



**PENERAPAN PERMAINAN “ENKLEK MODIFIKASI” DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI, USIA 5-6 TAHUN  
DI TK WINONG 01**

**Yeti purwaningtyas**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [24010684296@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010684296@mhs.unesa.ac.id)

**Nurhenti simatupang**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [nurhentidorlina@unesa.ac.id](mailto:nurhentidorlina@unesa.ac.id)

**Affah rahmaningrum**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [affahrahmaningrum@unesa.ac.id](mailto:affahrahmaningrum@unesa.ac.id)

**muhammad naufal fairuzillah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [muhammadfairuzillah@unesa.ac.id](mailto:muhammadfairuzillah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan engklek modifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Motorik kasar merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi otot besar seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan, yang sangat penting bagi perkembangan fisik anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di sebuah taman kanak-kanak. Permainan engklek dimodifikasi pada aturan, variasi gerak, dan media agar lebih menarik dan sesuai tahap perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot kaki. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengikuti instruksi gerak dengan lebih baik. Dengan demikian, permainan engklek modifikasi efektif sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

**Kata kunci:** Permainan tradisional, engklek modifikasi, kemampuan motorik kasar, anak usia 5–6 tahun, pendidikan anak usia dini

**Abstract**

This study aims to analyze the implementation of modified hopscotch games in improving gross motor skills of children aged 5–6 years. Gross motor skills involve the coordination of large muscles, such as jumping, running, and maintaining balance, which are essential for early childhood physical development. The research employed a classroom action research design consisting of two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were Group B kindergarten students. The hopscotch game was modified in terms of rules, movement variations, and learning media to make it more engaging and developmentally appropriate. The findings revealed a significant improvement in balance, coordination, agility, and leg muscle strength. Children became more active, confident, and better able to follow movement instructions. Therefore, the modified hopscotch game is an effective and enjoyable learning strategy to enhance gross motor skills in early childhood education.

**Keywords:** Traditional game, modified hopscotch, gross motor skills, children aged 5–6 years, early childhood education

UNESA

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, maupun fisik motorik. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa emas (golden age) di mana pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah kemampuan motorik kasar, karena kemampuan ini menjadi dasar bagi aktivitas fisik anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar yang melibatkan gerakan seperti berlari, melompat, menendang, menjaga keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Perkembangan motorik kasar yang optimal akan mendukung kesehatan fisik, kepercayaan diri, serta kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan anak yang mengalami keterlambatan atau kurang optimal dalam aspek keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Winong 01, terdapat beberapa anak kelompok B (usia 5–6 tahun) yang belum menunjukkan kemampuan motorik kasar secara optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya keseimbangan saat melompat dengan satu kaki, kurangnya koordinasi gerak saat mengikuti permainan fisik, serta rendahnya kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas gerak. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik secara menyenangkan dan terstruktur.

Permainan tradisional merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Selain melestarikan budaya lokal, permainan tradisional juga mengandung unsur gerak aktif, kerja sama, serta nilai-nilai sosial. Salah satu permainan tradisional yang relevan untuk mengembangkan motorik kasar adalah permainan engklek. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, serta koordinasi gerakan tubuh.

Agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, permainan engklek dapat dimodifikasi baik dari segi aturan, bentuk lintasan, variasi gerakan, maupun media yang digunakan. Modifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi anak, menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan anak, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan penerapan permainan engklek modifikasi secara terencana dan sistematis, diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara signifikan.

Bagian metode harus dapat menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Apabila ada rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya tidak menuliskan rumus yang sudah berlaku umum.

## 2. METODE

Kriteria keberhasilan tersebut sesuai dengan yang disetujui berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 71% (Mills, 2000:96). Partisipatif dalam artian peneliti akan mendesain pembelajaran dan ikut serta dalam pembelajaran sebagai pemberi perlakuan serta ikut mengobservasi selama kegiatan berlangsung. Seminar guru pendamping kelas akan turut.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Oleh Mills dimana keberhasilan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu apabila rata-rata kelas telah mencapai minimal 71% (Mills, 2000:96).

Jika perolehan prosentase dalam penelitian ini kurang dari 71% maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian Suharsimi menggolongkan prosentase dalam kategori sebagai berikut: 40% (tidak baik); 40% - 55% (kurang baik); 56% - 75% (cukup); 76% - 100% (baik). Kolaborator yang terlibat yaitu guru kelas pendamping dan kepala sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK WINONG 01 Kecamatan Y, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Alasan dilakukannya penelitian di tempat ini adalah peneliti menemukan di Kelompok B TK WINONG 01 kemampuan kognitif anak yang seharusnya dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran ternyata masih terlihat belum maksimal. Peneliti sebagai guru di TK WINONG 01 mengamati sekitar 41% kemampuan kognitif anak belum maksimal. Belum maksimalnya kemampuan kognitif anak dapat terjadi akibat proses pembelajaran masih banyak terfokus pada guru serta pendekatan yang belum sesuai.

Berdasarkan pernyataan di atas maka digunakanlah kegiatan membilang dengan menggunakan benda sekitar dengan media yang konkret, dekat dengan lingkungan anak dan menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Winong 01 yang beralamat di Gebangan RT 009 RW 004 Dusun Gebangan, Desa Winong, Kecamatan Gemarang, Kabupaten Madiun. TK Winong 01 merupakan lembaga pendidikan swasta yang terakreditasi B dan memiliki sertifikasi ISO 9001:2008. Jumlah peserta didik sebanyak 52 anak yang terbagi dalam tiga kelas (A1, A2, dan B). Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok B2 usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan selama dua minggu melalui dua siklus tindakan kelas.

Observasi awal dilakukan pada 29 November 2025 untuk mengetahui kondisi kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapkan permainan engklek modifikasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Pada indikator:

- Kekuatan otot kaki, sebanyak 6 anak (60%) belum mampu melompat dengan satu kaki secara stabil dan masih kehilangan keseimbangan.
- Kelincahan, sebanyak 7 anak (70%) belum mampu mengikuti urutan permainan dengan benar.

- c. Kecepatan gerak, sebanyak 5 anak (50%) masih ragu-ragu dan lambat dalam menyelesaikan rangkaian permainan.

Rata-rata kemampuan motorik kasar pada tahap pra siklus hanya mencapai 35%, sehingga berada pada kategori belum berkembang. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan perbaikan melalui penerapan permainan yang lebih menarik dan menstimulasi aktivitas fisik anak.

### Hasil Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, permainan engklek modifikasi mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, memperagakan cara melompat dengan satu kaki, serta mengatur giliran bermain agar seluruh anak memperoleh kesempatan yang sama.

Pada pertemuan pertama Siklus I, anak masih terlihat beradaptasi dengan aturan permainan. Sebagian anak belum sepenuhnya fokus memperhatikan instruksi guru dan masih kesulitan menjaga keseimbangan saat melompat. Namun demikian, mulai terlihat adanya peningkatan keberanian dan partisipasi anak dibandingkan tahap pra siklus. Pada pertemuan kedua Siklus I, anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Mereka mulai memahami alur permainan dan lebih percaya diri dalam melakukan lompatan.

Peningkatan rata-rata motorik kasar pada Siklus I dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1.** Peningkatan motorik kasar Siklus I

Peningkatan motorik kasar Siklus I			
Hari 1	Hari 2	Hari 3	Rata-rata
75	62	75	70,66

Secara kuantitatif, rata-rata kemampuan motorik kasar pada Siklus I meningkat menjadi 56,25%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan yang cukup signifikan dibandingkan pra siklus, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Peningkatan tersebut terjadi karena permainan engklek memberikan stimulasi langsung pada otot-otot besar anak melalui aktivitas melompat, bertumpu pada satu kaki, serta berpindah posisi secara terarah. Gerakan melompat dengan satu kaki melatih kekuatan otot tungkai sekaligus meningkatkan keseimbangan statis dan dinamis. Selain itu, aktivitas mengikuti urutan kotak membantu anak melatih koordinasi mata dan tubuh serta konsentrasi.

Refleksi terhadap Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala, di antaranya sebagian anak kurang fokus ketika guru menjelaskan aturan permainan dan masih ada anak yang belum mampu mempertahankan keseimbangan secara stabil. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan strategi pembelajaran. Guru memberikan demonstrasi yang lebih jelas dan perlahan, memberikan motivasi individual kepada anak yang masih ragu, serta memberikan penguatan positif setiap kali anak berhasil menyelesaikan satu tahap permainan.

### Hasil Siklus II

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih optimal. Anak terlihat lebih

percaya diri, lebih tertib menunggu giliran, serta mampu mengikuti aturan permainan dengan lebih baik. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan karena guru lebih terampil dalam mengelola kelas dan memberikan arahan yang komunikatif. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada Siklus II meningkat menjadi 70,83%. Walaupun belum sepenuhnya mencapai target 80%, peningkatan dari 35% pada pra siklus menjadi 70,83% pada Siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dan signifikan.

**Tabel 2.** Peningkatan motorik kasar Siklus II

Peningkatan motorik kasar Siklus II			
Hari 1	Hari 2	Hari 3	Rata-rata
85	75	85	81,66

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat bahwa perkembangan motorik kasar anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan kesempatan melakukan aktivitas fisik yang terstruktur. Bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai bagi anak usia dini karena melalui bermain anak dapat belajar tanpa tekanan. Permainan engklek, sebagai permainan tradisional yang melibatkan gerakan melompat dan menjaga keseimbangan, terbukti mampu merangsang perkembangan otot besar anak secara alami. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kekuatan dan kelincahan, tetapi juga meningkatkan koordinasi serta kontrol tubuh.

Selain berdampak pada aspek fisik, permainan engklek modifikasi juga memberikan dampak positif pada aspek sosial-emosional anak. Anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, serta menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Keberhasilan menyelesaikan lompatan demi lompatan juga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik anak untuk mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi motorik melalui permainan tradisional tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga holistik.

Peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi memberikan stimulasi gerak yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Aktivitas melompat, menjaga keseimbangan, serta berpindah kotak secara teratur melatih koordinasi otot besar secara optimal. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain juga menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan dalam berlatih kemampuan fisiknya.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan engklek modifikasi mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Winong 01.

Permainan engklek melibatkan aktivitas melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, berpindah posisi, serta mengikuti aturan permainan. Aktivitas ini secara langsung melatih:

- Kekuatan otot kaki melalui gerakan melompat.
- Keseimbangan tubuh saat bertumpu pada satu kaki.
- Kelincahan dan koordinasi saat mengikuti urutan kotak.
- Kecepatan gerak saat menyelesaikan permainan.

Peningkatan yang terjadi sejalan dengan teori perkembangan motorik yang menyatakan bahwa stimulasi melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan dapat mempercepat kematangan motorik anak.

Selain meningkatkan aspek fisik, permainan engklek juga berdampak pada:

- Kepercayaan diri anak saat berhasil menyelesaikan permainan.
- Kemampuan sosial melalui kegiatan bergiliran dan menaati aturan.
- Konsentrasi dan fokus saat mengikuti instruksi.

Peningkatan signifikan pada aktivitas guru juga berpengaruh terhadap keberhasilan tindakan. Guru yang lebih komunikatif, memberikan demonstrasi jelas, serta motivasi positif terbukti mampu meningkatkan partisipasi anak. Target keberhasilan 80% telah sepenuhnya tercapai menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi efektif sebagai strategi pembelajaran motorik kasar.

Perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pemberian contoh gerakan yang lebih jelas, pendekatan individual kepada anak yang masih kesulitan, serta penguatan positif setelah anak berhasil menyelesaikan permainan, semakin memperlihatkan hasil yang lebih baik. Anak tampak lebih percaya diri, mampu menjaga keseimbangan lebih stabil, serta dapat mengikuti urutan permainan dengan lebih tertib. Rata-rata capaian kemampuan motorik kasar meningkat menjadi 70,83%. Peningkatan bertahap dari pra siklus ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional engklek modifikasi efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.c

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri (2020) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama pada aspek keseimbangan dan koordinasi. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan permainan engklek sebagai media pengembangan motorik kasar. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan fokus tambahan pada aspek kenyamanan serta interaksi anak selama bermain. Dalam penelitian ini, tidak hanya peningkatan kemampuan fisik yang diamati, tetapi juga dinamika interaksi sosial dan rasa percaya diri anak saat mengikuti permainan. Temuan menunjukkan bahwa suasana bermain yang menyenangkan dan tidak menekan membuat anak lebih bebas mengeksplorasi gerakan tubuhnya.

Selain itu, penelitian Putri (2020) tentang integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran tematik juga relevan dengan hasil penelitian ini. Meskipun fokus penelitian tersebut lebih pada peningkatan pemahaman materi tematik, kesamaan terletak pada peningkatan antusiasme dan keaktifan anak. Dalam penelitian ini, anak menjadi lebih aktif bergerak, berpartisipasi, dan menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Penelitian Sari dan Nugroho (2019) yang menggabungkan metode STEAM dengan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak juga

memperkuat hasil penelitian ini. Walaupun fokus penelitian tersebut pada kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, keduanya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan berbagai potensi anak secara holistik. Dalam konteks penelitian ini, perkembangan motorik kasar juga diiringi dengan meningkatnya kemampuan anak dalam memahami aturan, menyusun strategi melompat, serta memecahkan masalah sederhana saat kehilangan keseimbangan.

Selanjutnya, penelitian Rahmawati (2021) mengenai peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini turut memperkaya pembahasan. Selama pelaksanaan tindakan, terlihat bahwa permainan engklek tidak hanya melatih fisik, tetapi juga menanamkan nilai disiplin, sportivitas, dan kerja sama. Anak belajar menunggu giliran, menerima kekalahan, serta memberi semangat kepada teman. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dimensi pendidikan karakter yang terintegrasi secara alami dalam proses bermain.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Wijayanti dan Prasetyo (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran motorik kasar melalui permainan engklek berdampak positif terhadap keseimbangan dan perkembangan fisik anak. Meskipun metode yang digunakan berbeda, di mana penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas, keduanya menunjukkan hasil yang searah bahwa permainan engklek merupakan media efektif dalam meningkatkan motorik kasar.

Dengan demikian, penerapan permainan engklek modifikasi dalam pembelajaran di TK Winong 01 terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Peningkatan yang terjadi secara bertahap dari pra siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak mampu memberikan dampak nyata terhadap perkembangan fisik-motorik. Hasil ini sekaligus menegaskan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta relevan dalam pendidikan anak usia dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Winong 01, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kelincahan, serta kekuatan otot kaki anak. Melalui kegiatan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif anak.

Pelaksanaan permainan engklek modifikasi yang dilakukan secara terencana dan sistematis memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih gerakan melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, serta mengikuti instruksi dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga

menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat anak dalam mengikuti aktivitas fisik.

Temuan penelitian penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu bahwa permainan tradisional, khususnya engklek, efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini sekaligus memberikan manfaat sosial dan emosional yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, permainan tradisional engklek modifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun di TK Winong 01.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, P. (2024). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di Ra Umdi Ujung Lare*. Skripsi IAIN Parepare.
- Damaiwati. (2020). Pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Universitas Negeri Medan*, 8(2).
- Djuanda, I. & Agustiani, N. D. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Al Marhalah*, 6(1).
- Isnawati, D., dkk. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 183-193. DOI: <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100413>
- Khadijah & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada Media.
- Maghfiroh, L., Wulandari, R.T., Damayani, R. (2020). Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk pkk 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Mahmud, B. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*.
- Purbaningrum, M. dkk. (2021). *Etnmoatematika*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Purwaningsih, P. (2025). Peningkatan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Engklek pada TK B Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dieksis*, 5(1).
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press.
- Samsudin. (2020). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sariningrum, R. M. D. A. (2021) *Perancangan Buku Interaktif Permainan Tradisional "Engklek" Untuk Anak-Anak*. Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
- Setyawan, D. A., Hadi, H. & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6

Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*, 5(1).

Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widjayatri, R. R. D., Pangestu, F. G., Purnama, N., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 74–91. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832>

Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 3(2), 155–162. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443>