leg, walking, and maintaining balance. This study aims to examine the implementation of the engklek game in improving the gross motor skills of children aged 4-5 years at RA Al-Khairiyah. This activity is believed to be able to stimulate the development of gross motor skills in early childhood. Gross motor skills include large body movements such as walking, jumping, and running which require muscle coordination and physical strength. This study uses a qualitative research method with a descriptive approach. The objects of this study were 15 children. The results of the study showed that the implementation of the engklek game can improve gross motor skills, there is an increase in balance, muscle strength, and motor coordination after playing regularly. The success factors of the engklek game are influenced by the active involvement of children, teacher support, and consistent frequency and duration of the game. From the results of this study, it can be concluded that the engklek game is one of the effective learning methods in developing the gross motor skills of early childhood. This game can be used as a routine activity at school, because besides being easy to do, it also does not require complicated equipment.

Keywords: Crank play, gross motor skills, early childhood, RA Al-Khairiyah, physical development.

ABSTRAK

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik berupa melompat dengan satu kaki, berjalan, dan menjaga keseimbangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Al-Khairiyah. Kegiatan tersebut diyakini mampu merangsang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Kemampuan motorik kasar meliputi gerakan-gerakan tubuh besar seperti berjalan, melompat, dan berlari yang memerlukan koordinasi otot dan kekuatan fisik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Obyek penelitian ini berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, adanya peningkatan pada keseimbangan, kekuatan otot, dan koordinasi motorik setelah bermain secara rutin. Faktor keberhasilan permainan engklek dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak, dukungan guru, serta frekuensi dan durasi permainan yang konsisten. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan ini dapat dijadikan kegiatan rutin di sekolah, karena selain mudah dilakukan juga tidak memerlukan peralatan yang rumit.

Kata kunci: Permainan engklek, kemampuan motorik kasar, anak usia dini, RA Al-Khairiyah, perkembangan fisik

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan dasar fisik yang mempengaruhi kemandirian dan interaksi sosial mereka. Motorik kasar mencakup keterampilan menggunakan otot-otot besar, seperti melompat, berlari, dan menendang, yang sangat penting untuk mendukung aktivitas fisik sehari-hari (Waskita et al, 2022). perkembangan motorik kasar pada usia dini dapat mempengaruhi aspek kognitif, emosional, dan sosial anak. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang cenderung lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan lebih siap untuk terlibat dalam kegiatan belajar di sekolah (Hidayati et al, 2021).

Perkembangan motorik kasar mempengaruhi kemampuan fisik anak untuk bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan pesat di mana mereka belajar mengontrol dan mengkoordinasikan otot-otot besar tubuh, seperti otot kaki dan lengan (Tahira et al, 2022). Kemampuan ini sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas sehari-hari mereka, seperti berjalan, melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan. Keterampilan motorik kasar yang baik akan membantu anak dalam mencapai kemandirian fisik dan meningkatkan kesiapan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas pendidikan dan sosial (Hasanah, 2016).

Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah melalui aktivitas bermain. Permainan tradisional seperti engklek, yang melibatkan gerakan melompat dan menjaga keseimbangan, telah lama dikenal sebagai aktivitas fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak (Yusuf et al, 2022). Implementasi permainan engklek tradisional dalam pembelajaran anak usia dini berpotensi menjadi salah satu metode yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Di Indonesia, permainan tradisional engklek telah lama menjadi bagian dari budaya masyarakat, terutama dalam mendukung perkembangan fisik anak-anak. Permainan engklek, yang melibatkan aktivitas melompat pada pola tertentu, merupakan salah satu permainan tradisional yang populer dan memiliki potensi besar untuk merangsang perkembangan motorik kasar. Engklek menuntut anak untuk menggunakan keseimbangan, koordinasi gerak, serta kekuatan otot kaki dan tubuh, yang semuanya merupakan komponen penting dalam motorik kasar (Darmawan et al, 2025). Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan munculnya permainan digital, permainan tradisional seperti engklek semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Padahal, permainan ini memiliki banyak manfaat dalam mendukung perkembangan fisik mereka.

Namun seiring perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, permainan tradisional seperti engklek semakin jarang dimainkan oleh anak-anak, terutama di lingkungan sekolah formal. Padahal, permainan ini memiliki banyak manfaat dalam perkembangan fisik dan mental anak usia dini (Suri et al, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada implementasi permainan engklek di RA Al-Khairiyah sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di lingkungan pendidikan anak usia dini.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yaitu masa kritis bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa. Periode ini sering disebut sebagai masa emas (golden age), di mana anak mengalami perkembangan yang pesat dan sangat berpengaruh terhadap tahap-tahap perkembangan selanjutnya (Yusuf et al, 2023). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai dengan enam tahun, yang mendapatkan pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan potensi mereka.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun Sedangkan menurut (Rijkiyani et al, 2022) anak usia dini merupakan usia emas atau golden age yaitu masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa rentang waktu masa golde age, yaitu 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun. Anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan kepribadian dasar pada diri seseorang, karena dalam perkembangan anak melibatkan banyak faktor diantaranya, perkembangan fisik, prilaku, proses berfikir, emosional, serta moral dan sikapnya, yang dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan sekitar serta Pendidikan disekolah, (Hasanah, & Fajri, 2022).

Watini (2020) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas dimana proses tumbuh kembang yang pesat dalam segala aspek hidupan, yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, social emosional, seni, moral, dan agama dan dalam tumbuh kembangnya, mereka membutuhkan dukungan, pendidikan, bimbingan serta keteladanan yang baik dari lingkungannya, mengingat salah satu karakteristik anak adalah masa meniru apa yang

dilihat dan didengarnya (Hasanah et al, 2022). Berdasarkan pernyataan diatas usia dini adalah usia paling tepat bagi seseorang untuk menanamkan karakter yang akan tertanam kuat hingga dewasa sehingga sangat sulit dipengaruhi oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan karakter dasarnya).

2. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri (Rahman et al, 2023). Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative (Aristianti et al, 2022)

Motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya (Adam & Sum, 2023). Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri (Arifiyanti et al, 2019). Tetapi pada usia itu anak-anak seting mendapatkan kesulitan dalam mengoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain (Devana, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar gerakan itu seperti melompat, meloncat, berlari, dan berjalan zig-zag dan sebagainya.

3. Pengertian permainan Tradisional Engklek

Permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak- anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain (Murni, 2017).

Menurut (Siregar & Naimi, 2020). bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Permainan adalah alat

bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dandari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukan (Veryawan et al, 2020).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta, banyak variasi (Simatupang, 2018).

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai –nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Anisah & Holis, 2020).

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainannya sama (Wulandari et al, 2020).

Permainan yang mempunyai nama lain sundah mandah ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta (Devana, 2018). Permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah (Manggau et al, 2015). Permainan ini dinamakan angklek, engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki (Rais & Sit, 2024). Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus di gambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek (Hariyani & Fitri, 2020).

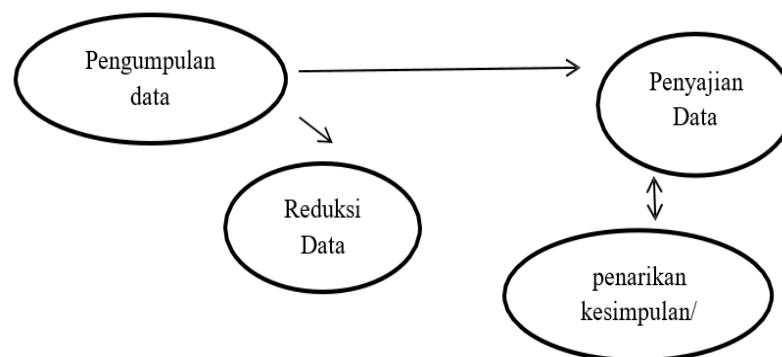
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan (Mappasere et al, 2019). Dengan demikian, menurut Sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi

objek alamiah dimana peneliti merupakan kunci (Abdussamad, 2021). Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh) (Moleong, 2006).

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2024 sampai Desember 2024 di RA Al-Khairiyah yang beralamat di Kp.Bayongbong RT/RW 17/03 Ds.Linduk Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang-Banten. Alasan peneliti memilih tempat di RA Al-Khairiyah dengan berdasarkan Randoom Sampling dari beberapa Lokasi yang ada di wilayah kecamatan pontang, maka terpilih RA Al-Khairiyah sebagai objek tempat penelitian.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Miles and Huberman (2014) tahapan teknik analisis data, Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang sudah diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.



Gambar 1 Alur Model Analisis Data Miles & Huberman (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di RA Al-Khairiyah dapat diuraikan bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak sebagai berikut :

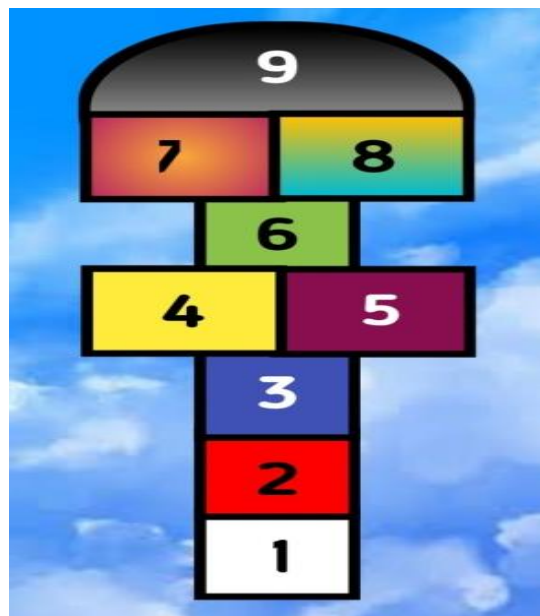
1. Permainan Tradisional Engklek

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan bahwa guru menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan terhadap anak, untuk mengajak anak dalam bermain. Permainan tradisional engklek diterapkan anak setiap hari jum'at di kegiatan

awal pembelajaran. Anak- anak berbaris diluar kelas, guru mengkondisikan anak saat bermain, guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekan bermain engklek, anak-anak satu persatu mencoba bermain engklek dan anak lain menyemangatnya. Adapun langkah-langkah dalam permainan engklek sebagai berikut :

- a. Guru membuat area permainan dengan membuat lapangan engklek.

Dalam memulai permainan dibutuhkan alat dan bahan permainan yang dapat digunakan dalam permainan seperti halnya permainan tradisional engklek yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu lapangan engklek untuk membuat lapangan engklek tidak diperlukan tempat yang luas namun yang dapat digunakan membuat lapangan engklek.



Gambar 2 Desain Permainan Engklek

Dari hasil observasi penulis bahwa Guru membuat lapangan engklek menggunakan kapur yang dilapisi cat putih di atas semen. Lapangan engklek ini berbentuk baju dan terdapat 2 lapangan engklek yang digunakan. Agar anak tidak terlalu lama dalam bermain

Hal ini senada dari hasil wawancara dengan Bu Fudlah bahwa untuk memulai permainan tradisional engklek yang pertama disiapkan yaitu lapangan engklek serta alat dan bahan yang mendukung permainan tradisional engklek. Serta fisik anak yang kuat agar dapat bermain dengan baik dan tidak ada cedera di bagian kaki.

- b. Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.

Dari hasil observasi bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan cara hompimpa yaitu dengan cara anak berbaris dan maju satu per satu bermain engklek setiap anak bermain engklek persorangan.

Dan membawa satu pecahan genting yang dilemparkan dikotak yang tersedia. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan bu Fudlah bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan hompimpa namun anak berbaris, anak yang baris dipaling depan yang mulai bermain duluan hingga anak yang paling belakang. Agar anak dapat tertib dalam bermain dan sabar menunggu gilirannya.

Dalam bermain engklek bahwa guru tidak menentukan giliran dengan cara hompimpa, namun anak berbaris membentuk barisan, barisan paling depan akan bermain terlebih dahulu sehingga anak yang belum mendapat giliran maka memperhatikan dan memberi semangat anak yang sedang bermain

2. Mengembangkan Motorik Kasar Anak.

Dari hasil observasi tanggal 21 September- 10 Desember 2024, yang penulis lakukan bahwa guru untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan melakukan senam irama, bermain melempar dan menangkap bola, bermain dengan alat permainan diluar seperti (jungkitan-jungkitan, ayunan, dan perosotan) dan permainan tradisional engklek.

Dari observasi yang penulis peroleh bahwa guru telah berupaya mengembangkan motorik kasar anak namun perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal. Dikarnakan beberapa faktor- faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak :

- a. Kurang nya kegiatan fisik pada kegiatan awal pembelajaran
- b. Adanya perbedaan individu antara anak lainnya dikarnakan tingkat perkembangan motorik kasar anak berbeda-beda
- c. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal terlalu sedikit.

Dari obsevasi tanggal 21 September- 10 Desember 2024 yang penulis lakukan bahwa guru hanya memberikan waktu sedikit untuk mengembangkan motorik kasar anak karna guru berfokus untuk kegiatan inti pembelajaran. sehingga untuk kegiatan awal untuk mengembangkan motorik kasar anak belum maksimal. Dari uraian hasil observasi diatas dapat dipahami :

- a. kegiatan awal dalam mengembangkan motorik kasar anak harus diberikan anak lebih banyak waktu untuk anak sehingga anak bisa terfokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

- b. Adanya perbedaan individu antara anak dan lain itu disebabkan oleh beberapa faktor – faktor yang mempengaruhinya
 - c. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal terlalu sedikit yaitu guru lebih berfokus pada kegiatan inti sehingga kegiatan awal. Hasil observasi yang penulis lakukan karena guru hanya berfokus pada kegiatan inti yang lebih banyak waktu yang digunakan untuk pembelajaran.
3. Peran Permainan Engklek dapat mengembangkan Motorik Kasar Anak

Permainan engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu pada saat anak berdiri menggunakan satu kaki dapat melatih keseimbangan anak, melompati kotak-kotak yang terdapat dalam permainan dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki, melempar gacuk ke kotak yang ditentukan dan membungkukan badan saat mengambil gacuk yang telah ditentukan.

Hal ini senada dengan Menurut Novi Mulyani, (2016) bahwa Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidangan datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.

Dari observasi bahwa permainan tradisional engklek dilaksanakan di kegiatan awal pembelajaran, anak-anak berdoa dikelas dan setelah itu guru mengajak anak keluar kelas untuk bermain, guru mengkondisikan anak untuk berbaris, guru menjelaskan aturan dan cara bermain, guru mencontohkan cara bermain ke anak, anak yang berbaris didepan mendapat giliran pertama untuk bermain, anak di beri kesempatan untuk bermain hanya 1 x putaran, setelah semua anak mendapat giliran bermain maka permainan telah selesai, guru memberi penilaian terhadap anak, guru menanyakan respon anak, dan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Hal ini senada dengan wawancara dengan bu Fudlah bahwa permainan tradisional engklek yang dilaksanakan di RA Al-Khairiyah 1 x dalam seminggu menyesuaikan jadwal dan kondisi. Permainan tradisional engklek ini perseorangan yaitu anak bermain engklek sendiri teman lain memperhatikan anak yang sedang bermain. Dalam permainan engklek hanya 1 x putaran pemain digantikan anak yang lain.

KESIMPULAN

Implementasi permainan engklek terbukti dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan,

kekuatan otot, serta koordinasi gerak setelah bermain secara rutin. Kegiatan melompat dengan satu kaki dan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya dalam permainan engklek membantu anak mengembangkan kemampuan kontrol tubuh dan stabilitas.

Permainan engklek sebagai media pengembangan fisik dan menjadi media yang cocok untuk pembelajaran motorik kasar di usia dini, karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang mendorong partisipasi aktif dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Melalui permainan ini, anak-anak secara tidak langsung mendapatkan latihan fisik yang meningkatkan kemampuan fisik mereka secara keseluruhan.

Dalam Keberhasilan pengembangan motorik kasar pada kelompok A di RA Al-Khairiyah memiliki guru juga berperan penting dalam implementasi permainan engklek. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak dalam memahami aturan permainan dan memberikan dorongan agar mereka terus berlatih. Selain itu, lingkungan sekolah yang mendukung, terutama area bermain yang cukup luas dan aman, sangat membantu dalam proses pembelajaran melalui permainan engklek.

Faktor-Faktor Pendukung Keberhasilan Implementasi Keberhasilan implementasi permainan engklek dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti keterlibatan aktif anak-anak, dukungan guru, serta frekuensi dan durasi permainan yang konsisten. Anak-anak yang terlibat secara aktif dan rutin berlatih permainan ini menunjukkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang tidak berpartisipasi secara penuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Adam, G., & Sum, T. A. (2023). Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 48-60.
- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318-327.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 36-44.
- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Sirkuit Lokomotor Di Tkq Al-Mu'min Antapani Bandung. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(2), 220-229.
- Darmawan, W. H., & Ananta, J. P. (2025). Efektivitas Permainan Engklek Pada Perkembangan Psikomotorik Anak Usia Dini. *An-Nisa*, 17(2), 70-85.

- Devana, M. C. (2018). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hariyani, I. T., & Fitri, N. D. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 20-28.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1).
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116-126.
- Manggau, A., Akil Musi, M., & Syamsuardi, S. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Kerakyatan Sulawesi Selatan.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Moleong, L. J. (2006). *A. Metode Penelitian*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Murni, M. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 19-33.
- Novi Mulyani, (2016) *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Diva Press.
- Rahman, K. I., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 429-437.
- Rahman, T. R., Sumardi, S., & Cahyani, D. D. (2020). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 143-151.
- Rais, S. S., & Sit, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Engklek. *Journal of Education Research*, 5(3), 3731-3739.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905-4912.
- Simatupang, I. V. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 123-130.
- Siregar, A., & Naimi, N. (2020). The Pelatihan Media Big Maze Bagi Guru-Guru Aisyah Pendukung Selama Daring. *Abdimas Universal*, 2(2), 76-81.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suri, E., Pesona, M. D., & Annissa, N. (2024). Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 129-139.
- Tahira, A., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Tari Kreasi. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 9(2), 21-30.
- Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara.
- Veryawan, V., & Jellysha, J. (2020). Kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui permainan kata orak-arik. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 13-22.
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53-62.

- Wulandari, W. P., Aryani, A., & Murtutik, L. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional "Engklek" Terhadap Tingkat Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Pra Sekolah di TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboy Edu*, 1(1), 37-44.
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. H. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 21-30.