



## Meningkakan Kemampuan Motorik Kasar Anak Menggunakan Permainan Engklek Modifikasi

Sabrianti Rizkika<sup>1,a\*</sup>, Nur Hazizah<sup>1,b</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>a\*</sup> [sabriantirizkika2804@gmail.com](mailto:sabriantirizkika2804@gmail.com); <sup>b</sup> [nur\\_hazizah@fip.unp.ac.id](mailto:nur_hazizah@fip.unp.ac.id)

;

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received</i> : June 18, 2024. <i>Accepted</i> : Agust 19, 2024. <i>Published</i> : September 20, 2024.</p> <p>Kata kunci: Permainan; Motorik Kasar; Engklek Modifikasi;</p> <p>DOI: 10.30736/jce.v8i2.20 95</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi dengan belum optimalnya kemampuan motorik kasar anak, seperti dalam kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang meliputi otot-otot besar dengan contoh anak belum mampu menyeimbangkan tubuh pada saat berlari, anak belum mampu melempar dan menangkap bola, anak belum mampu melakukan gerakan melompat sesuai dengan arahan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pengumpulan data mengenai dampak permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Pelita Bunda Kabupaten Solok. Penelitian ini menerapkan metodologi kuantitatif dengan bentuk percobaan semu atau <i>quasy eksperiment</i>. Proses analisis data melibatkan tes normalitas, tes homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil analisis data penelitian, rata-rata pre-tes untuk kelompok eksperimen adalah 11,87, dan 10,47 untuk kelompok kontrol, sedangkan rata-rata pos-tes untuk kelompok eksperimen adalah 16,80, dan 12,60 untuk kelompok kontrol. Perbedaan tersebut terjadi karena kegiatan engklek modifikasi yang dilakukan di kelas eksperimen dalam kegiatan engklek modifikasi ini anak melakukan lompatan di atas spanduk yang diletakkan dilantai yang sudah didesain oleh peneliti, dimana diatas spanduk tersebut sudah terdapat gambar telapak kaki berwarna yang menarik bagi anak, Hal ini dibuktikan pada hasil uji hipotesis dimana pada hasil hipotesis terbukti bahwa <math>H_a</math> diterima dan <math>H_0</math> ditolak, Dimana <math>H_a</math> menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motoric kasar anak di TK Pelita Bunda Kabupaten Solok dan <math>H_0</math> menyatakan tidak terdapat pengaaruh penggunaan permainan engklek modifikassi terhadap kemampuan motoric kasar anak di TK Pelita Bunda Kabupaten Solok.</p>
<p><i>Keywords</i>: <i>Game</i>; <i>Gross Motor Skills</i>; <i>Modified Crank</i>;</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>This research is motivated by the fact that children's gross motor skills are not yet optimal, such as the child's ability to carry out movements involving large muscles, for example, children are not able to balance their bodies when running, children are not yet able to throw and catch a ball, children are not able to make appropriate jumping movements with teacher direction. This research aims to collect data regarding the impact of the modified crank game on children's gross motor skills at Pelita Bunda Kindergarten, Solok Regency. This research applies quantitative methodology in the form of a quasi-experiment. The data analysis process involves normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results of the research data analysis showed that the pre-test average for the experimental group was 11.87 and 10.47 for the control group, while the post-test average for the experimental group was 16.80 and 12.60 for the control group. This difference occurs because of the modified English activity carried out in the experimental class. In this modified engklek activity, children jump on a banner placed on the floor designed by the researcher, where on the banner there is a picture of colored soles of the feet which is attractive to children, in the engklek game. This is proven in the results of the hypothesis test where in the results of the hypothesis it is proven that <math>H_a</math> is accepted and <math>H_0</math> is rejected, where <math>H_a</math> states that there</p>



---

is an influence of the use of the modified engklek game on the gross motor skills of children in Pelita Bunda Kindergarten, Solok Regency and H0 states that there is no influence of the use of the modified engklek game on the gross motor skills of children at Pelita Bunda Kindergarten, Solok Regency

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, oleh karena itu menyampaikan perhatian yang lebih pada anak usia dini sangat berpengaruh di perkembangan anak. Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting serta fundamental pada sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan dan masa golden age atau masa keemasan (Suryana 2021).

Menurut (Yanti & Anggrain, 2023) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah bentuk pendidikan terstruktur yang bertujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak yang komprehensif, atau menekankan kultivasi semua aspek karakter anak. Lingkup pendidikan prestasi di PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) mencakup tiga elemen stimulasi yang saling berhubungan. Setiap elemen stimulasi menggali aspek perkembangan secara holistik maupun independen. Ketiga elemen stimulasi ini terdiri dari: 1) nilai-nilai agama dan moral, yang mencakup kemahiran dalam keyakinan dasar dan perilaku berbudi luhur; 2) identitas diri, melibatkan sosialisasi anak-anak Indonesia yang menyesuaikan diri secara emosional dan sosial yang berbasis di Pancasila, dan memiliki otonomi fisik; dan 3) keterampilan dasar dalam literasi, matematika, sains, teknologi, teknik, dan seni, yang memerlukan kemampuan untuk memahami beragam mata pelajaran, berkomunikasi secara efektif, dan terlibat dalam latihan pendahuluan. (Rahardjo & Maryati, 2021).

Motorik kasar mengacu pada pemanfaatan beberapa kelompok otot utama dalam melakukan gerakan tertentu. Keterampilan lokomotor mencakup kegiatan seperti berlari, melompat, mendorong, dan keterampilan manipulatif melibatkan tindakan seperti menarik menggunakan kedua tangan, memantulkan bola, menangkap, menendang, dan melempar dengan gerakan tangan yang terkontrol. Selain itu, kemampuan motorik terdiri dari koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan yang diidentifikasi oleh berbagai sarjana (Baan, Rejeki, and Nurhayati 2020; Khadijah and Armanila 2017; Sit 2017). (Rudiyanto 2016) menyatakan tujuan utama mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak kecil adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik mereka untuk mendorong pertumbuhan yang kuat, sehat, dan mahir. Sangat penting bagi pendidik untuk menanamkan keterampilan motorik mendasar ini di anak usia dini sebelum mereka mendaftar di prasekolah. Keterampilan motorik kasar, bersama dengan modifikasi engklek, memainkan peran penting dalam proses perkembangan ini.

Permainan memainkan peran penting dalam kehidupan anak-anak. Biasanya, game tidak hanya dipandang sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai alat penting dalam meningkatkan perkembangan mereka. Permainan tradisional, khususnya, sangat penting dalam menawarkan anak-anak pengalaman yang beragam dan memperkaya, terutama di bidang pengembangan keterampilan motorik kasar. Permainan tradisional, kegiatan anak-anak yang sudah lama tertanam dalam kehidupan masyarakat, membawa signifikansi budaya (Hasbi and Wahyuningsih 2020). (Alawiyah, 2014) menegaskan bahwa pendidikan tradisional telah mengalami

banyak adaptasi dan pertukaran untuk menyelaraskan dengan tujuan pendidikan. Permainan tradisional mencakup unsur-unsur ketangkasan fisik, kelincahan kognitif, dan integrasinya dengan norma sosial dan budaya. Di antara permainan tradisional menawan yang cocok untuk anak-anak adalah versi modifikasi dari permainan engklek.

Perkembangan fisik anak bergantung pada keterampilan motorik kasar mereka, yang mencakup gerakan otot yang substansif seperti berlari, melompat, dan melempar. Kemampuan ini sangat penting bagi anak-anak untuk menavigasi aktivitas sehari-hari mereka, mulai dari partisipasi olahraga hingga tugas-tugas biasa seperti berjalan dan mengangkat benda berat. Signifikansi peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan engklek yang dimodifikasi telah diperiksa dalam penelitian sebelumnya (W R Putri et al. 2023; Suzana, Umayah, and Zulhida 2021a). Temuan dari (Putri, 2023) dan Suzana (2021a) menunjukkan bahwa anak-anak yang mengambil bagian dalam permainan engklek yang dimodifikasi menunjukkan keterampilan motorik kasar yang unggul dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Setelah menyelesaikan pengamatan lapangan, para peneliti mengidentifikasi kurangnya perkembangan yang memadai dalam keterampilan motorik kasar di antara anak-anak tertentu. Masalah yang diamati pada anak-anak meliputi: 1) kemampuan yang tidak memadai untuk menjaga keseimbangan saat berlari, 2) kinerja yang mahir dalam melempar dan menangkap bola, dan 3) kesulitan dalam melakukan gerakan melompat. Selain itu, penggunaan terbatas platform permainan yang beragam untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dapat menyebabkan penurunan keterlibatan dan antusiasme. Aktivitas pengembangan keterampilan motorik kasar sebagian besar terjadi di dalam ruangan daripada di luar ruangan, akibatnya membatasi kebebasan fisik anak. Termotivasi oleh tantangan ini, para peneliti bertujuan untuk menyelidiki kemandirian permainan engklek modifikasi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak, dengan fokus pada kekuatan, keseimbangan, dan kemampuan melompat. Hal ini menyebabkan dimulainya penelitian bertajuk “Pengaruh Permainan Engklek modifikasi pada Keterampilan Motorik Kasar Anak di TK B Pelita Bunda di Kabupaten Solok”

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasy eksperiment*). Penelitian ini dipilih karena memungkinkan untuk mengamati pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak-anak secara langsung. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang terlibat dalam sesi permainan engklek modifikasi dan kelompok kontrol yang tidak terlibat dalam sesi permainan tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Taman Kanak-Kanak B Pelita Bunda yang beralamat di Negeri Talang Babungo, Kecamatan Hiliran Gumanti, Kabupaten Solok. Sampel penelitian terdiri dari anak-anak dari kelas B2 dan B3 yang berusia 5-6 tahun. Kelas B2 diambil sebanyak 15 anak, 8 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Kemudian kelas B3 diambil sebanyak 15 anak, 7 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Yang mana kelas B3 sebagai kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas kontrol dengan alasan usia anak kedua kelas sama, tingkat kemampuan anak sama, dan memiliki fasilitas yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data

adalah menggunakan tes buatan yang dibuat oleh guru yang disusun dalam bentuk tes-tes perbuatan, tes digunakan untuk mendapatkan data yang praktis dalam melakukan pembelajaran dan pengembangan motorik kasar anak. Pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian 6 pernyataan untuk mengukur perkembangan motorik kasar anak usia din. Instrumen penilaian indikator pernyataan digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian dari hasil setiap indikator pernyataan digunakan untuk mengupulkan data penelitian, dan hasil setiap indikator pengukuran kemampuan anak ditunjukkan dengan skor angka dengan kriteria, 1 (BM); 2 (M); 3 (C); 4 (M). (M) Mahir diberi nilai 4; (C) Cakap diberi nilai 3; (MM) Mulai Muncul diberi nilai 2; (BM) Belum Muncul diberi nilai 1.

Kriteria atau tolak ukur: M : Mahir, anak dapat melakukan kegiatan secara mandiri atau dengan baik dan benar; C : Cakap, anak dapat melakukan kegiatan tanpa bantuan guru; MM :Mulai Muncul, anak dapat melakukan kegiatan dengan didampingi oleh guru; BM: Belum Muncul, anak melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan dari guru. Setelah didapatkan skor penilaian anak selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan SPSS 29. Untuk melakukan beberapa tahap uji yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk menemukan apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui taraf signifikansi (pengaruh) permainan engklek modifikasi terhadap motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak B Pelita Bunda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menyimpulkan implikasi dari hasil penelitian, hipotesis diperiksa melalui pemanfaatan uji-t. Sebelum uji-t, penilaian untuk normalitas dan homogenitas dilakukan. Hasil penyelidikan dampak pemanfaatan permainan engklek yang dimodifikasi pada keterampilan motorik kasar anak-anak TK B Pelita Bunda di Kabupaten Solok digambarkan berdasarkan analisis data berikut:

**Tabel 20. Uji Normalitas pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
hasil		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre-test Eksperimen	.141	15	.200*	.965	15	.783
	Pre-test Kontrol	.188	15	.163	.860	15	.024

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 20, diperoleh *Nilai sig kolmogrov-smirnov<sup>a</sup>* untuk kelas eksperimen 0,200 dan untuk kelas kontrol 0,163. Jadi, berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena memiliki signifikan > 0,05

**Tabel 22. Uji Normalitas post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Post-test Eksperimen	.190	15	.151	.903	15	.105
	Post-Test Kontrol	.192	15	.140	.914	15	.154

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 22 diperoleh *Nilai sig Kolmogorov -Smirnov<sup>a</sup>* untuk kelas eksperimen 0,151 dan untuk kelas kontrol adalah 0.140. Jadi berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena memiliki nilai  $> 0,05$ .

**Tabel 23. Uji Homogenitas pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.650	1	28	.209
	Based on Median	.942	1	28	.340
	Based on Median and with adjusted df	.942	1	27.666	.340
	Based on trimmed mean	1.449	1	28	.239

Pada tabel 23 pengujian menggunakan *IBM SPSS Statistic Data Editor* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *based on mean* adalah 0,209, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, yakni  $0,209 > 0,05$ , sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Dasar pengambilan Keputusan uji Homogenitas adalah :

1. Jika nilai signifikansi (sig) pada based on mean  $> 0,05$  maka data homogen
  2. Jika nilai signifikansi (sig) pada based on mean  $< 0,05$  maka data tidak homogen
- homogen.

**Tabel 25. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	3.984	.056	4.463	28	<.001	<.001	2.800	.627	1.515	4.085
	Equal variances not assumed			4.463	22.860	<.001	<.001	2.800	.627	1.502	4.098

Pada tabel 25 diketahui nilai signifikansi (sig) pada *leven's test of variance* adalah sebesar 0,056. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai signifikannya sebesar  $0,056 > 0,05$  dan dikatakan homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar  $0,001 < 0,05$  dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Temuan dari hasil penelitian tentang pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motoric kasar anak di Taman Kanak-kanak B Pelita Bunda Kabupten Solok yaitu dari hasil uji normalitas adalah 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,163 untuk kelas kontrol (pre-test). Nilai signifikansi post-test kelas eksperimen adalah 0,151 sedangkan untuk nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,140. Hasil pengamatan kedua kelas tersebut dianggap berdistribusi normal karena *asymp.sig* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama  $> 0,05$ . Berikutnya tes homogenitas ketika data dianggap terdistribusi secara teratur, pengujian table dengan SPSS 29 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *based on mean* adalah 0,209, karena nilai dignifikansi lebih dari 0,05, yakni  $0,209 > 0,05$ , sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Pada hasil pre-test dan post-test kelas eksperimmen dan kelas kontrol terjadi perbedaan yang signifikan. Item instrument pertama anak mampu mempat maju dengan kedua kaki secara bersamaan, pada kelas eksperimen tampak seluruh anak mencoba melompat dengan kedua kaki secara bersamaan dengan seksama sehingga membuat lompatan anak secara bik dan tepat. Sedagkan pada kelas kontrol hanya beberapa anak yang mencoba melompat dengan kedua kaki selebihnya anak hanya duduk. Dimana pada kelas eksperimen memiliki keunggulan bahwa dengan

menggunakan media permainan yang kreatif dapat memotivasi anak dalam mengembangkan kemampuan motoric kasar anak. Sesuai dengan pendapat (Khoirunnisa, 2020) yang mengatakan bahwa anak usia dini melakukan permainan yang menarik sebagai salah satu contoh adalah dengan melakukan permainan engklek modifikasi

Selanjutnya item kedua anak mampu melompat maju dengan kedua kaki tujuh kali berurutan tanpa jatuh. Hal ini juga tampak perbedaan dari kedua kelas yang dilakukan percobaan. Pada kelas eksperimen mampu melompat dua kaki tujuh kali berurutan dengan baik. Sedangkan pada kelas kontrol masih ada anak yang belum mampu melompat dengan kedua kaki. Pada kelas eksperimen menggunakan permainan engklek modifikasi yang didalamnya terdapat banyak warna yang menarik bagi anak. (Suzana, 2021b) mengatakan bahwa permainan engklek modifikasi efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pada item ketiga anak mampu melompat dengan dua kaki dengan arah lompatan yang berbeda. Pada kelas eksperimen anak sudah mampu melompat dengan kedua kaki dengan arah lompatan yang berbeda dengan baik dan benar tanpa bantuan dari guru. Sedangkan pada kelas kontrol dominan anak masih perlu diarahkan dan dibantu oleh guru dalam setiap melakukan lompatan. Hal tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen digunakan permainan engklek modifikasi Dimana pada permainan tersebut memiliki pola yang jelas dan instruksi yang jelas yang membuat anak mudah memahami dan menyenangkan dalam melakukan permainan. Sesuai dengan pendapat (Putri, 2023) yang mengatakan bahwa anak usia dini mampu melakukan sebuah permainan dengan instruksi yang jelas dan media permainan yang menarik. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan permainan engklek konvensional dimana pada permainan ini hanya menggunakan kapur dan beling atau pecahan bau kecil.

Item keempat anak mampu melompat dengan satu kaki, pada kelas eksperimen mayoritas anak sudah mampu melompat dengan satu kaki dengan baik dan benar. Sedangkan pada kelas kontrol masih ada Sebagian anak yang belum bisa melompat dengan satu kaki sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru. Perbedaan ini terjadi karena pada kelas eksperimen lompatan untuk yang akan dilakukan oleh anak jelas Dimana menggunakan media bergambar kaki yang menyebabkan anak bersemangat melakukan permainan ini. Sesuai dengan pendapat (Suzana, 2021b) bahwa anak usia dini melakukan permainan yang menarik perhatannya. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan permainan engklek konvensional Dimana permainan tersebut pada penelitian tidak menarik bagi anak yang menyebabkan hanya sedikit anak yang mau ikut dalam permainan tersebut.

Item kelima anak mampu melompat enam kali berurutan dengan satu kaki, pada kelas eksperimen rata-rata anak sudah mampu melompat dengan satu kaki dengan baik tanpa bantuan dari guru, sedangkan untuk kelas kontrol hanya beberapa anak yang mampu melompat dengan satu kaki dengan sendiri dan selebihnya dibuatkan oleh guru.

Pada item keenam anak mampu melangkah maju tanpa keluar dari garis, pada kelas eksperimen anak-anak sudah mampu melangkah maju tanpa keluar dari garis tanpa bantuan dari guru, sedangkan pada kelas kontrol anak masih belum bisa melangkah maju tanpa keluar garis dan masih memerlukan bantuan dari guru.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa percobaan permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Anak-anak dapat menunjukkan kemampuan melompat dengan baik dan meningkat, seperti dalam kemampuan melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan Latihan keseimbangan badan dengan baik dan mengalami perkembangan yang pesat. Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil di kelas yang menggunakan engklek modifikasi lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan nilai signifikansi (*sig*) pada *leven's test of variance* adalah  $0,056 > 0,05$ . Disimpulkan bahwa perubahan nilai N-Gain untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah serupa atau homogen. Kemudian nilai *sig. (2-tailed)* adalah  $0,001 < 0,05$ . Dengan cara ini ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi berdampak pada kemampuan motorik kasar anak.

## REFERENSI

- Alawiyah, Ratu Tuti. 2014. "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8(1):175–84.
- Baan, Addriana Bulu, Hendriana Sri Rejeki, and Nurhayati Nurhayati. 2020. "Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Bungamputi* 6(1).
- Hasbi, Muhammad, and Sri Wahyuningsih. 2020. "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini."
- Khadijah, Khadijah, and Armanila Armanila. 2017. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini."
- Khoirunnisa, Ainul. 2020. "Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 11(2).
- Putri, W R, I. Maulina, S. N. Jati, and ... 2023. "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Edukasi: Jurnal Ilmiah ...* 34–42.
- Putri, Widia Rosiana, Iin Maulina, Sri Nugroho Jati, and Yuniarti Yuniarti. 2023. "PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI." *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 11(1).
- Rahardjo, Maria Melita, and Sisilia Maryati. 2021. "Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran Untuk Satuan PAUD."
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. "Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Lampung: Darussalam Press Lampung*.

- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Kencana.
- Suryana, Dadan. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Suzana, Suzana, Umayah Umayah, and Rahmi Zulhida. 2021a. “Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka.” *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 2(2):59. doi: 10.47453/hadlonah.v2i2.460.
- Suzana, Suzana, Umayah Umayah, and Rahmi Zulhida. 2021b. “Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka.” *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 2(2):59–69.
- Yanti, Dini Putri, and Vivi Anggraini. 2023. “Pengaruh Tari Panen Modifikasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Ramah Anak Nagari Gurun Panjang Kabupaten Pesisir Selatan.” *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2):231–39.