

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN EGBA (EGRANG BATHOK) DI TK PERTIWI GAYAM KECAMATAN BOGOREJO KABUPATEN BLORA**

Siwi Nurdiana<sup>1\*</sup>, Allan Firman Jaya<sup>2</sup>

<sup>1 2</sup> Prodi Pendidikan Guru Pendidikan PAUD, UNIVERSITAS PGRI RONGGOLAWA TUBAN

\*Email: [siwidiana9@gmail.com](mailto:siwidiana9@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Menurut UUD No 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional, PAUD ialah suatu cara dengan enam (6) tahun merupakan salah satu upaya yang bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak dari lahir sampai dengan umur enam tahun. Hal ini dicapai dengan memberikan rangsangan intelektual yang memajukan tumbuh kembang anak-anak pada tingkat jasmani dan rohani serta merencanakan mereka untuk masuk perguruan tinggi. Ilmu yang mempelajari anak-anak di bawah usia enam tahun dikenal dengan PAUD. Tujuan explorasi ini adalah untuk membantu perkembangan motorik kasar siswa usia empat sampai lima tahun di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora dengan menggunakan permainan EGBA (Egrang Bathok). Ada lima belas anak dalam kelompok belajar ini, berusia empat hingga lima tahun. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun 2023–2024. Penelitian ini memakai desain penelitian tindakan kelas (PTK) 2 siklus, dengan empat komponen untuk setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator ketercapaian, lembar bimbingan, dan RPPH. Menurut observasi, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya dengan memainkan permainan EGBA (Egrang Bathok). Tingkat keterampilan motorik kasar meningkat seiring dengan peningkatan proporsi dari 27% (pra siklus) menjadi 66% (siklus I) dan kemudian bisajadi 85% (siklus II). Ini menunjukkan bahwa permainan EGBA (Egrang Bathok) dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk menambah keterampilan motorik kasar anak kecil.

**Kata Kunci:** Motorik kasar; Permainan; EGBA (Egrang Bathok)

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah sebutan untuk pengajaran yang diberikan kepada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Pendidikan usia dini mempunyai pengaruh yang besar terhadap kepribadian dan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah berikutnya (Pebriana, 2017). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembangunan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam (enam) tahun. Hal ini dicapai dengan memberikan stimulasi pendidikan kepada generasi muda yang mendukung perkembangan rohani dan jasmani mereka, mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan tinggi. Pengertian PAUD adalah pengajaran yang dimulai sejak usia muda. Penting untuk diingat bahwa prinsip-prinsip moral, nilai-nilai kreatif dan budaya, kecerdasan, bakat, dan keyakinan agama harus dikembangkan selama pendidikan anak usia dini. Secara logika, pergeseran kondisi, dan budaya lokal, semua sifat tersebut seharusnya diajarkan di setiap jenjang pendidikan.

Hurlock mendefinisikan kemampuan motorik kasar sebagai kemampuan tubuh untuk menggerakkan otot-otot besar. Gerakan-gerakan ini berada di bawah arahan otak dan sumsum tulang belakang, yang membentuk sistem saraf pusat. Kemampuan motorik kasar sangat penting untuk perkembangan anak dan terdiri atas gerak-gerak nonlokomotor, misalnya memutar bagian tubuh, menekuk atau membungkukkan badan, latihan keseimbangan, dan gerak manipulatif, contohnya menarik dengan kedua tangan, menangkap, menendang, dan melempar dengan ayunan lengan tinggi, di samping kemampuan lokomotor, misalnya seperti berjalan, melangkah, melompat, berlari, melompat, merangkak, merayap, berjinjit, dan berguling. melambungkan bola (Erwanda dan Sutapa, 2023). Gordon & Browne mengemukakan bahwa ketrampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak yang melibatkan seluruh anggota tubuhnya atau Sebagian besar tubuhnya dengan memakai beberapa macam koordinasi sebagian otot-otot tertentu anak dapat berlatih merangkak, ketangkasan,

melemparkan, berloncat, keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan dan juga dalam mempertahankan (Monicha, 2020). Adapun perkembangan motorik kasar yang dapat dikembangkan pada anak usai 4-5 tahun yaitu meliputi gerak hewan, pohon yang terkena angin, pesawat terbang, gerakan menggantung, gerakan melompat, beloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar dan menangkap objek secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang objek secara terarah, dan memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan motorik anak tersebut yaitu dengan adanya motivasi dari dalam diri anak dan juga anak harus mempunyai tekad serta semangat dari luar diri anak tersebut, dan juga dengan memberikan kegiatan atau pembelajaran yang menyenangkan sebagai upaya untuk memberikan stimulus pada perkembangan motorik kasar anak, sebagai contoh kegiatan yang dapat dipakai atau diterapkan adalah dengan permainan tradisional dengan menggunakan media egrang bathok.

Menurut Masliati dan Maswiati (2020), permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara berbagai anggota kolektif tertentu, permainan ini berbentuk tradisional, dapat diwariskan secara turun-temurun, dan dapat divariasikan. Sedangkan menurut Rohayati dan Budiarti (2022) mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah sebuah simbol pengetahuan yang telah ada dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi yang mempunyai banyak fungsi atau pesan yang ingin disampaikan.

Devi (2020) mengatakan bahwa Egrang bathok merupakan sebuah permainan tradisional yang sudah jarang sekali digunakan untuk bermain anak-anak di era modern, dalam permainan egrang bathok bahan-bahan yang digunakan cukup sederhana dan gampang sekali ditemukan yaitu menggunakan bathok kelapa dan juga tali, permainan egrang bathok dapat melatih kesabaran, konsentrasi, serta kerjasama disisi lain egrang bathok juga mempunyai banyak manfaat untuk anak-anak baik secara fisik dan juga mental diantaranya dapat melatih keseimbangan, dapat melatih koordinasi serta kekuatan otot kaki. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Egba (Egrang Bathok) Di Tk Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora.”

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian semacam ini. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada penelitian yang dilakukan di kelas oleh seorang guru atau peneliti dengan tujuan untuk mengetahui penelitian apa lagi yang dilakukan di dalam kelas untuk mencapai suatu penemuan. memahami efek dari prosedur yang dilakukan pada subjek penelitian dalam kursus itu. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kemmis dan McTaggart dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Intinya, ada empat bagian model ini: persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian terletak di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora. Ada 22 siswa dalam penelitian ini yang berusia antara 4 dan 5 tahun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Siswa dalam rentang usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora berpartisipasi dalam proyek penelitian tindakan kelas ini. terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan sukarelawan penelitian dengan total 22 orang. Informasi ini berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi peneliti ketika mencoba meningkatkan kemampuan motorik kasar. Melihat konteks permasalahan pengembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada tahun ajaran 2023–2024, perkembangannya belum dapat berjalan secara maksimal. Temuan penelitian disajikan secara bertahap yaitu sebagai siklus proses pembelajaran. Tahap penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu:

### **A. Pra Siklus**

Subyek penelitian ini adalah 22 orang siswa 11 laki-laki dan 11 perempuan yang menggunakan pendekatan dokumentasi dan observasi. Sebelum bertindak terlebih dahulu diamati hasil motorik kasar dari permainan EGBA (Egrang Bathok), seperti terlihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Observasi Awal/Prasiklus Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan EGBA (Egrang Bhatok)**

No	Nama anak	Aspek Penilaian				Skor tercapai	Skor maksimal	% ketuntasan	Ket.
		Mampu berjalan lurus	Mampu meloncat	Mampu berjalan pada bentuk geometri	Mampu berjalan zig-zag				
1.	Jonathan D	4	2	3	3	12	16	75%	T
2.	Rafania Pramesti	3	2	3	3	11	16	69%	T
3.	Abdul Rosit M.	4	3	3	3	13	16	81%	T
4.	Adhitama Ridwan	2	1	1	1	5	16	31%	TT
5.	Aqilla Novitasari	3	2	3	3	11	16	69%	TT
6.	Ayra Naylan P. K.	3	1	1	2	7	16	44%	TT
7.	Agustina W	2	1	2	1	6	16	38%	TT
8.	Azril Rafif Ashari	3	1	2	2	8	16	50%	TT
9.	Cinta Natasya M	3	1	1	2	7	16	44%	TT
10.	Irfan Yusuf H	4	2	3	3	12	16	75%	T
11.	Latisha Mahestri	2	1	1	2	6	16	38%	TT
12.	Lionel Diska P	2	1	1	1	5	16	31%	TT
13.	M.Fathir P	2	1	1	2	6	16	38%	TT
14.	Natasya Amelya S	2	1	1	1	5	16	31%	TT
15.	Rafasya Abraham	1	1	1	1	4	16	25%	TT
16.	Raffi Abimanyu	2	1	2	2	7	16	44%	TT
17.	Serlin Meizeza R	4	3	3	3	13	16	82%	T
18.	Ario Chondro B	2	1	1	2	6	16	38%	TT
19.	Bilqis Isni M	1	0	1	1	3	16	19%	TT
20.	Giska Deswita	1	1	1	1	4	16	25%	TT
21.	Fariz Wahyu N	1	1	1	1	4	16	25%	TT
22.	Ayra Kusuma N	2	1	1	2	6	16	38%	TT
Jumlah nilai		53	29	37	42				
Presentase nilai		60%	32%	42%	47%	45%			
Jumlah anak yang tidak tuntas								16	
Prosentase yang tidak tuntas belajar								73%	
Jumlah anak yang tuntas belajar								6	
Prosentase anak yang tuntas belajar								27%	

**Keterangan:**

Ketuntasan kelas jika siswa memperoleh prosentase nilai sebesar 75%. Berdasarkan data diatas, dapat ditarik otorican bahwa hasil kemampuan otoric kasar melalui permainan EGBA (Egrang Bathok) di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora belum mencapai ketuntasan klasikal. Dari data tersebut anak yang tuntas hanya sebanyak 6 anak dari 22 anak dan jika

diprosentasikan sebesar 27%, sedangkan anak yang tidak tuntas belajarnya sebanyak 16 dari 22 anak dan jika diprosentasikan sebanyak 73%

## B. Siklus I

Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3,4,5,6 Juni 2024 di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa yaitu 11 laki-laki dan 11 perempuan. Adapun hasil observasi siklus I potensi perkembangan motorik kasar melalui permainan EGBA (Egrang Bhatok) sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I Potensi Perkembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan EGBA (Egrang Bhatok)**

No	Nama anak	Aspek Penilaian				Skor	Skor	%	Ket.
		Mampu berjalan lurus	Mampu meloncat	Mampu berjalan pada bentuk geometri	Mampu berjalan zig-zag	tercapai	maksimal	ketuntasan	
1.	Jonathan D	4	2	3	4	13	16	81%	T
2.	Rafania Pramesti	4	2	4	3	13	16	81%	T
3.	Abdul Rosit M.	4	3	3	4	14	16	87%	T
4.	Adhitama Ridwan	3	2	4	3	12	16	75%	T
5.	Aqilla Novitasari	4	2	3	4	13	16	81%	T
6.	Ayra Naylan P. K.	4	1	3	3	11	16	68%	TT
7.	Agustina W	3	2	2	2	9	16	56%	TT
8.	Azril Rafif Ashari	3	1	3	3	10	16	62%	TT
9.	Cinta Natasya M	4	2	3	4	13	16	81%	T
10.	Irfan Yusuf H	4	2	4	4	14	16	87%	T
11.	Latisha Mahestri	4	1	4	3	12	16	75%	TT
12.	Lionel Diska P	3	1	2	3	9	16	56%	TT
13.	M.Fathir P	3	1	3	3	10	16	62%	TT
14.	Natasya Amelya S	3	1	1	2	7	16	44%	TT
15.	Rafasya Abraham	2	1	2	2	7	16	44%	TT
16.	Raffi Abimanyu	3	1	3	3	10	16	62%	TT
17.	Serlin Meizeza R	4	3	3	4	14	16	87%	T
18.	Ario Chondro B	4	2	4	4	14	16	87%	T
19.	Bilqis Isni M	2	1	2	2	7	16	44%	TT
20.	Giska Deswita	2	1	2	1	6	16	37%	TT
21.	Fariz Wahyu N	2	1	2	2	7	16	44%	TT
22.	Ayra Kusuma N	3	1	2	2	8	16	50%	TT
Jumlah nilai		72	34	62	65				
Presentase nilai		82%	39%	70%	74%			<b>66%</b>	
Jumlah anak yang tidak tuntas								<b>13</b>	

Prosentase yang tidak tuntas belajar	<b>59%</b>
Jumlah anak yang tuntas belajar	<b>9</b>
Prosentase anak yang tuntas belajar	<b>41%</b>
Ket Indikator A:	Mampu berjalan lurus dengan menggunakan egrang bathok
Ket. Indikator B:	Mampu melompat dengan menggunakan egrang bathok
Ket. Indikator C:	Mampu berjalan pada bentuk geometri dengan menggunakan egrang bathok
Ket. Indikator D:	Mampu berjalan zig-zag dengan menggunakan egrang bathok

Ketentuan klasikal kemampuan motorik kasar anak dapat melalui permainan EGBA (Egrang Bathok) dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh anak}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 66% dan masih dibawah ketuntasan klasikal yaitu minimal 75%. Prosentase anak yang tuntas belajar sebanyak 9 anak dari 22 anak jika dipresentasekan sebesar 41% sedangkan anak yang tidak tuntas belajar sebanyak 13 anak dari 22 anak dan jika diprosentasekan sebanyak 59%.

### C. Siklus II

Siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11,12,13,14 Juni 2024 di TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa yaitu 11 laki-laki dan 11 perempuan. Adapun hasil observasi siklus II potensi perkembangan otoric kasar melalui permainan EGBA (Egrang Bathok) sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan EGBA (Egrang Bathok)**

No	Nama anak	Aspek Penilaian				Skor	Skor	%	Ket.
		Mampu berjalan lurus	Mampu meloncat	Mampu berjalan pada bentuk geometri	Mampu berjalan zig-zag	tercapai	maksimal	ketuntasan	
1.	Jonathan D	4	4	4	4	16	16	100%	T
2.	Rafania Pramesti	4	3	4	3	14	16	87%	T
3.	Abdul Rosit M.	4	3	4	4	15	16	94%	T
4.	Adhitama Ridwan	3	3	4	3	13	16	81%	T
5.	Aqilla Novitasari	4	3	3	4	14	16	87%	T
6.	Ayra Naylan P. K.	4	3	3	3	13	16	81%	T
7.	Agustina W	4	3	3	4	13	16	81%	T
8.	Azril Rafif Ashari	3	3	3	3	12	16	75%	T
9.	Cinta Natasya M	4	3	4	4	15	16	94%	T
10.	Irfan Yusuf H	4	3	4	4	15	16	94%	T
11.	Latisha Mahestri	4	3	4	3	14	16	87%	T
12.	Lionel Diska P	3	2	3	4	12	16	75%	T
13.	M.Fathir P	4	3	3	3	13	16	81%	T

14.	Natasya Amelya S	4	3	3	3	13	16	81%	T
15.	Rafasya Abraham	4	3	3	3	13	16	81%	T
16.	Raffi Abimanyu	4	3	3	3	13	16	81%	T
17.	Serlin Meizeza R	4	3	4	4	15	16	94%	T
18.	Ario Chondro B	4	3	4	4	15	16	94%	T
19.	Bilqis Isnî M	3	3	3	3	12	16	75%	T
20.	Giska Deswita	3	3	3	3	12	16	75%	T
21.	Fariz Wahyu N	4	3	3	3	13	16	81%	T
22.	Ayra Kusuma N	3	3	3	4	13	16	81%	T
Jumlah nilai		72	82	66	75	76			
Presentase nilai		82%	93%	75%	85%	86%			
Jumlah anak yang tidak tuntas								<b>0</b>	
Prosentase yang tidak tuntas belajar								<b>0%</b>	
Jumlah anak yang tuntas belajar								<b>22</b>	
Prosentase anak yang tuntas belajar								<b>85%</b>	

Ket. Indikator A: Mampu berjalan lurus dengan menggunakan egrang bathok

Ket. Indikator B: Mampu melompat dengan menggunakan egrang bathok

Ket. Indikator C: Mampu berjalan pada bentuk geometri dengan menggunakan egrang bathok

Ket. Indikator D: Mampu berjalan zig-zag dengan menggunakan egrang bathok

Ketentuan klasikal kemampuan motorik kasar anak dapat melalui permainan EGBA (Egrang Bathok) dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh anak}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa siswa telah mencapai otoric ketuntasan klasikal yaitu minimal 75% dengan hasil ketuntasan belajar sebesar 85%. Jika data yang ditampilkan 85%, maka 22 dari 22 anak muda telah menyelesaikan pendidikannya. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain EGBA (Egrang Bathok) dengan anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gayam dapat membantu mengembangkan otoric kasarnya. Hal ini membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Risella Amelia Silanindah (2022) terbukti benar adanya.

Menarik kesimpulan dari beberapa tabel di atas, maka dapat dibuat grafik perbandingan sebagai berikut, mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II:



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Kelas TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas dua siklus, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Anak kelompok A TK Pertiwi Gayam Kecamatan Bogorejo Kabupaten Blora usia 4-5 tahun dapat memperoleh manfaat peningkatan kemampuan motorik kasar berkat permainan EGBA. (Bathok Panggung). Perkembangan motorik kasar anak ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Permainan EGBA (Egrang Bathok) mampu memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Anak mampu menyerap apa yang dipelajari sehingga dapat mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini dibuktikan pada data pra siklus, ketuntasan belajar pada pra siklus yaitu 27% dari jumlah keseluruhan 22 anak. Untuk tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar anak adalah 66% dari jumlah keseluruhan 22 anak. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar anak sebanyak 85% dari jumlah keseluruhan 22 anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmarani, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Devi, M. S. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323-3334.
- Gallahue, D. L. (2010). Understanding motor development in children and youth. In *Proceedings of The 6th international scientific and expert symposium "Contemporary views on the Motor Development of a Child* (pp. 17-23).
- Halimah, S. (2018). Efektivitas Permainan Egrang Tempurung Kelapa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar (Penelitian di Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso, Kec. Salaman, Kab. Magelang Tahun Ajaran 2018/2019) (*Doctoral dissertation, Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Hardyaningrum, D. F. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Engklek Pada Anak Kelompok B Tk Chuzaemah Pagojengan Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes Semester Gasal Tahun 2011-2012 (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Idham, M. Y. (2018). Implementasi Modifikasi Permainan Bolabasket Terhadap Hasil Belajar Siswa: Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas XI IPA 4 SMA Pasundan 2 Bandung (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Karyadi, A. C. *Diktat Materi Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Masliati, T., & Maswiati, W. (2020). Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Raudhatul Athfal Nurul Iman Cijawa Kota Serang. *Pelita Calistung*, 1(02), 46-52.
- Monicha, N. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal cikal cendekia*, 1(1).
- Muriyan, O. (2019). Mengembangkan Kemampuan Mo Torik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di Tk Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715-1724.
- Wahyuseptiana, Y. I. (2014). Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Di Gugus Sido Mulyo Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.