

Penerapan Permainan Engklek dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas B TK Mekar Mentari Gemilang

Umi Salsabela ^{1*}, Yuniarti Yuniarti ², Iin Maulina ³

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

Email: umisalsabila144@gmail.com *

Abstract. The importance of traditional games in providing character education and positive moral values for children's growth, especially in developing gross motor skills. Initial observations showed that children's gross motor skills were still low due to a lack of interest in traditional games and teachers had not found the right method. This study aims to describe the description of children's gross motor skills before and after being given the game engklek. Using a quantitative approach with a pre-experimental method and pretest-posttest design, the research was conducted on 9 children aged 5-6 years at Mekar Mentari Gemilang Kindergarten. Data was collected through observation, interviews, and checklists. The results showed a significant increase in children's gross motor skills after being given the cranklek game Treatment, with an average pre-test score of 4.33 increasing to 8.00 in the post-test. The findings imply that traditional cricket games are effective in stimulating children's gross motor development.

Keywords: Traditional Engklek Game, Gross Motor, Early Childhood, Experimental Method

Abstrak. Pentingnya permainan tradisional dalam memberikan pendidikan karakter dan nilai moral positif bagi pertumbuhan anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah karena kurangnya ketertarikan terhadap permainan tradisional dan guru belum menemukan metode yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan permainan engklek. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain pretest-posttest, penelitian dilakukan pada 9 anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Mentari Gemilang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan checklist. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan permainan engklek, dengan nilai rata-rata *pre-test* 4,33 meningkat menjadi 8,00 pada *post-test*. Temuan ini mengimplikasikan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Tradisional Engklek, Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Metode Eksperimen

1. LATAR BELAKANG

Permainan tradisional memiliki peran yang sangat fundamental dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan sosial (Hasyim, 2024). Melalui aktivitas bermain tradisional, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan emosional mereka secara natural dan berkelanjutan (Hasanah, 2016). Dalam konteks perkembangan sosial, permainan tradisional memberikan platform yang ideal bagi anak-anak untuk mengasah keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Kezia, 2021). Proses ini secara tidak langsung membantu anak-anak memahami konsep kerja sama, empati, dan kesadaran bermasyarakat. Ketika anak-anak bermain di ruang terbuka, mereka mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, yang

berkontribusi pada pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka. Aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti berlari, melompat, dan menggerakkan tubuh, berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak (Yanti, 2024). Permainan tradisional memberikan manfaat yang holistik bagi tumbuh kembang anak. Selain mengembangkan aspek fisik, permainan ini juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Melalui interaksi sosial yang terjadi selama bermain, anak-anak belajar tentang nilai-nilai penting seperti kejujuran, sportivitas, dan penghargaan terhadap orang lain.

Permainan tradisional telah terbukti memiliki peran signifikan dalam pengembangan motorik kasar anak, sebagaimana dibuktikan melalui berbagai penelitian empiris. Studi yang dilakukan oleh Rahayu (2023) menunjukkan efektivitas implementasi permainan engklek dalam mengoptimalkan motorik kasar anak, dengan peningkatan yang substansial dari 65.33% pada siklus I menjadi 83.17% pada siklus II. Temuan serupa juga dikemukakan dalam penelitian Indrawati (2018) yang mencatat peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional dari 77.62% menjadi 93.75%. Perkembangan teknologi yang pesat telah mengakibatkan pergeseran minat anak-anak dari permainan tradisional menuju aktivitas berbasis digital (Khoiriyah, 2024). Fenomena ini berdampak pada menurunnya aktivitas fisik yang melibatkan gerakan motorik kasar. Berdasarkan observasi langsung di lapangan mengindikasikan rendahnya kemampuan motorik kasar anak, yang disebabkan oleh minimnya ketertarikan terhadap permainan tradisional serta belum ditemukannya metode yang efektif untuk menstimulasi minat anak.

Penelitian ini menawarkan inovasi dalam penerapan permainan engklek yang dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Berbeda dengan studi-studi sebelumnya yang cenderung mengkaji aspek permainan secara general, penelitian ini mengintegrasikan komponen-komponen spesifik motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan dalam permainan engklek. Aspek keamanan dan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak juga menjadi pertimbangan utama dalam implementasi permainan. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama mengidentifikasi profil kemampuan motorik kasar anak sebelum intervensi permainan engklek, mengevaluasi perkembangan kemampuan motorik kasar setelah implementasi permainan, dan menganalisis efektivitas permainan engklek dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, serta menjadi referensi dalam pengembangan program pendidikan anak usia dini yang berbasis permainan tradisional.

2. KAJIAN TEORITIS

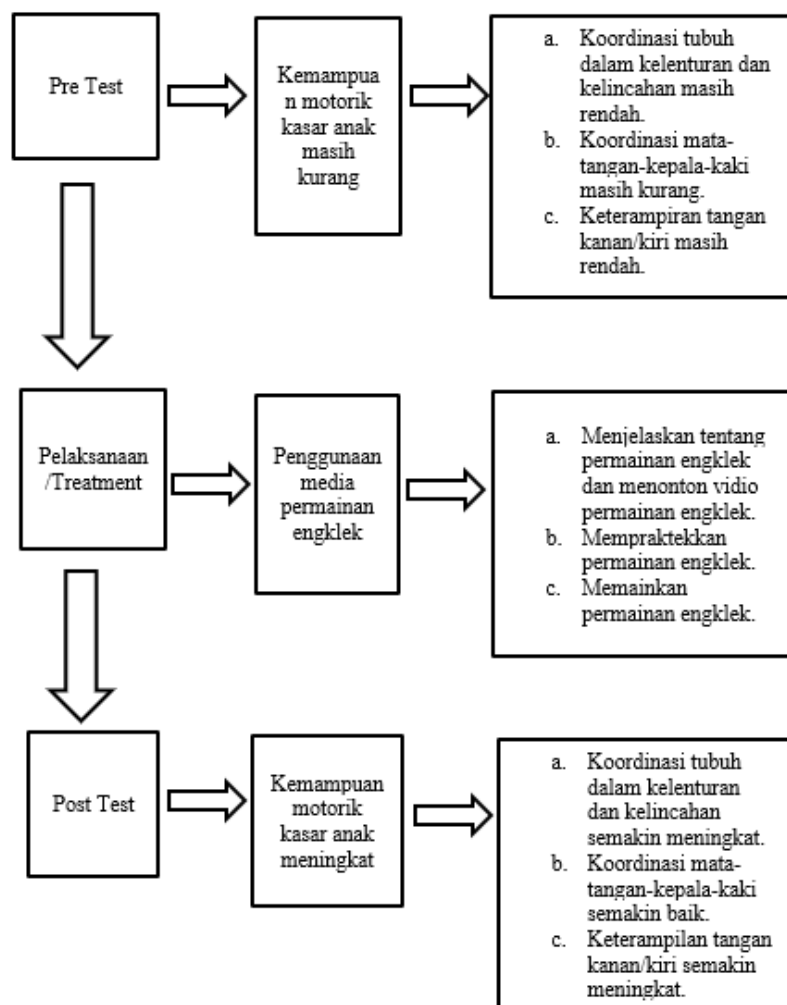
Permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek motorik kasar (Juliyanti, 2023). Permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan masyarakat yang tumbuh dan berkembang dari generasi ke generasi (Taroreh, 2020), ditandai dengan kesederhanaan bahan dan praktik pedagogis dimana anak-anak dan materi hidup berdampingan serta saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Perkembangan motorik dipengaruhi oleh tiga perspektif utama *maturational perspective* yang menekankan kematangan syaraf otak, *perceptual-cognitive* yang fokus pada pemrosesan informasi dan persepsi, serta *dynamic system theory* yang memandang gerakan sebagai hasil interaksi berbagai sistem tubuh. Perkembangan motorik kasar melibatkan penggunaan seluruh tubuh atau bagian tubuh yang membutuhkan koordinasi otot-otot besar anak, seperti tangan dan kaki dalam aktivitas seperti menari, melompat, berlari, dan memanjat.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda dan dikenal dengan nama batu lempar atau gacok (Qomariah, 2022). Permainan ini dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya "engklek". Melalui permainan tradisional, anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak. Penelitian oleh Darmawati (2022) menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia dini dapat dikembangkan melalui permainan tradisional engklek dengan terpenuhinya indikator keseimbangan tubuh, kekuatan tubuh saat bermain, dan kelincahan. Studi yang dilakukan oleh Adi (2022) membuktikan bahwa permainan tradisional secara signifikan meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot anak. Penelitian Safitri (2023) mengungkapkan keunggulan permainan tradisional dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan fisik yang sehat, mental yang mencakup sportivitas dan disiplin, pembentukan moral, serta pengembangan kemampuan sosial. Keunggulan permainan tradisional terletak pada kesederhanaannya, mudah diakses, dan tidak membutuhkan peralatan mahal, sehingga dapat dilakukan di berbagai lingkungan. Berdasarkan kajian teoretis tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini menjadi landasan kuat untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini.

3. METODE PENELITIAN

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dibangun secara sistematis untuk mengkaji efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak-anak di TK Mekar Mentari Gemilang, khususnya pada kelas B. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* yang memungkinkan pengukuran perubahan kemampuan motorik sebelum dan sesudah intervensi permainan engklek (Aini, 2024). Pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* diterapkan untuk mengukur perubahan kemampuan motorik kasar secara objektif (Nabilah, 2024). Penggunaan *pre-test* dan *post-test* memungkinkan peneliti menganalisis signifikansi perubahan yang terjadi setelah intervensi permainan engklek (Ningsih, 2024). Penelitian ini mengikuti alur sistematis yang dimulai dari identifikasi masalah terkait perkembangan motorik kasar anak. Selanjutnya, dilakukan pengukuran awal (*pre-test*) untuk mengetahui *baseline* kemampuan motorik kasar. Intervensi permainan engklek kemudian diterapkan secara terstruktur, diikuti dengan pengukuran akhir (*post-test*) untuk mengevaluasi efektivitas intervensi. Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai untuk mengukur signifikansi perubahan kemampuan motorik kasar (Setiawan, 2022). Analisis ini akan memberikan gambaran objektif tentang efektivitas permainan engklek dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Gambar 1 menunjukkan sebuah kerangka pemikiran penelitian yang terdiri dari tiga tahap utama *pre test*, pelaksanaan *Treatment*, dan *post test*. Alur penelitian ini dirancang untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan atau *Treatment* dalam konteks pembelajaran. Pada tahap awal dilakukan *pre test* untuk mengukur kondisi awal. Hasil *pre test* menunjukkan tiga indikator penting koordinasi tubuh dalam keterampilan masih rendah, pemahaman materi tangan kosong masih kurang, dan keterampilan tangan kaki masih rendah. *Treatment* dilaksanakan melalui penggunaan media permainan engklek dengan tiga fokus utama memahami aturan permainan engklek, mempraktikkan permainan engklek, dan menuntaskan permainan engklek. Setelah *Treatment*, dilakukan *post test* untuk mengukur perubahan yang terjadi. Hasil menunjukkan peningkatan pada tiga aspek koordinasi tubuh dalam keterampilan menjadi meningkat, koordinasi antara tangan-kaki menjadi lebih baik, dan keterampilan tangan-kaki semakin baik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Mentari Gemilang yang berjumlah 9 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive* dengan pertimbangan tertentu (Asrulla, 2023). Sampel yang digunakan adalah seluruh populasi yang ada yaitu 9 orang anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik observasi langsung untuk mengamati kemampuan motorik kasar anak (Wigaringtyas, 2023), wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi tambahan, dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung, dan *checklist* untuk mencatat hasil pengamatan dengan skala penilaian 1-3. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) (Priyastama, 2020). Teknik analisis yang digunakan adalah uji paired sample t-test untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* (Wahyuliani, 2016). Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi.

Model penelitian yang digunakan adalah model kuantitatif dengan metode eksperimen (Syahrizal, 2023). Penelitian dilakukan dalam tiga tahap *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, *Treatment* berupa penerapan permainan engklek, dan *post-test* untuk mengukur perubahan setelah *Treatment*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu permainan engklek dan variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar anak. Penelitian dirancang untuk menguji hipotesis pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian menunjukkan beberapa indikator perkembangan anak. Pada indikator koordinasi tubuh dalam kelenturan dan keseimbangan, terdapat 5 anak yang mencapai skor 3 (Berkembang Sesuai Harapan/BSH) dan 4 anak mencapai skor 2 (Mulai Berkembang/MB). Untuk indikator koordinasi mata, tangan, kepala, dan kaki, tercatat 6 anak memperoleh skor 3 (BSH) dan 3 anak memperoleh skor 2 (MB). Sementara pada indikator keterampilan tangan, 7 anak mendapat skor 3 (BSH) dan 2 anak mendapat skor 2 (MB). Setelah seluruh data terkumpul secara lengkap, peneliti melakukan analisis kuantitatif atau analisis data statistika. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan engklek (X) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Y), data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji paired sample T-Test. Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
r 1	Pretest	4.33	9	1.118	.373
	Posttest	8.00	9	.707	.236

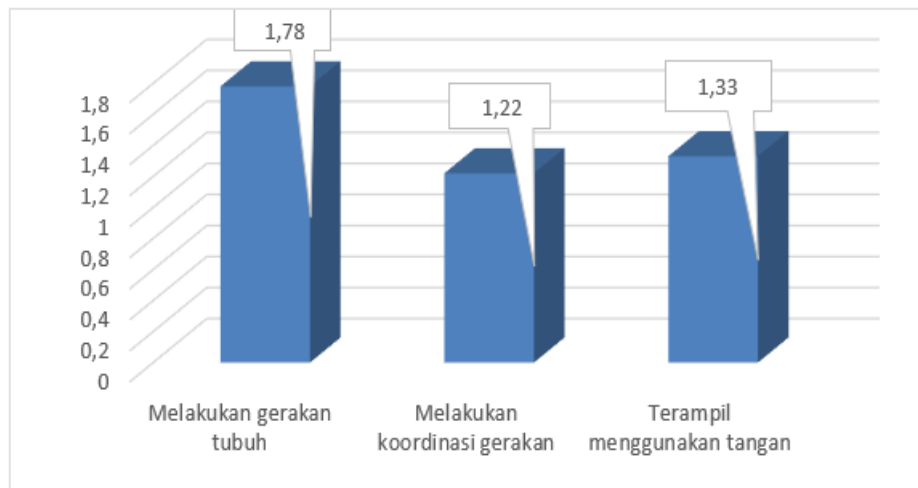
Berdasarkan Tabel 1 mengenai Paired Samples Statistics, dapat dilihat bahwa penelitian ini melibatkan 9 orang anak sebagai subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada saat *pre-test*, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 4,33 dengan standar deviasi sebesar 1,118 yang menunjukkan variasi nilai yang cukup besar antar responden. Sementara itu, setelah dilakukan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang substansial dengan nilai rata-rata mencapai 8,00 dan standar deviasi yang lebih kecil yaitu 0,707, mengindikasikan bahwa sebaran nilai antar responden menjadi lebih homogen. Nilai *standard error mean* pada *pre-test* sebesar 0,373 dan *post-test* sebesar 0,236 menunjukkan tingkat presisi pengukuran yang cukup baik dalam penelitian ini.

Tabel 2 Paired Sampel Test

		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	
					Lower	Upper			One-Sided p
									Two-Sided p
r 1	pretest – posttest	-3.667	1.118	.373	-4.526	-2.807	-9.839	8	<,001
									<,001

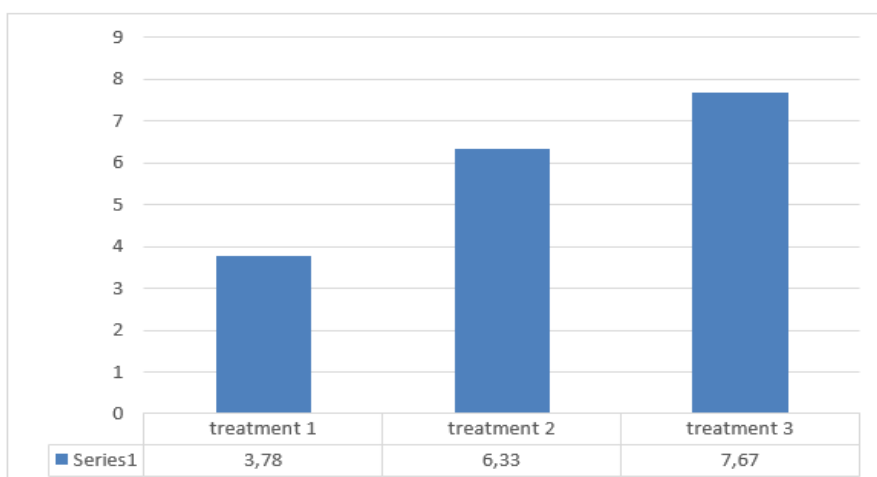
Berdasarkan Tabel 2 Paired Sampel Test, dapat dilihat hasil analisis statistik menggunakan uji paired samples t-test untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean difference*) antara *pre-test* dan *post-test* sebesar -3,667 dengan standar deviasi 1,118 dan standar error mean 0,373. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berada antara -4,526 (batas bawah) hingga -2,807 (batas atas). Nilai t-hitung yang

diperoleh adalah -9,839 dengan derajat kebebasan (df) = 8. Nilai signifikansi yang diperoleh baik untuk uji satu arah maupun dua arah adalah $p < 0,001$, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana nilai *post-test* secara statistik lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.



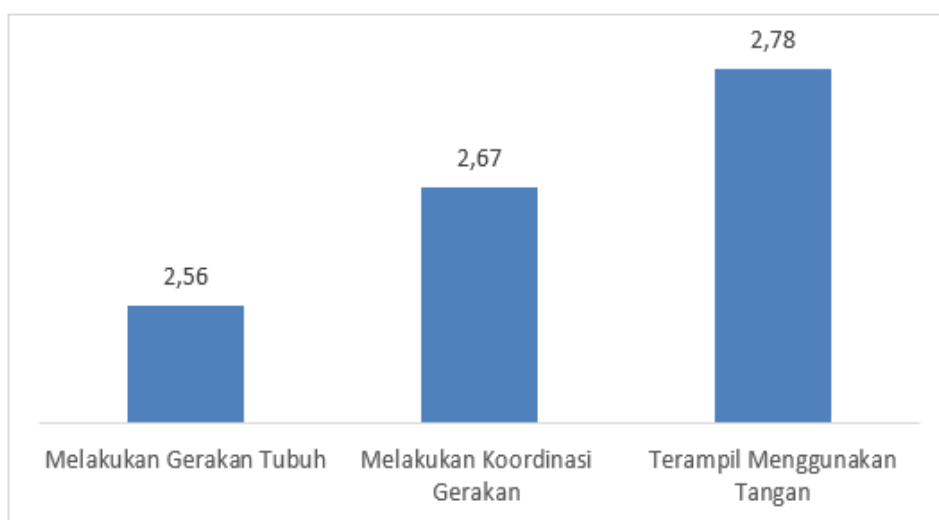
Gambar 2 Grafik Data Hasil *Pre-Test*

Gambar 2 menampilkan grafik data hasil *pre-test* yang menunjukkan tiga aspek penilaian kemampuan motorik kasar anak. Pada aspek "Melakukan gerakan tubuh" memperoleh nilai tertinggi sebesar 1,78, yang mengindikasikan kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti berjingkat dan menjaga keseimbangan. Aspek "Terampil menggunakan tangan" berada di posisi kedua dengan nilai 1,33, menunjukkan tingkat keterampilan anak dalam menggunakan tangan kanan dan kiri. Sementara itu, aspek "Melakukan koordinasi gerakan" memperoleh nilai terendah sebesar 1,22, yang menggambarkan kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala masih perlu ditingkatkan. Grafik batang tersebut memberikan visualisasi yang jelas mengenai perbandingan ketiga aspek penilaian pada tahap *pre-test*, dimana secara keseluruhan nilai yang diperoleh masih relatif rendah dengan rentang nilai antara 1,22 hingga 1,78.



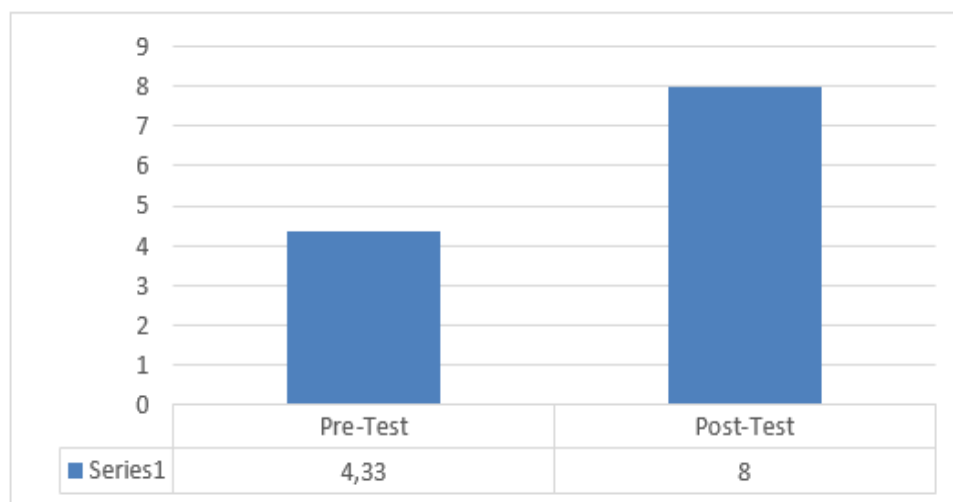
Gambar 1 Grafik Data Hasil *Treatment* 1 Sampai 3

Gambar 3 menampilkan grafik data hasil *treatment* 1 sampai 3 yang menunjukkan adanya peningkatan pada setiap *treatment* yang diberikan. Pada *treatment* 1, nilai rata-rata yang dicapai adalah 3,78 yang menunjukkan tahap awal pengenalan permainan engklek kepada anak-anak. Kemudian pada *treatment* 2 terjadi peningkatan yang cukup signifikan menjadi 6,33, mengindikasikan anak-anak mulai beradaptasi dan memahami cara bermain engklek dengan lebih baik. Peningkatan tertinggi dicapai pada *treatment* 3 dengan nilai rata-rata 7,67, menunjukkan kemampuan motorik kasar anak telah berkembang secara optimal melalui permainan engklek. Peningkatan yang konsisten dari *treatment* 1 hingga *treatment* 3 membuktikan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Grafik menunjukkan tren positif yang mengindikasikan keberhasilan intervensi pembelajaran melalui permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.



Gambar 2 Grafik Data Hasil *Post-test*

Gambar 4 menampilkan grafik data hasil *post-test* yang menunjukkan tiga aspek penilaian setelah diberikan perlakuan. Indikator "Terampil Menggunakan Tangan" memperoleh nilai tertinggi yaitu 2,78, menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan tangan kanan dan kiri saat bermain engklek, seperti saat melempar gacuk dan melakukan gerakan membuang dari atas ke bawah. Selanjutnya, indikator "Melakukan Koordinasi Gerakan" mendapat nilai 2,67, mengindikasikan kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerakan mata, kaki, tangan dan kepala sudah berkembang dengan baik. Sementara indikator "Melakukan Gerakan Tubuh" memperoleh nilai 2,56, menunjukkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan dan keseimbangan. Dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan engklek efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keterampilan menggunakan tangan, koordinasi gerakan, dan gerakan tubuh. Meski terdapat perbedaan nilai, namun ketiganya menunjukkan perkembangan yang positif dalam rentang nilai di atas 2,5 dari skala 3.



Gambar 3 Grafik Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Gambar 5 menampilkan grafik data hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan perbandingan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada *pre-test*, nilai rata-rata yang dicapai adalah 4,33 yang menunjukkan kemampuan awal motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan permainan engklek. Setelah diberikan *treatment* berupa permainan engklek, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan menjadi 8,00. Peningkatan sebesar 3,67 poin ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan engklek efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Peningkatan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* membuktikan bahwa permainan tradisional engklek memberikan pengaruh positif terhadap

perkembangan motorik kasar anak. Hal ini menunjukkan keberhasilan intervensi pembelajaran melalui permainan tradisional dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Mekar Mentari Gemilang, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan engklek memberikan pengaruh positif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dimana nilai rata-rata *pre-test* sebesar 4,33 meningkat menjadi 8,00 pada *post-test*. Peningkatan terjadi pada tiga indikator utama yaitu kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala, dan keterampilan menggunakan tangan kanan dan kiri. *Treatment* yang diberikan selama 3 kali pertemuan menunjukkan progres yang konsisten dengan nilai rata-rata *treatment* pertama 3,78, *treatment* kedua 6,33, dan *treatment* ketiga 7,67. Permainan engklek terbukti efektif karena menggabungkan unsur bermain yang menyenangkan dengan aktivitas fisik yang merangsang perkembangan motorik kasar anak. Keberhasilan ini juga didukung oleh pendekatan pembelajaran yang sistematis dan pengawasan guru yang intensif selama proses pembelajaran berlangsung

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji aspek-aspek lain dari permainan engklek seperti pengaruhnya terhadap perkembangan sosial-emosional atau kognitif anak. Penelitian juga dapat diperluas dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi permainan tradisional lainnya. Selain itu, perlu dikembangkan instrumen penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur efektivitas permainan engklek dalam stimulasi motorik kasar anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penulisan artikel ini Ibu Yuniarti, M.Pd. dan Ibu Iin Maulina, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian.

DAFTAR REFERENSI

Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional

- Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 56-63.
- Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Ananda, N. A., Amanda, R. S., & Utami, W. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 595-605.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827-6836.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1).
- Hasyim, M. Q., Sudirman, S., Asyhari, H., Kamal, M., & Alimsyah, A. S. (2024). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD Inpres Samata. *Litera Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 66-73.
- Indrawati, I. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B Tk Rt 17 Kejuron Kota Madiun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 5(2), 52-61.
- Juliyanti, J., Tohir, A., Anggraini, H., & Qomario, Q. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Padma Mandiri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 187-192.
- Kezia, P. N. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2941-2946.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320-333.
- Nabilah, S. N., & Widajati, W. (2024). Pengaruh Metode Bermain Papan Titian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Disabilitas Autis Di Slb Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(4).
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-63 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15845-15856.
- Priyastama, R. (2020). *The Book of SPSS: Pengolahan & Analisis Data*. Anak Hebat Indonesia.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal*

Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah, 7(1), 8-23.

- Rahayu, E. T., Syafrida, R., Ferianto, F., Nurunnabilah, N., & Syahnurmala, H. (2023). Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Kiorroga terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4232-4242.
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Lari melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74-84.
- Setiawan, V. (2022). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Basket Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 538-543.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan CBA pada Pembelajaran Atletik sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional di Sumatera Selatan. *Jurnal Curere*, 4(1), 9-16.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22-36.
- Wigaringtyas, A. A., & Katoningsih, S. (2023). Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Tari Dongklak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 312-322.
- Yanti, A. S., Halida, H., Lukmanulhakim, L., & Ramadhani, A. R. (2024). Keefektifan Permainan Tapo'Pipit untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 343-352.