

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (KESEIMBANGAN TUBUH) ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KELEDANG HARAPAN BARU

¹Ardilah Jumaratul Jannah, ²Heppy Liana*, ³Kartika Fajriani

⁴Yeni Aslina, ⁵Dewi Utami, ⁶Lailatul Hidayah

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur

email : heppy.liana@unukaltim.ac.id

Abstract *The purpose of this study is to find out the application of traditional engklek games to improve gross motor skills (body balance) of children aged 5-6 years at Keledang Harapan Baru Kindergarten. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with a flow of activities, namely planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. The subjects of the study were children aged 5-6 years, 6 girls and 9 boys. The data analysis techniques used in this study are qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis is carried out through observation, interviews, and documentation. Quantitative data analysis is comparing the results obtained from pre-observation, first cycle and second cycle. The results of this study show that in the pre-cycle, an average percentage of success achievement was obtained of 32%, of which 10 children have not yet appeared and 5 children have appeared only a small part with guidance. Based on the results of the research in the first cycle, the average percentage of success achievement was 44%, of which 9 children appeared mostly and 6 children appeared only a small part and in the second cycle it increased to 90% and met the criteria of success achievement of 80%. The conclusion of this study is that by using the traditional game media engklek can improve the gross motor skills of children aged 5-6 years in Keledang Kindergarten with very good development criteria, because the criteria for developing very well that exceed the criteria for achieving success, the research is considered successful.*

Keywords: *gross motor skills, traditional engklek games, early childhood.*

PENDAHULUAN

Pada zaman di era digital, perkembangan fisik khususnya motorik kasar anak usia dini cenderung belum berkembang secara maksimal, hal ini di karenakan anak-anak zaman sekarang suka memainkan permainan yang tidak membutuhkan banyak tenaga sehingga mereka lebih memilih berdiam diri di rumah dan bermain dawai atau memainkan permainan modern dibandingkan bermain permainan fisik yang banyak menghabiskan energi seperti

permainan tradisional (Mutawaqil, 2021).

Akibatnya, seiring kemajuan teknologi, permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern seperti video game, station game, game online, berbagai permainan yang tersedia di internet, computer, handphone dan laptop serta permainan modern lainnya. Selain itu juga dapat menyebabkan punahnya salah satu warisan budaya indonesia apabila tidak dilestarikan keberadaannya dengan baik, karena pada setiap zaman manusia selalu mengalami perubahan sosial baik yang

bersifat signifikan maupun tidak (Nugrahastuti et al., 2016).

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik, khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Menurut Montolalu dalam Sujono, Jaya, Surahman yang dikutip (Safitri, 2021) menyatakan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional lompat- lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat kotak-kotak terdapat sepuluh kotak yang diisi angka kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Saat memainkan permainan engklek, permainan ini biasanya dimainkan dua orang atau lebih dengan melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki dari kotak pertama sampai ke kotak finish pada saat melompat sambil menyebutkan bilangan yang terdapat dalam kotak. Permainan tradisional ini dapat membantu anak mengembangkan keseimbangan, ketangkasan, keterampilan motorik kasar, dan kemampuan sosial emosional serta mengenalkan bidang datar, mengenalkan simbol angka yang tertera pada kotak mainan, melatih kesabaran dan memecahkan masalah. Aktivitas permainan engklek dalam tinjauan neurosains dapat mempengaruhi sistem kerja neuron (sel syaraf) dan mempengaruhi perilaku efektif pada gerak psikomotorik sehingga melatih otot-otot pada anak agar lebih mudah untuk menunjang aktivitasnya dan jauh dari cedera. Dalam konteks pembelajaran neurosains, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan kepada

anak yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan berpusat pada guru, kemudian anak-anak diajak untuk menirukan gerakan yang dilakukan olehnya. Dari sini dapat dipahami bahwa pembelajaran neurosains dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan cara menirukan gerakan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka capaian pembelajaran pada elemen jati diri untuk usia 3-6 tahun “anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri”. (Anggriani et al., 2024)

Diketahui dari hasil observasi awal dan wawancara oleh peneliti di TK Keledang Harapan Baru, peneliti mengamati bahwa terdapat anak-anak di TK Keledang dari segi kemampuan dalam bidang motorik kasar masih rendah. Saat kegiatan diluar kelas bermain lempar tangkap bola terdapat anak yang belum bisa melempar ke teman lain dengan baik. Kemudian saat kegiatan menari gerak lagu pada hari jumat gerakan melompat, ternyata masih banyak anak kesulitan saat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Serta monotonnya metode pembelajaran yang digunakan menyebabkan anak bosan dan tidak tertarik belajar. berdasarkan hasil studi dokumentasi yang telah dilakukan oleh calon peneliti di TK Keledang Harapan Baru diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80%, nilai rata-rata dari 15 anak adalah 32% di bawah dari nilai ketuntasan yang sudah ditentukan. Diantaranya 10 anak mengalami kemampuan motorik kasar yang rendah dan 5 anak mulai berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini perencanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data yang digunakan observasi, serta data tambahan seperti dokumentasi. Sehubungan dengan hal ini, jenis data terbagi menjadi Siklus I dan Siklus II, sebagai data utama yang akan diolah dan dianalisis yang diperoleh dari observasi serta wawancara langsung dengan kepala sekolah, guru kelas dan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan kegiatan observasi pra siklus, kemudian melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak pada kegiatan permainan tradisional engklek dan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan menggunakan permainan tradisional engklek. Perbandingan bertujuan menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberi tindakan. Penelitian ini dilakukan di TK Keledang Harapan Baru usia 5-6 Tahun dengan jumlah 15 peserta didik diantaranya 9 anak laki-laki dan 6 anak

perempuan. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal kemampuan motorik kasar anak di TK Keledang Harapan Baru usia 5-6 Tahun tanggal 15-19 Juli 2024.

Hasil observasi awal di TK Keledang Harapan Baru, peneliti mengamati bahwa terdapat anak-anak di TK Keledang dari segi kemampuan dalam bidang motorik kasar masih dibawah rata-rata berdasarkan hasil studi dokumentasi yang telah dilakukan oleh calon peneliti tentang kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dia TK Keledang Harapan Baru diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80%, nilai rata-rata dari 15 anak adalah 32% di bawah dari nilai ketuntasan yang sudah di tentukan. Diantaranya 10 anak mengalami kemampuan motorik kasar yang rendah dan

5 anak mulai berkembang Khususnya dalam perkembangan keseimbangan, salah satunya di sebabkan terdapat ada beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan keseimbangannya pada saat menggunakan satu kaki serta, khususnya pada bidang motorik.

Table 1. Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I

No	Indikator	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4	Pert 5
1	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	-	-	-	6 (40%)	8 (40%)
2	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya pada saat melompat	-	-	-	3 (20%)	5 (33%)

	menggunakan satu kaki					
3	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	-	-	-	3 (20%)	4 (27%)
4	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	-	-	-	3 (20%)	6 (40%)
5	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	-	-	-	3 (20%)	6 (40%)
6	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil <i>gacuk</i>	-	-	-	2 (13%)	5 (33%)
7	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki saat melempar <i>gacuk</i> pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	-	-	-	4 (27%)	7 (47%)

Berdasarkan tabel diatas kemampuan motorik kasar sebelum diberikan tindakan pada indikator 1, 5, 6, dan 7 diperoleh 11 anak atau 18% kriteria belum muncul (BM) dan 4 anak atau 13% kriteria muncul sebagian kecil (MSK). Pada Indikator 2, 3 dan 4 diperoleh 10 anak atau 16% kriteria belum muncul (BM) dan 5 anak atau 16% kriteria muncul sebagian

kecil (MSK), untuk kriteria muncul sebagian besar (MSB) dan muncul keseluruhan (MK) masih belum terlihat, yang mana kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah banyak anak yang belum berkembang kemampuan motorik kasarnya.

Tabel 2. Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II

No	Indikator	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4	Pert 5
1	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	12 (80%)	12 (80%)	12 (80%)	12 (80%)	12 (80%)
2	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya pada saat melompat menggunakan satu kaki	5 (33%)	6 (40%)	11 (67%)	12 (80%)	12 (80%)
3	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	4 (27%)	5 (33%)	11 (67%)	12 (80%)	12 (80%)
4	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	8 (53%)	9 (60%)	11 (67%)	13 (87%)	15 (100%)

5	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	8 (53%)	9 (60%)	12 (80%)	13 (87%)	15 (100%)
6	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil <i>gacuk</i>	11 (73%)	15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)
7	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan saat melempar <i>gacuk</i> pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)

Berdasarkan data observasi kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan baik. Dilihat dari tabel diatas motorik kasar anak menunjukkan peningkatan yang bertahap namun pasti. Pada siklus dua pertemuan 1 pada indikator 1 diperoleh 12 atau 80% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 2 diperoleh 5 atau 33% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 3 diperoleh 4 atau 27% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 4 dan 5 diperoleh 8 atau 53% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 6 diperoleh 11 atau 73% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 7 diperoleh 15 atau 100% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pertemuan 2 pada indikator 1 diperoleh 12 atau 80% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 2 diperoleh 6 atau 40% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 3 diperoleh 5 atau 33% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator

4 diperoleh 10 atau 67% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 5 diperoleh 9 atau 60% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 6 dan 7 diperoleh 15 atau 100% anak dengan kriteria berkembang sangat baik. Pertemuan 3 pada indikator 1 dan 5 diperoleh 12 atau 80% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 2, 3, dan 4 diperoleh 11 atau 67% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 6 dan 7 diperoleh 15 atau 100% anak dengan kriteria berkembang sangat baik. Pertemuan 4 pada indikator 1, 2, dan 3 diperoleh 12 atau 80% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 4 dan 5 diperoleh 13 atau 87% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 6 dan 7 diperoleh 15 atau 100% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pertemuan 5 pada indikator 1, 2, dan 3 diperoleh 12 atau 80% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Pada indikator 4, 5, 6, dan 7 diperoleh 15 atau 100% anak dengan kriteria muncul keseluruhan (MK). Berikut adalah grafik persentase ketercapaian keberhasilan pada tiap pertemuan siklus II.

Tabel 3. Data Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Ketercapaian Kemampuan Motorik per Individu

No	Nama	Siklus I Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4	Pert 5	Siklus II Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4	Pert 5
----	------	--------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	---------------------	-----------	-----------	-----------	-----------

1	GEL	42%	50%	75%	88%	90%	90%	100%	100%	100%	100%
2	SRS	50%	75%	83%	89%	92%	92%	100%	100%	100%	100%
3	HN	50%	50%	75%	82%	88%	90%	92%	100%	100%	100%
4	INR	50%	50%	75%	83%	89%	90%	100%	100%	100%	100%
5	NH	50%	60%	75%	83%	88%	89%	92%	96%	100%	100%
6	ANJ	50%	75%	83%	89%	90%	92%	95%	96%	100%	100%
7	MAZ	50%	60%	75%	83%	90%	92%	96%	100%	100%	100%
8	RWA	35%	50%	75%	82%	88%	90%	95%	98%	100%	100%
9	LDP	35%	50%	71%	82%	85%	90%	92%	96%	100%	100%
10	AF	50%	50%	60%	82%	83%	89%	90%	96%	100%	100%
11	MAW	42%	60%	66%	82%	83%	89%	92%	94%	100%	100%
12	JG	50%	60%	82%	89%	90%	92%	94%	96%	100%	100%
13	FAR	50%	50%	83%	89%	90%	92%	94%	96%	100%	100%
14	AQF	50%	75%	83%	89%	90%	90%	94%	96%	100%	100%
15	AAR	50%	60%	79%	86%	90%	91%	94%	96%	100%	100%
Rata-rata		44%			90%		100%				

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional Engklek yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan cara memberikan motivasi pada diri anak dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan satu persatu di TK Keledang Harapan Baru. Peningkatan kemampuan motorik kasar tersebut dapat dikatakan optimal dilihat berdasarkan dari hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan menggunakan satu kaki masih rendah, selain itu motivasi dari diri anak juga masih kurang. Proses pembelajaran motorik kasar biasanya selalu dilakukan diluar kelas, biasanya anak mudah jenuh lalu bermain sendiri berlari- larian tidak teratur atau berbicara dengan temannya sehingga membuat situasi pembelajaran tidak kondusif. Peningkatan dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I kemampuan motorik kasar

anak mengalami peningkatan menjadi 44%. Target yang ingin dicapai untuk kemampuan motorik kasar anak kategori berkembang sangat baik yaitu 80%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II kemampuan motorik anak mengalami peningkatan mencapai 90% dengan kriteria berkembang sangat baik, karena kriteria berkembang sangat baik itu melampaui kriteria yang artinya penelitian ini sudah mencapai target sehingga penelitian dianggap berhasil dan tindakan dapat dihentikan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Keledang Harapan Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak usia Dini Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. In *Kencana* (Vol. 1).

- Anggriani, F., Sumule, I. W., Narpaduhita, D., Chasanah, A. M., Yuliantina, I., Retno, L., Maisura, R., & Anggareni. (n.d.). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/fil e/1678157827_capaian.pdf
- Apriani, D. (2016). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. PAUD Teratai, 2(1), 13.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, M., Fadila, S., Solehah, E., & Permata Sari, I. (2023). *Menstimulus Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek dl Kober Miftahul Fallah*. Edu Happiness : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, 2(2), 171–185. <https://doi.org/10.62515/eduhap pines s.v2i2.211>, 31 juli 2023
- Damayanti, A. F. (2023). *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Bae 2 Desa Kecamatan Bae Kabupaten Kudu Tahun Pelajaran 2022/2023* (Vol. 11). Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Dwiyani, A. O., Sarniya, A., Saputri, O. E., Siregar, M., & Hasni, U. (2023). *Pembelajaran Berbasis Neurosains Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1505>
- Hasna, D., & Kamtini, K. (2021). *Analisis Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Kolase*. Jurnal Pelita PAUD, 5(2), 171–177. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1259>
- Heppy Liana, (2021). *Strategi Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini model daring di masa pandemi covid 19 (studi kasus pada PAUD Anak Kita Preschool)* https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=5ZUNBIIAAAAJ&citation_for_view=5ZUNBIIAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC
- Kurniawan, A. W. (2019). *buku-olahraga-dan-permainan-tradisional*. Wineka Media.
- Lestari, J. (2022). *Strategis Guru Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK Majileha Desa Sukamenang Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara*. In *Skripsi Ilmiah*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Mahmudi, T., & Setyowati, S. (2018). *Implementasi Pembelajaran Neurosains Dalam Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Anak di RA Insan Kamil Sidoarjo*. PAUD Teratai, 7(1).

- Mangkuwibawa, H., Ratnasih, T., & Robiah, S. (2022). *Upaya Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Titian*. The Conference on Islamic Early Childhood Education (CIECE), 13. <https://conferences.uinsgd.ac.id/>
- Masrurah, F., & Khulusinniyah, K. (2019). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain*. Edupedia, 3(2), 67-77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>
- Maulida, Ananda, T. M., & Sadariah, S. (2024). *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Guna Melatih Keseimbangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Negeri 004 Bunguran Timur*. Research and Development Journal of Education, 10(1), 105. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.20612>
- Monicha, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit*. JURNAL Cikal Cendekian, 1(1), 33-42.
- Mutawaqil, I. arif. (2021). *Terkikisnya Permainan Tradisional Engklek Akibat Perubahan Sosial*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/imam34449/5ebca80097f361faf66d663/terkikisnya-permainan-tradisional-akibat-perubahan-sosial>, diakses 20 Mei 2024
- Ni'matuzahroh. (2021). *Penerapan Bermain Jump Shape Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO.
- Nilamsari, U., & Komalasari, D. (2023). *Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik*. 12(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Nugrahastuti, Eka, Pupitaningtyas, Endah, Puspitasari, Mega, Salimi, & Moh. (2016). *Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional*.
- Prastowo, A. (2016). *Implikasi Kinerja Otak Terhadap Pembelajaran Psikomotorik di SD/MI*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8(2). <http://www.benarnews.org/>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Penelitian PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2Oktober.513>
- Putri, S. M. (2019). *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*. In *Skripsi IAIN Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri

- Bengkulu.
- Ramdhania, M. (2022). *Implentasi Permainan Tradisional Engklek Ddalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra A II Serang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Reswari, A., Lestaringrum, A., Iftitah, selfi L., & Pangasturi, R. (2022). *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak (Child Physical and Motoric Development)* (Cetakan Pe). CV. Azka Pustaka.
- Rosiana, P. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional ENgklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokah Hilih*. Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan* (Ed 1). Erhaka Utama.
- Ruliati, D. (2019). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Amanah Lil 'Alamain Kaliwates Jember*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Safira, E., & Fitriani, W. (2024). *Analisis Penerapan Teori Belajar Operant Conditioning*. Innovate: Journal Of Social Science Research, 4(1), 366–374.
- Sam, F. K., Pramono, & Astuti, W. (2021). *Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini), 2(1), 1–8. [https://journal.unesa.ac.id/index.p hp/j t](https://journal.unesa.ac.id/index.php/j t)
- Saputri, A. diah. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Institiut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Setyowati, E., & Ningrum, M. A. (2020). *Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting, 1(2), 97–106. <https://doi.org/10.28926/bocil.v1i 1.73 3>
- Suhartini, & Jarwoko. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Mekar Plus Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(2), 55–69.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). *Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar anak usia 5-6 tahun*. JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat), 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.2>

3 477

Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Susanti, S. E. (2021). *PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DALAM KAJIAN NEUROSAINS*. Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora, 2(1), 53–60.

Turrahmah, M., & Simatupang, N. D. (2023). *Penerapan Permainan Modifikasi Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak*. Al Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic, 7(1), 70–87.
<http://journal.iaialhikmah.tuban.ac.id/index.php/ijecie>

Wathon, A. (2016). *Neurosains Dalam Pendidikan*. Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Ilmu, Dan Teknologi, 14(1).
<http://id.wikipedia.org/wiki/Neurosains>,
 ns,

Wijaya, H. (2018). *Pendidikan Neurosains dan Implikasinya dalam Pendidikan Masa Kini*. Pendidikan Dasar, 2(1), 1–19.

Yusmaliana, D., & Suyadi. (2019). *Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Agama Islam*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 14(2).

Zamawi, M. N. F. (2023). *Pengaruh Latihan Sepak Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang