

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek

Diterima: 13 Desember 2022
Revisi: 20 Desember 2022
Terbit: 31 Desember 2022

¹Ella Ramadani Ritonga, ^{2*}Hariyanti, ³Lutfiah Aini,
⁴Wahyuni, ⁵Khadijah
PG-PAUD, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia
¹Medan, Indonesia
¹ellaramadani20aja@gmail.com, ²yantihary322@gmail.com,
³lutfiahaini274@gmail.com, ⁴wahyunin803@gmail.com,
⁵khadijah@uinsu.ac.id,

*Corresponding Author

Abstrak— Anak-anak di perkotaan lebih banyak cenderung mengembangkan keterampilan otak mereka melalui bermain game modern daripada melalui penguatan otot mereka melalui bermain game tradisional. Alhasil, para orang tua di perkotaan disarankan untuk mengenalkan anak-anaknya pada permainan yang membutuhkan kekuatan otot lebih. Karena dianggap kuno dan melelahkan, permainan tradisional sedikit demi sedikit namun pasti mulai ditinggalkan. Padahal, jika ditelaah lebih mendalam, sejumlah permainan tradisional dapat secara langsung bermanfaat bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan engklek. Metodologi penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif. Penelitian dilaksanakan di TK Darul Al Fazri. Metode penarikan sampel adalah snowball sampling dengan informan penelitian guru, kepala sekolah, anak, orangtua dan masyarakat sekitar. Studi ini mengacu pada penyelidikan menyeluruh atas deskripsi verbal atau tertulis dari orang-orang yang telah disaksikan. Teknik analisa data melalui tahapan pemeriksaan keabsahan data dilakukan atas dasar kredibilitas, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian yang murni berasal dari penemuan data bukan dari konseptualisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Kata Kunci— Anak Usia Dini, Permainan tradisional, keterampilan motorik fisik

Abstract— Children in urban areas are more likely to develop their brain skills through playing modern games than through strengthening their muscles through playing traditional games. As a result, parents in urban areas are advised to introduce their children to games that require more muscle strength. Because they are considered old-fashioned and tiring, traditional games are slowly but surely starting to be abandoned. In fact, if examined more deeply, a number of traditional games can directly benefit children. The purpose of this study was to describe the increase in children's gross motor skills through hopscotch games. The research methodology used is a qualitative study. The research was conducted at Darul Al Fazri Kindergarten. The sampling method is snowball sampling with research informants teachers, school principals, children, parents and the surrounding community. This study refers to a thorough investigation of the verbal or written descriptions of people who have been witnessed. Data analysis techniques through the stages of checking the validity of the data are carried out on the basis of credibility, transferability, dependability, and certainty that purely originate from data discovery, not from conceptualization. The results of the study showed that crank playing had an effect on the development of children's gross motor skills.

Keywords— Early Childhood, Traditional games, physical motor skills

I. PENDAHULUAN

Melalui pengajaran dan pelatihan, pendidikan adalah proses mengubah seseorang atau sekelompok orang menjadi individu yang dewasa dengan mengubah sikap dan perilakunya. Manusia memerlukan pendidikan sejak dini agar dapat maju menjadi

dewasa. Kualitas hidup seorang anak di masa depan akan ditentukan oleh perkembangan awal mereka. Anak-anak adalah individu yang berbeda dengan karakteristik berbeda yang bervariasi tergantung pada usia mereka. Oleh karena itu, belajar dan bermain harus menjadi sarana utama di mana upaya pengembangan anak usia dini dilakukan (Choiro & ., 2021).

Salah satu jenis pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan, khususnya nilai-nilai moral dan agama (spiritual), adalah satuan pendidikan anak usia dini (PAUD). fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kognitif (kreativitas dan daya pikir).), sosial-emosional (sikap dan perilaku, agama), dan bahasa sesuai dengan individualitas dan tahap perkembangan yang diselesaikan oleh anak usia dini. Menurut Yeni Rachmawati (2011), “tujuan taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar untuk pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan bagi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka dan untuk pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut.” Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terjadi secara alami, akan tercapai bila tumbuh kembangnya dirangsang (Mudawiyah, 2020).

Salah satu aspek perkembangan yang berpotensi memadukan perkembangan aspek lainnya adalah perkembangan motorik. I, Pasal 1 Ayat 14 tentang Pendidikan, yang berbunyi: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan bagi anak usia lahir sampai dengan enam tahun yang memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap untuk melangkah lebih jauh. pendidikan. Ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Sebagai landasan pembentukan kepribadian manusia seutuhnya, khususnya pembentukan karakter—karakter yang berakhlak mulia, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa—sejak dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus dilaksanakan. Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009:3). “Tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu siswa mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik,” sesuai Permendiknas Nomor 58 Republik Indonesia tahun 2009, “meliputi ruang lingkup pembinaan nilai-nilai agama dan moral, kemandirian fisik/motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional”. (Permendiknas Nomor 58, 2009:4).

Istilah "usia emas" mengacu pada saat anak-anak memiliki kesempatan terbaik untuk belajar. Anak-anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa pada usia ini. 2015, Mursid:121). PAUD juga merupakan masa emas bagi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, penting untuk mengarahkan dan membimbing anak dengan menanamkan karakter positif dalam diri mereka dan menyeimbangkan semua aspek pertumbuhan mereka sehingga mereka berkembang sesuai dengan usia mereka. Rentang usia 0 hingga 6 tahun, yang sering disebut sebagai "zaman keemasan pembangunan"3).

Keberhasilan dalam pendidikan dimulai dari pemahaman anak. “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak

akan mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, nilai sosial, dan sikap hidup” (Moeslicatoen, 2006:27). Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dan ketika mereka bermain, mereka menyerap semua yang terjadi di sekitar mereka. Anak-anak adalah perintah Tuhan kepada orang tua mereka; hati mereka masih bersih dan tidak ada ukiran apapun, seperti mutiara yang indah. Dia bersedia menerima ukiran apapun yang ditujukan padanya atau apapun.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa gambar, kata-kata, dan bukan data numerik. Dalam situasi ini, penelitian kualitatif memerlukan mempelajari kehidupan, pengalaman, perilaku, serta operasi organisasi orang, timbal balik sosial atau mobilitas. Penelitian dilakukan di TK Darul Al Fazri. Metode penarikan sampel adalah snowball sampling dengan informan penelitian guru, kepala sekolah, anak, orangtua dan masyarakat sekitar. Studi ini mengacu pada penyelidikan menyeluruh atas deskripsi verbal atau tertulis dari orang-orang yang telah disaksikan.

Teknik analisa data melalui tahapan pemeriksaan keabsahan data dilakukan atas dasar kridebilitas, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian yang murni berasal dari penemuan data bukan dari konseptualisasi (Mamik, 2015) antara lain: (1) perpanjangan keikutsertaan di lapangan penelitian, (2) ketekunan pengamatan, (3) triangulasi, (Moleong, 2017)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan ketika ibu Ihda dan ibu Nurbaity guru kelas B mengajar permainan engklek terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati permainan engklek tersebut dan mereka antusias dalam bermain, serta mereka mampu melakukan gerakan-gerakan terkordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya anak itu ialah seperti melompat dengan satu kaki, melempar dengan tepat, berjingkat dari satu kotak ke kotak lainnya dan seterusnya. Hasil keseluruhan dari lembar observasi ialah hanya ada 3 orang anak di beberapa indikator yang perkembangannya hanya samapai di mulai berkembang tetapi yang lainnya sudah mencapai berkembang sesuai harapan.

Faktor Makanan

Komponen makanan yang dimaksud adalah pola makan yang sehat dan seimbang akan memberikan rangsangan yang baik bagi pertumbuhan tubuh anak, yang membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar yang sesuai dengan usianya. Menurut wali kelas B, jika anak belum makan atau kebutuhan gizinya belum terpenuhi,

ia akan bermain engkol dengan lemah dan tidak bersemangat. Makanan dan gizi juga berdampak pada perkembangan motorik kasar anak (Adprijadi, 2017).

Menurut temuan pengamatan peneliti, makanan siswa sehat atau tidak, terlihat dari makanan cepat saji dan makanan tergesa-gesa yang mereka bawa dari rumah. Oleh karena itu peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa unsur makanan dan faktor kematangan sama-sama membantu perkembangan motorik kasar anak. Karena kedua aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak, maka dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan usianya.

Para peneliti memperhatikan bahwa anak-anak tampaknya tidak memperhatikan ketika mereka bermain jingkat karena kakak atau kakak mereka menonton. Karena lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap seberapa baik anak mengembangkan keterampilan motorik kasarnya, para peneliti sampai pada kesimpulan bahwa faktor lingkungan adalah faktor yang menghambat peningkatan tersebut. Oleh karena itu, guru dan orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengajar anak-anak melalui kegiatan yang menyenangkan untuk memastikan bahwa perkembangan mereka terjadi seperti yang diharapkan.

Sosial

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu keunggulan permainan engklek adalah membantu proses sosialisasi dengan cara berinteraksi langsung antar pemain. Di tengah maraknya permainan digital yang cenderung membuat anak jarang bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu permainan engklek perlu ditransformasikan menjadi permainan modern agar interaksi sosial anak zaman sekarang dapat ditingkatkan.

Budaya

Meski bukan permainan asli dari Indonesia, permainan Engklek sudah lama dimainkan dan dikembangkan di Indonesia. Game ini sudah memiliki nickname yang unik dari setiap daerah di Indonesia. Oleh karena itu permainan ini sudah lama menjadi bagian dari budaya masyarakat Indonesia, sehingga sangat disayangkan jika permainan ini tidak pernah dimainkan kembali oleh masyarakat Indonesia.

Ekologis

Dulu permainan Engklek dimainkan dengan peralatan yang langsung disediakan oleh alam, seperti batu kapur, batu bata, dan batu pipih. Seiring perkembangan, peralatan permainan Engklek berubah menjadi sisa-sisa bangunan seperti pecahan asbes, genteng, dan pecahan batu bata. Meski begitu, berbagai jenis peralatan yang dibutuhkan tetap tergolong ramah lingkungan. Sedangkan jika diamati, game di zaman modern ini cenderung kurang ramah lingkungan. Misalnya pada konsol video game yang selalu mengandung plastik, karet, kaca, dan bahan lainnya yang limbahnya akan mencemari

lingkungan dan sulit untuk didaur ulang. Permainan engklek perlu disesuaikan dengan bentuk permainan modern dengan bahan yang ramah lingkungan sehingga limbah berbahaya yang dihasilkan oleh lapangan permainan kontemporer dapat dikurangi (Munawaroh, 2017).

Berdasarkan motif-motif tersebut ditemukan unsur-unsur yang perlu diubah dan unsur-unsur yang dipertahankan. Elemen yang perlu diubah adalah Material, Icon, dan Shape, sedangkan elemen yang dipertahankan adalah Technique, Utility, dan Concept. Teknik permainan berdiri dengan satu kaki sambil melompat perlu dipertahankan agar unsur olahraga dalam permainan ini tidak hilang. Selain itu, teknik melempar bidak yang diletakkan di punggung tangan sambil membelakangi papan permainan juga tidak dihilangkan karena unik dan dapat menjadi pendukung identitas sebagai daya tarik publik. Sedangkan kegunaan dari game ini juga tidak dihilangkan sehingga kegunaan dari game tersebut tidak berubah dari aslinya yaitu bermain, olahraga, dan bersosialisasi. Konsep permainannya juga tidak perlu diganti karena permainan ini sudah memiliki unsur gamifikasi yang lengkap, keren, dan konsep permainan yang seru, sehingga cara bermain, aturan, dan filosofi permainannya perlu dipertahankan.

Bahan permainan seperti kapur, pecahan genteng, pecahan asbes, pecahan bata merah, dan lain-lain perlu diubah karena kebanyakan orang beranggapan bahwa bahan tersebut kurang higienis dan kurang cocok untuk dimainkan di dalam rumah. Padahal seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, area bermain di luar rumah semakin berkurang ketersediaannya. Sementara itu, masyarakat saat ini juga cenderung menyukai sesuatu yang bersih, dapat dimainkan secara fleksibel di mana saja dan kapan saja, serta aman dan nyaman dimainkan oleh anak-anak. Bahan papan diganti dengan potongan triplek berukuran 50x50 cm atau triplek berbentuk puzzle. Sedangkan untuk potongan permainan terbuat dari kayu yang diolah sedemikian rupa. Selain itu, tas juga dirancang untuk mengumpulkan papan dan potongan agar mudah dibawa. Tas ini terbuat dari anyaman bambu.

Ikon yang diubah adalah ikon yang terpotong-potong. Pada konsep lama, permainan potongan menggunakan asbes atau pecahan genteng dengan bentuk yang cenderung abstrak. Dalam konsep barunya, potongan permainan terbuat dari kayu pipih yang menyerupai bentuk binatang. Dari sini, ikon abstrak yang dibuat sebelumnya menjadi berbentuk binatang.

Bentuk yang diubah adalah bentuk bidak dan papan permainan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bentuk awal potongan yang tidak beraturan diubah menjadi bentuk yang menyerupai binatang di ladang seperti tikus, ular, burung, belalang, kerbau, dan capung. Selain itu, tampilannya juga berubah karena bahannya juga berubah. Bentuk papan juga berubah. Awalnya, board game hanya berupa gambar yang ditempel di permukaan tanah atau jalan. Dalam bentuk baru, papan permainan ini memiliki bentuk puzzle yang dapat disusun atau disimpan dalam kotak sehingga mudah dibawa kemana saja.

Engklek, atau Sunda Manda, jlong jling, lempeng, atau dampu adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia, terutama dimainkan oleh anak-anak di desa. Permainan ini dapat ditemukan di banyak tempat di Indonesia seperti Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi, berbeda nama di berbagai tempat. Permainan ini diyakini berasal dari Belanda ketika mereka menduduki Indonesia sejak lama sekitar 300 tahun, yang disebut “zondag-maandag”(Arikunto Suharsimi, 2013).

Permainan anak sunda ini bisa dimainkan oleh 2-5 orang pemain. Di Jawa permainan ini disebut engklek yang biasa dimainkan oleh anak perempuan. Di Inggris, permainan ini disebut Hopscotch yang dimainkan sejak zaman Kaisar Romawi. Aturan permainan ini sederhana, dengan melompati kotak-kotak yang ditenggelamkan, hanya dengan satu kaki. Pemain harus melompat dari satu kotak ke kotak lainnya, tanpa menginjak kerikil yang diletakkan pada kotak tertentu, sehingga pemain harus melewati setiap kotak yang diduduki kerikil tersebut (Docbudie, n.d.)

Dulu permainan Engklek dimainkan dengan peralatan yang langsung disediakan oleh alam, seperti batu kapur, batu bata, dan batu pipih. Seiring perkembangan, peralatan permainan Engklek berubah menjadi sisa-sisa bangunan seperti pecahan asbes, genteng, dan pecahan batu bata. Meski begitu, berbagai jenis peralatan yang dibutuhkan tetap tergolong ramah lingkungan. Sedangkan jika diamati, game di zaman modern ini cenderung kurang ramah lingkungan. Misalnya pada konsol video game yang selalu mengandung plastik, karet, kaca, dan bahan lainnya yang limbahnya akan mencemari lingkungan dan sulit untuk didaur ulang. Permainan engklek perlu disesuaikan dengan bentuk permainan modern dengan bahan yang ramah lingkungan sehingga limbah berbahaya yang dihasilkan oleh lapangan permainan kontemporer dapat dikurangi (Rozana & Bantali, 2020).

Berdasarkan motif-motif tersebut ditemukan unsur-unsur yang perlu diubah dan unsur-unsur yang dipertahankan. Elemen yang perlu diubah adalah Material, Icon, dan Shape, sedangkan elemen yang dipertahankan adalah Technique, Utility, dan Concept. Teknik permainan berdiri dengan satu kaki sambil melompat perlu dipertahankan agar unsur olahraga dalam permainan ini tidak hilang. Selain itu, teknik melempar bidak yang diletakkan di punggung tangan sambil membelakangi papan permainan juga tidak dihilangkan karena unik dan dapat menjadi pendukung identitas sebagai daya tarik publik. Sedangkan kegunaan dari game ini juga tidak dihilangkan sehingga kegunaan dari game tersebut tidak berubah dari aslinya yaitu bermain, olahraga, dan bersosialisasi. Konsep permainannya juga tidak perlu diganti karena permainan ini sudah memiliki unsur gamifikasi yang lengkap, keren, dan konsep permainan yang seru, sehingga cara bermain, aturan, dan filosofi permainannya perlu dipertahankan.

Bahan permainan seperti kapur, pecahan genteng, pecahan asbes, pecahan bata merah, dan lain-lain perlu diubah karena kebanyakan orang beranggapan bahwa bahan tersebut kurang higienis dan kurang cocok untuk dimainkan di dalam rumah. Padahal seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, area bermain di luar rumah semakin berkurang ketersediaannya. Sementara itu, masyarakat saat ini juga cenderung

menyukai sesuatu yang bersih, dapat dimainkan secara fleksibel di mana saja dan kapan saja, serta aman dan nyaman dimainkan oleh anak-anak. Bahan papan diganti dengan potongan triplek berukuran 50x50 cm atau triplek berbentuk puzzle. Sedangkan untuk potongan permainan terbuat dari kayu yang diolah sedemikian rupa. Selain itu, tas juga dirancang untuk mengumpulkan papan dan potongan agar mudah dibawa. Tas ini terbuat dari anyaman bambu.

Ikon yang diubah adalah ikon yang terpotong-potong. Pada konsep lama, permainan potongan menggunakan asbes atau pecahan genteng dengan bentuk yang cenderung abstrak. Dalam konsep barunya, potongan permainan terbuat dari kayu pipih yang menyerupai bentuk binatang. Dari sini, ikon abstrak yang dibuat sebelumnya menjadi berbentuk binatang.

Bentuk yang diubah adalah bentuk bidak dan papan permainan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bentuk awal potongan yang tidak beraturan diubah menjadi bentuk yang menyerupai binatang di ladang seperti tikus, ular, burung, belalang, kerbau, dan capung. Selain itu, tampilannya juga berubah karena bahannya juga berubah. Bentuk papan juga berubah. Awalnya, board game hanya berupa gambar yang ditempel di permukaan tanah atau jalan. Dalam bentuk baru, papan permainan ini memiliki bentuk puzzle yang dapat disusun atau disimpan dalam kotak sehingga mudah dibawa kemana saja.

Permainan engklek Indonesia dapat ditemukan di seluruh penjuru negeri. Permainan lompat tali satu kaki seperti engklek atau sondah populer di Jawa Barat dan juga di luar Jawa. Permainan Sonlah/Sondah menuntut setiap pemainnya memiliki pengendalian motorik kasar yang baik. 16 Dalam permainan Ingkling, pemain harus melompati kotak dengan satu kaki sambil berhenti di kotak lain dengan dua kaki. Karena cara memainkannya—dengan menggunakan satu kaki—disebut "engklek" dalam bahasa Jawa. Anak perempuan lebih cenderung menikmati permainan dasar ini daripada anak laki-laki. Tetapi anak laki-laki itu menyadari bahwa mereka dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut. Kisaran rata-rata pemain engkol bebas adalah 2 hingga 5. Anda juga bisa memainkan Engklek itu dapat dimainkan oleh banyak anak dan dalam tim. Dua tim, masing-masing dengan sejumlah anak, biasanya akan bertanding dalam permainan tim. Area bermain anak-anak juga tidak membutuhkan halaman yang luas; sebaliknya, itu datar sehingga bisa dilakukan di halaman (La Ode Munawir, 2015).

Cara Memainkan Permainan Engklek di TK Darul Al Fazri

Permainan Engklek merupakan permainan rakyat yang dapat dimainkan di lapangan dan di halaman rumah, jalan serta teras rumah. Permainan ini bisa dilakukan sendiri, dua orang ataupun lebih dari dua orang, apabila permainan ini dilakukan lebih dari satu orang maka permainan Engklek tersebut dimainkan secara bergantian. Sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk Engklek nya setelah sudah digambar masing-masing peserta mencari gacuk atau batu yang akan di lempar pada

kolom-kolom kosong digambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main duluan.

Pemain pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gacuk/batu pada kotak nomor satu. Apabila gacuk/batunya berada ditengah kotak, permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara engklek (satu kaki) ke kotak kedua, kemudian ke kotak-kotak selanjutnya lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah berada di kotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama. Lakukan kegiatan ini secara bergantian tetapi ketika nanti gacuk/batu berada di garis kotak maka lawan yang main. Siapa pemain yang lebih dahulu menyelesaikannya, itulah yang menjadi pemenang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek di TK Darul Al Fazri” dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Darul AL Fazri sudah berjalan dengan baik, karena guru sebelum memulai pelajaran sudah membuat rencana pembelajaran harian (RPPH) dan penilaian kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari, sesuai dengan temuan maka yang sudah berkembang sesuai harapan ialah Tri Rizki Wibowo, Raisyah Maulidia, Muhammad Abdurradzak, Muhammad Rifqi Arafah Idris, Kenzo Rusli, Nikita Widiya, Neli Amalia, Silvia Ayu Putri, dan Azyan Zahira, berkembang sangat baik ialah Aliya Najwa Nasution dan Aura Syaquinah, yang mulai berkembang ialah Nada Cahaya, dan yang belum berkembang hanya Raditiya Arwando Tarigan. Faktor pendukung meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Darul AL Fazri yaitu: faktor kematangan dan asupan gizi. Dan faktor yang menghambat dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Darul AL Fazri yaitu: faktor lingkungan di sekolah dan lingkungan di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Arikunto Suharsimi. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*. Rineka Cipta. <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>

- Adpriyadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In Jakarta: Rineka Cipta. Rineka Cipta. <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- Chadijah, S., . M., & . L. (2016). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ENKGLEK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(3). <https://doi.org/10.26418/JPPK.V5I3.14644>
- Choiro, U., & . M. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 63–72. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.166>
- Docbudie. (n.d.). *Playing Engklek, The Traditional Games | ENKGLEK, or Sunda M... | Flickr*. Flickr. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.flickr.com/photos/docbudie/5624499836>
- Iswinarti. (2010). NILAI-NILAI TERAPIUTIK PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Humanity*, 6(1), 1–16. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/humanity/article/view/850/890>
- La Ode Munawir. (2015). Peran Staf Administrasi Kantor Notaris Dalam Menjaga Kerahasiaan Akta (Studi Di Kantor Notaris Dengan Wilayah Hukum Kota Kendari Dan Kabupaten Buton Utara) [Brawijaya University]. In *Naskah Publikasi*. <https://www.neliti.com/publications/35491/>
- Mudawiyah, U. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK (PTK Di TK Ihsaniyah Kota ...*. <http://repository.uinbanten.ac.id/5252/>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK - Salma Rozana, S.Pd , M.Pd , Ampun Bantali, S.Pd.I, M.Psi - Google Buku*. Edu Publiser. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=oFbzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=PERMAINAN+TRADISIONAL+ENKGLEK&ots=yEf9UoiRtP&sig=irAzYwOdmn089yDfAm9gT->

6Hwv4&redir_esc=y#v=onepage&q=PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK&f=false

Sutrisno, A. (2020). Transforming the Traditional Engklek Game Using ATUMICS
Method. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7638>