

**PENGARUH PATH SPACE MAINAN EDUKASI ENKLEK
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI PAUD PUSPA BANGSA**

**Elpinaria Girsang¹ Reni Siswenty² Rizka Sulistyaningsih³
Fira Ratnadila⁴**

^{1,2,3,4} *Akademi Kebidanan Wijaya Husada*

ABSTRAK

Motorik kasar adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi pada tubuh anak, berkaitan dengan otot besar seperti otot kaki, dan otot tangan. Berdasarkan *World Health Organization (WHO)*, ditemukan masih tingginya gangguan perkembangan motorik kasar hingga 28,5%, khususnya pada usia prasekolah sekitar 21,6% di dunia yang terjadi gangguan perkembangan motorik kasar. Tujuan penelitian penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh *Path Space* Mainan Edukasi Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Metode Penelitian ini merupakan *Eksperimen* dengan desain riset *Pra-Eksperimen Design* yaitu *One-Group PreTest-PostTest*. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan total sampling. Instrumen yang digunakan adalah KPSP (Kuesioner Pra - Skrining Perkembangan). Penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* didapatkan nilai dengan taraf signifikan bahwa $p, 0,05$ ($0,034 < 0,05$) yang artinya H_a diterima H_0 ditolak. Kesimpulan dalam penelitian adanya Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun. Disarankan bagi orang tua untuk lebih memperhatikan lagi mengenai perkembangan anak untuk diberikan stimulasi saat anak berada di rumah agar perkembangan anak lebih optimal.

Kata kunci : *Pathspace, permainan engklek, motorik kasar*

ABSTRAK

Gross motor skills are abilities that require coordination in the child's body, related to large muscles such as leg muscles and hand muscles. Based on the World Health Organization (WHO), it was found that there are still high disorders of gross motor development of up to 28.5%, especially in preschool age around 21.6% in the world that there are disorders of gross motor development. The purpose of this research is to determine the Effect of Path Space Educational Toys Engklek on Gross Motor Development in Children Aged 4-5 Years. This research method is an Experiment with a Pre-Experimental Design research design, namely One-Group PreTest-PostTest. The sampling of this study used total sampling. The instrument used was KPSP (Pre-Screening Questionnaire for Development). This study used the Wilcoxon Sign Rank Test, obtained a value with a significant rate of $p, 0.05$ ($0.034 < 0.05$) which means H_a is accepted H_0 is rejected. The conclusion in the study is the Effect of Pathspace Engklek Games on Gross Motor Development in Children Aged 4-5 Years. It is recommended for parents to pay more attention to their child's development and provide stimulation when the child is at home so that the child's development is more optimal.

Keywords : *Pathspace, hopscotch game, gross motor skills*

LATAR BELAKANG

Motorik kasar merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi pada tubuh anak, berkaitan dengan otot besar seperti otot kaki, dan otot tangan (Rahman et al., 2020 dalam Hasanah et al., 2022). Motorik kasar seorang anak berkembang dengan cara unik dan bertahap. Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah faktor psikososial yaitu dari stimulasi, motivasi, kelompok sebaya, sekolah, dan kasih sayang orang tua (Soet-jiningsih, 2012 dalam Hasanah et al., 2022).

Perkembangan motorik anak juga dapat dipengaruhi dari frekuensi tidur anak, memfasilitasi durasi tidur total yang lebih lama, khususnya durasi tidur malam yang lebih lama dan lebih konsisten, serta jadwal tidur malam yang lebih awal, tampaknya penting untuk perkembangan motorik kasar (Zhang et al., 2022 dalam Hasanah et al., 2022). Selain dari faktor

psikososial dan faktor frekuensi tidur, faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah asupan gizi karbohidrat yang didapatkan oleh anak (Zulkarnain & Sumitro, 2020 dalam Hasanah et al., 2022).

Keterampilan motorik mulai berkembang sejak dini dan berhubungan dengan aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja. Hubungan dengan aktivitas fisik terbukti bahkan selama tahun-tahun pra-sekolah (usia 3-5), di mana anak-anak kecil dengan kemampuan keterampilan motorik yang lebih tinggi cenderung lebih aktif secara fisik daripada anak-anak yang kurang mahir. Asosiasi ini membentuk dasar teori bahwa mengoptimalkan keterampilan motorik anak-anak sejak dini memberikan dasar bagi perilaku aktivitas fisik yang positif di kemudian hari. Meskipun bukti lebih lanjut diperlukan, teori ini didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan motorik selama tahun-tahun awal dapat memprediksi aktivitas fisik di

masa depan (Telford et al., 2022 dalam Hasanah et al., 2022).

Perkembangan motorik adalah salah satu penanda untuk mengidentifikasi apakah anak berkembang dengan baik dan dengan demikian merupakan salah satu sinyal pertama untuk mendukung pengambilan keputusan klinis mengenai memulai intervensi dini (Suir et al., 2022 dalam Hasanah et al., 2022). Apabila salah satu fungsi dari aspek motorik kasar tidak berjalan dengan baik maka akan berakibat tidak sempurnanya kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak (Auliani & Ardisal, 2019 dalam Hasanah et al., 2022).

Salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulus perkembangan motorik anak khususnya motorik kasarnya yaitu permainan engklek. Banyak pandangan dari para ahli tentang pengertian permainan engklek, Permainan engklek berasal dari Roma Italia yang dikenal dengan nama permainan Hopscotch. Hopscotch berasal dari kata Hop dan Scotch. Hop memiliki arti melompat atau lompat dan

scotch berarti garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut. Hopscotch pada awalnya digunakan sebagai latihan perang tentara Roma di daerah Great North Road (Harahap & Jaelani, 2022 dalam Hasanah et al., 2022). dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak (Mulyani, 2013 dalam Hasanah et al., 2022).

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang cara bermainnya dengan melompati garis dengan satu kaki, dan media yang berupa petak di gambar di lantai atau di tanah. Manfaat permainan engklek adalah melatih keseimbangan saat melompat menggunakan satu kaki, melatih keterampilan motorik tangan anak, dapat menaati peraturan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika anak untuk berhitung dan menen-

tukan langkah- langkah yang harus dilewatinya (Sam et al., 2021 dalam Hasanah et al., 2022).

Berdasarkan *World Health Organization (WHO)*, ditemukan masih tingginya gangguan perkembangan motorik kasar hingga 28,5%, khususnya pada usia pra-sekolah sekitar 21,6% di dunia yang terjadi gangguan perkembangan motorik kasar (WHO, 2020). Masalah perkembangan anak yang berbeda, contohnya keterlambatan motorik, keterlambatan bahasa, masalah perilaku, autisme serta hiperaktif lazim terjadi di seluruh dunia. Tingkat insiden berkisar dari 12 hingga 16% di AS, 24% di Thailand, dan 13 hingga 18% di Indonesia. Masalah ini masih menjadi persoalan yang harus ditangani secara serius sampai saat ini (WHO, 2020).

Menurut Kementerian Kesehatan RI, (2020) anak prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 13-18% (Kemenkes, 2020). Berdasarkan hasil data yang diperoleh, angka tertinggi pertama di Indonesia dalam ter-

jadinya gangguan perkembangan motorik kasar anak yaitu daerah Provinsi Papua Barat sebesar 8,2%, urutan tertinggi kedua yaitu daerah Provinsi Aceh sebesar 6,9%, dan urutan ketiga tertinggi yaitu daerah Papua sebesar 6,2% (Kemenkes, 2020). Selain itu, di Provinsi Jawa Barat sendiri meraih nilai 98,3% (Riskesdas, 2018 dalam Sumini, 2020).

Semakin berkembangnya teknologi, anak-anak lebih suka bermain gadget meski bermain bersama-sama. Kurangnya interaksi antara anak yang satu dengan yang lain mengakibatkan anak semakin kurang bergerak, mereka hanya fokus terhadap gadgetnya masing-masing. Dengan bermain gadget terus menerus mengakibatkan motorik kasar anak menjadi terhambat sehingga diperlukan adanya kegiatan yang dapat mendorong perkembangan motorik kasar anak, salah satunya dengan permainan engklek yang dapat membantu perkembangan motorik anak.

Sehingga untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak, dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai hasil budi daya manusia pada masa sejak jaman dahulu sudah menggairahkan anak untuk bermain dengan senang dan memberi pengaruh yang bermakna untuk perkembangan anak. Permainan tradisional sudah di kenalkan sejak nenek moyang dulu. Permainan ini tidak memerlukan biaya, bahkan sangat mudah di mainkannya (Sutini, 2013 dalam Hasanah et al., 2022).

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat melestarikan, memperkenalkan, serta meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Pada zaman digital saat ini, para pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan melestarikan per-

mainan tradisional di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern (Pratiwi & Kirtanto, 2014 dalam Hasanah et al., 2022).

Sejauh ini studi terdahulu mengenai permainan engklek dan perkembangan motorik kasar anak diantaranya : *Pertama*, penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan motorik kasar anak. Serta dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya pengaruh permainan tradisional engklek dalam perkembangan motorik kasar anak (Lorena et al., 2020). *Kedua*, penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis”. Dari hasil Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan engklek yang digunakan

sebagai metode pembelajaran dalam perkembangan motorik kasar diperoleh rata-rata suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik yang mencakup kemampuan fisik motorik, karena berada diklasifikasi yang rendah, hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil dari perkembangan motorik kasar pada anak usia dini di RA Salsabila rendah dan masih memerlukan bimbingan dari guru agar perkembangan motorik kasar pada anak usia dini lebih baik. *Ketiga*, penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Anaknon Do Hamoraon di Ahu”. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa jawaban anak tentang Permainan Tradisional Engklek di PAUD Anaknonhi Do Hamoraon di Ahu diketahui bahwa Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Anaknonhi Do Hamoraon di Ahu semakin meningkat dikarenakan Permainan Tradisional Engklek tersebut.

Adapun hal yang diusahakan guru dalam Permainan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di PAUD Puspa Bangsa, dari 20 anak usia 4-5 tahun, didapatkan 15 anak perkembangannya sesuai dengan usianya, 3 anak perkembangannya meragukan dan 2 anak perkembangannya mengalami penyimpangan. Berdasarkan data diatas dan mengingat pentingnya memberikan stimulasi secara berkala atas perkembangan anak yang terganggu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Path Space* Mainan Edukasi Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Paud Usia 4-5 Tahun Di PAUD Puspa Bangsa”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Dimana peneliti mendeskripsikan tentang bagaimana pengaruh *pathspace* mainan edukasi engklek terhadap perkembangan

motorik kasar pada usia 4-5 tahun di PAUD puspa bangsa.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang belajar di PAUD Puspa Bangsa sebanyak 16 Responden. .

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Setelah dilakukan penelitian, sampel yang terkumpul dan yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 16 orang responden dari seluruh populasi yaitu anak usia 4-5 tahun yang belajar di PAUD Puspa Bangsa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah formulir lembar pengisian KPSP untuk usia 48 bulan, 54 bulan dan 60 bulan, dimana KPSP Berisi mengenai perkembangan anak dari perkembangan motorik, Bahasa dan sosial mandiri

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Bivariat

a. Uji normalitas 1 Uji normalitas data

Intervensi	Shapiro-Wilk
Pre-test	.000
Post-test	.000

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 24

Berdasarkan Tabel 1 Hasil Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* di dapatkan nilai *sign* . (Signifikasi) pada *Pre-test* 0,000 dan *Post-test* 0,000 yaitu $< 0,05$ artinya data tersebut berdistribusi tidak normal sehingga Uji Hipotesis menggunakan uji statistic non parametrik *Wilxocon Rank Test*.

b. Uji hipotesis Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun

Test Statistics^a

POSTES - PRETES	
Z	-2.121 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.034

Berdasarkan Tabel 4.2 Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembnagan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun didapatkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.034 yang artinya nilai *P-Value* ≤ 0.05 menunjukkan ada Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembnagan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun. Dimana H_a diterima dan H_0 ditolak.

PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan suatu bentuk sesenjangan yang muncul setelah dilakukan penelitian yang kemudian peneliti membandingkan hasil dari penelitian .

a. Distribusi Frekuensi Pengaruh Sebelum Diberikan Pathspace Permainan Engklek Terhadap Perkembnagan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun

Berdasarkan hasil tabel 4.4 Distribusi frekuensi pengaruh sebelum diberikan *Pathspace* permainan engklek terhadap perkembnagan motorik kasar pada anak usia 4- 5 tahun dari 20 Responden sebanyak 10 responden perkembangan

motorik kasar meragukan (50%) dan sebanyak 10 responden perkembangan motorik kasar anak sesuai (50%).

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan spinal cord. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Perkembangan motorik adalah perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai masa bayi sampai masa dewasa serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan motorik dan aspek perilaku yang ada pada manusia ini mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan itu sendirimempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia (Makhmudah, 2020 dalam Usrati et al., 2023).

Hasil penelian sejalan dengan penelitian tentang pengaruh permainan tradisional engklek dalam perkembangan motorik kasar anak dengan nilai pretest sebesar 7 dari 21 responden .

Berdasarkan asumsi peneliti dengan hasil penelitian bahwa perkembangan pada anak memiliki hasil yang sama jumlahnya masing-masing untuk hasil perkembangan motorik sebelum diberikan stimulasi.

b. Distribusi Frekuensi Pengaruh Sesudah Diberikan Pathspace Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun

Berdasarkan tabel 4.5 Distribusi frekuensi pengaruh sesudah diberikan *Pathspace* permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4- 5 tahun dari 20 Responden sebanyak 16 responden perkembangan motorik kasar Sesuai (80%).

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan

tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan spinal cord. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Perkembangan motorik adalah perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai masa bayi sampai masa dewasa serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan motorik dan aspek perilaku yang ada pada manusia ini mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan itu sendirimempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia (Makhmudah, 2020 dalam Usrati et al., 2023).

Hasil penelian sejalan dengan penelitian tentang pengaruh permainan tradisional engklek dalam perkembangan motorik kasar anak dengan nilai pretest sebesar 7 dari 21 responden .

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa ternyata ada dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik anak setelah diberikan stimulai permainan.

c. Pengaruh Sebelum Diberikan Pathspace Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun

Berdasarkan Tabel 4.7 Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun didapatkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.034 yang artinya nilai *P-Value* ≤ 0.05 menunjukkan ada Pengaruh *Pathspace* Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun. Dimana H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hal ini didukung dengan teori Montessori menyatakan Anak- anak tertarik oleh benda-benda yang membantu anak dalam menyempurnakan persepsi-persepsi indra mereka, memberikan kesempatan untuk menganalisis memahirkan Gerakan-gerakan anak. Keadaan khusus

yang dapat melingkungi anak adalah sebuah lingkungan yang sesuai, seorang guru yang sederhana, dan bahan- bahan pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan anak. Salah satu cara yang paling menabjubkan untuk membuka gerbang menuju ekspresi normal dari bakat alami seorang anak adalah dengan aktivitas yang di konsentrasikan pada sebagian tugas yang memerlukan gerakan-gerakan tangan yang di pandu oleh kecerdasan. Maksud teori ini berpendapat bahwa cara mengembangkan motorik halus anak dengan cara yang sederhana dan sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satunya dengan media *Busy Jar*, karena media ini di buat menarik dan membuat anak tertarik untuk bermain sambil belajar, karena dapat merangsang perkembangan motorik halus anak dengan melakukan aktivitas motorik Kasar (45).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dengan judul menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap

perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Dimana nilai $P\text{-Value } 0.000 \leq 0.005$ yang artinya penelitian memiliki hubungan atau pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa penelitian ini memiliki hubungan yang erat pada saat melakukan penelitian terlihat ada perbedaan dari perkembangan pada anak setelah diberikan stimulasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *pathspace* permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Puspa Bangsa dapat disimpulkan :

1. Distribusi frekuensi pengaruh sebelum diberikan *Pathspace* permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4- 5 tahun dari 20 Responden sebanyak 10 responden perkembangan motorik kasar meragukan (50%) dan sebanyak 10 responden

perkembangan motorik kasar anak sesuai (50%).

2. Distribusi frekuensi pengaruh sesudah diberikan *Pathspace* permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4- 5 tahun dari 20 Responden sebanyak 16 responden perkembangan motorik kasar Sesuai (80%).

3. Distribusi frekuensi pengaruh sebelum diberikan *Pathspace* permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4- 5 tahun dari 20 Responden sebanyak 10 responden perkembangan motorik kasar meragukan (50%) dan sebanyak 10 responden perkembangan motorik kasar anak sesuai (50%).

SARAN

Jurnal yang telah peneliti tulis di atas dapat dijadikan salah satu rujukan dan atau referensi serta menambah wawasan dalam berbagai hal yang terkait pengadaan alat permainan edukatif yang lainnya yang dapat bermanfaat dan

membantu kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, jurnal ini masih jauh dari sempurna, sehingga tidak dapat apabila dijadikan sebagai referensi satu-satunya dalam sebuah pembuatan penelitian. Untuk peneliti pribadi menerima segala macam kritik dan saran yang membangun dari semua kalangan guna perbaikan penelitian ini dan kebaikan bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- anjani, S., Rissa Atika, A., Al Hikmah, R., Lembang, J., Siliwangi, I., & Jendral Sudirman Cimahi, J. (2020). *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini*. 3(6), 2714–4107.
- Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah | Yanti | Jurnal Kesehatan Medika Saintika*. (2020). Etri Yanti. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30633/jkms.v11i1.761>
- Hasanah, F. F., Nurhayati, S., & Iklima, R. (2022). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis. *Indonesian Journal of Islamic ...*, 7(2), 105–115. <http://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/view/352%0Ahttps://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/download/352/175>
- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 68–76. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22261>
- Marningsih, R. (2023). *Penggunaan Permainan Challenge Board dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara*. 1–72.
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–

2060.<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3>.

1889

Rambe, A. P., Batu Bara, H., Nasution, D. A., Fawas, R. A., Siregar, R. M., & Pasaribu, N. A. (2023). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 360–370.

<https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.2913>

Sam, F. K., Pramono, P., & 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://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2>.

1.1-8

Sumini. (2020). Hubungan Status Gizi dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Balita Umur 1-5 Tahun di. *Nursing Journal*, 1(1), 63–71.

Usrati, S., Santi, T. D., & Amin, F. A. (2023). Analisis Faktor Yang

Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Batita Di Wilayah Kerja Puskesmas Meureudu Kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya. *SAINTEKES: Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan*, 2(1), 1–11.

<https://doi.org/10.55681/saintekes.v2i1.13>