

BUKU PANDUAN PERMAINAN ENKLEK

Oleh;
Indang Supriatin, S.Pd.
Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd
Dr. Sumaji, M.Pd.

Main engklek yuk!



**BUKU PANDUAN
PERMAINAN ENKLEK**



Buku Panduan PERMAINAN ENGLEK

Penulis

Indang Supriatin, S.Pd.
Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd
Dr. Sumaji, M.Pd.

Penelaah

Dr. Drs. Mohammdah Kanzunnudin, M.Pd
Dr. Sumaji, M.Pd.

Ilustrator

Cv. Aghistna

Cetakan Pertama, 2022

Copyright @ 2022

Cv. Aghistna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



PRAKATA

Assalamualaikum Warohamtullah Wa Barokatuh...

Alhamdulillah Robbil Alamin kami panjatkan ke Hadirat Allah SWTatas nikmat dan rahmat-NYA sehingga penyusunan buku "MAIN ENKLEK YUK" ini telah dapat diselesaikan.

Pendidikan TK menitikberatkan pada perkembangan dasar anak untuk mendukung pada tahap perkembangan selanjutnya. Pembelajaran di TK menggunakan pendekatan prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat dilakukan dengan Permainan Tradisional dengan berbantuan kartu gambar. Buku ini menjelaskan teknik bermain permainan tradisional berbantuan kartu gambar sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak TK.

Penulis menyadari bahwa penyusunan buku masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan. Harapan penulis semoga buku ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum Warohamtullah Wa Barokatuh...

Kudus, September
2021

Penyusun



DAFTAR ISI

Prakata	iii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Manfaat	7
BAB II PERKEMBANGAN MOTORIK	
A. Pengertian	9
B. Ciri Perkembangan Motorik	10
C. Klasifikasi	11
D. Tahap Perkembangan Motorik	13
E. Pengembangan Pembelajaran Aspek Motorik	14
F. Pencapaian Perkembangan Motorik	19
BAB III PERMAINAN ANAK USIA DINI	
A. Pengertian	22
B. Manfaat Bermain	24
BAB IV PERMAINAN ENKLEK BERBANTUAN KARTU ANGKA	
PERMAINAN ENKLEK	27
A. Pengertian	27
B. Sejarah	30
C. Manfaat	31
D. Tujuan	32
E. Aspek Permainan Engklek	33
F. Alat dan Bahan	34
G. Waktu Permainan	32
MEMBUAT KARTU ANGKA	35
A. Pengertian	35
B. Alat dan Bahan	36
C. Langkah Pembuatan	37
LANGKAH PERMAINAN ENKLEK DENGAN	
BERBANTUAN KARTU ANGKA	38



BAB V PENUTUP

Simpulan	41
Daftar Pustaka	42
Profil Penulis	46





BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendiknas, 2012).

Program pembelajaran PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai budaya dan falsafah bangsa. Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru sebagai fasilitator untuk menggali potensi anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik.

Bentuk stimulasi pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018). Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar





akan semakin dirasakan manfaatnya dengan menggunakan media yang tepat. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal (Arsyad, 2016).

Penggunaan media merupakan salah satu bantuan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak usia dini (Zaman, 2016). Prinsip pendidikan AUD harus menganut pada kebutuhan anak yaitu menstimulasi perkembangan yang optimal. Pendidikan yang efektif dilakukan melalui proses bermain.

Kegiatan bermain menerapkan metode, strategi, sarana dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda yang ada di sekitar. Ki Hajar Dewantoro menegaskan peran bermain sangat penting bagi anak karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam perkembangan anak. *Mindset* terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang di berbagai tempat dan waktu, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak





dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak (Munawaroh, 2016).

Salah satu permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapeutik tinggi adalah permainan engklek (Muslimah, 2018). Engklek merupakan permainan tradisional yang memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah. Permainan ini adalah permainan populer pada masa kolonial Belanda bernama *zondaag mandaag* yang kemudian dimainkan anak-anak pribumi sehingga semakin meluas ke tanah air. Jenis permainan engklek termasuk permainan bergerak yaitu berhubungan dengan aktifitas fisik dan motorik dimana mengharuskan anak yang memainkannya untuk melompati petak yang tergambar di tanah/ lantai secara bergiliran. Permainan engklek modern sangat penting untuk menunjang aspek perkembangan terutama pada kemampuan fisik motorik anak usia dini (Hariyani, 2016).

Aspek perkembangan motorik anak perlu dikembangkan karena akan menentukan prestasi anak di masa mendatang. Perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan





fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Hurlock, 2016).

Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot besar (Soetjningsih, 2012). Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan semua anggota badan, yaitu melalui permainan tradisional engklek.

Permainan engklek merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat pada kotak yang telah dibuat. Bentuk kotak itu sendiri masing-masing daerah mempunyai bentuk yang berbeda. Namun cara bermainnya sama, yaitu melompati kolom atau kotak yang telah dibuat dengan menggunakan satu kaki. Alat yang digunakan ialah potongan genteng, lempengan batu atau





keramik. Manfaat bermain engklek ialah dapat melatih fisik-motorik, ketangkasan, keseimbangan, dan sosial emosional.

Permainan engklek melatih perkembangan motoric, karena cara mereka melompat tidak seperti melompat pada umumnya, melainkan melompat dengan satu kaki. Ketika melompat, anak-anak harus bisa berpijak pada kotak demi kotak tanpa diperbolehkan menyentuh garis tepi kotak. Pemain juga harus memperhatikan apakah ada koin lawan dalam salah satu petak. Jika ada koin milik lawan maka kotak tersebut tidak boleh dilompati. Ini berarti pemain harus mampu melompati kotak berikutnya. Jika ternyata gagal melakukannya. Melihat teknik bermain yang demikian maka terlihat dengan jelas bahwa permainan engklek membutuhkan keterampilan gerak motorik kasar yakni melompat dengan satu kaki.

Supiyono (2018:23) bermain akan bermakna bagi anak usia dini karena melalui permainan akan mendorong proses perkembangan. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan (Muhibbin, 2018:65).





Penelitian Herni (2020) mendapatkan bahwa peranan inovasi permainan Engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak diantaranya menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Penelitian Munawaroh (2017) mendapatkan bahwa model pembelajaran dengan dengan Permainan Tradisional Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Permainan Engklek dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kedisiplinan dan motorik.

Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan permainan tradisional Engklek. Pada permainan Engklek ini guru menyediakan gambar sesuai dengan tema yang telah direncanakan dan menambah kegiatan menyanyi, meniru gerak dan lain-lain sesuai dengan indikatornya. Gambar yang digunakan pada setiap kotak sesuai dengan tema yang direncanakan dan kegiatan dalam bentuk menyanyi, menyebut nama benda, meniru gerak, berhitung dan mengenal bentuk sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Terlihat jelas permainan Engklek ini dapat mengembangkan seluruh perkembangan anak usia dini.

Penelitian Hamidah (2018) menjelaskan bahwa permainan tradisional engklek membantu anak dalam





memudahkan mempelajari angka dan berhitung, karena dengan media bermain tidak memaksa anak berpikir yang membuat anak bosan. Pelaksanaan permainan engklek ini lebih menarik dengan menggunakan media kartu angka. Asmonah (2019) menjelaskan dengan media kartu dengan ukuran yang lebih besar dan bervariasi akan menarik perhatian siswa, dan bentuk kegiatannya yang menyenangkan dan menantang, akan lebih efektif dan membuat anak lebih senang. Media kartu ini terbuat dari karton tebal berbentuk persegi panjang yang bertuliskan angka dan disertai gambar benda di sekeliling anak, sehingga anak akan mendapatkan pengalaman bermakna.

B. MANFAAT

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai sarana meningkatkan kemampuan motoric siswa.
- b. Meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran siswa.
- c. Meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal model permainan engklek berbantuan kartu angka.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menciptakan inovasi baru dalam metode pembelajaran.





b. Sebagai pertimbangan pengembangan model permainan engklek berbantuan kartu angka.

3. Bagi Sekolah

a. Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Memberikan image positif karena sekolah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, modern dan berkualitas.



BAB II PERKEMBANGAN MOTORIK

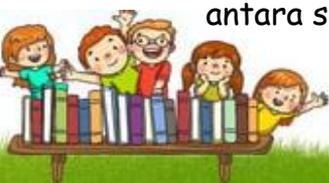




A. Pengertian

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Soetjningsih, 2014). Tahap ini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya (Sulistyawati, 2014). Perkembangan anak meliputi perkembangan fisik/motorik, anak Taman Kanak-Kanak dalam perkembangan fisiknya sangat berkaitan erat dengan perkembangan motoriknya (Kemendiknas, 2012).

Motorik adalah segala yang menyebabkan gerakan pada seluruh bagian tubuh. Perkembangan motorik merupakan suatu proses aktivitas individu dengan pertumbuhan yang terkoordinasi diantara jasmani, fisiologis, dan psikologis (Soetjningsih, 2014). Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan-gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan (Guslinda & Kurnia, 2016). Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord* (Hurlock, 2016).





Berdasarkan pendapat para pakar, maka dapat disimpulkan bahwa Perkembangan motorik adalah kemampuan fisik anak dalam mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi susunan saraf pusat, otot dan otak.

B. Ciri Perkembangan Motorik

Ciri-ciri perkembangan motorik anak menurut Masganti (2016) melalui empat tahap:

1. Gerakan tidak disadari, tidak sengaja dan tanpa arah. Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya: memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar.
2. Gerakan anak bersifat khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh perangsang yang tidak sesuai dengan rangsangannya. Misalnya: Jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut,
3. Gerakan dilakukan anak dengan masal. Artinya hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar. Misalnya: bila anak diberikan sebuah bola, maka bola itu harus diterima dengan kedua tangan dan kakinya sekaligus.





4. Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Pendapat lain yang dinyatakan oleh Hurlock (2016) bahwa ciri perkembangan motorik adalah:

1. Pembentukan sendiri Perkembangan itu terjadi dengan cara latihan yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak.
2. Masa peka Masa peka merupakan masa dimana bermacam-macam fungsi muncul menonjol diri tegas untuk dilatih.
3. Kebebasan Mendidik untuk kebebasan dan dengan kebebasan bertujuan agar masa peka dapat menampakan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi didalam mengekspresikan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka konsep dasar pengembangan motorik adalah dari alat indera penglihatan untuk melakukan pengamatan permulaannya, anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan sesuai dengan kehendak anak dalam bentuk gerakan disadari, bersifat khas, terjadi masal dan disertai gerakan lain.

C. Klasifikasi

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus yang dijelaskan berikut;

1. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motoric kasar diperlukan agar anak dapat





duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya (Soetjningsih, 2014). Hurlock (2016) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, dan menarik.

2. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya (Sumantri, 2015:47). Hurlock (2016) menyebutkan bahwa motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. . Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih. Kemampuan menulis, menggunting dan menyusun balok termasuk contoh dalam gerakan motorik halus. Motorik halus sendiri adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan saraf yang lebih kecil. Motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara





halus. Kelompok otot dan saraf ini yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus.

Berdasarkan pendapat para pakar diketahui bahwa perkembangan motoric terdiri dari motorik halus, yaitu gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil dan motorik kasar, yaitu kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga.

D. Tahap Perkembangan Motorik

Menurut Frankenburg dalam Widayati, ada tiga tahap perkembangan motorik yaitu;

1. Tahap Kognitif. Tahap ini anak baru melihat dan mencoba menerkannya. gerak anak masih kaku dan salah, berlari sering jatuh karena terlalu bersemangat.
2. Tahap Asosiatif. Anak sudah semakin maju masih mencoba belajar tapi gerakannya sudah dalam otaknya sehingga tidak lagi kaku. gerakannya sudah bisa, hanya saja belum lancar dan perlu dilatih secara berkelanjutan.
3. Tahap Anatomik. Tahap ini anak sudah lancar dan tidak perlu diberitahu lagi. gerakannya sudah menjadi bagian tubuhnya. peran orang dewasa disini hanya sebagai fasilitator.





Pendapat lain oleh Machmud (2015) dijelaskan bahwa ada 5 (lima) prinsip utama perkembangan motorik yaitu:

1. Kematangan. Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut.
2. Urutan. Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks yaitu kemampuan yang mengkoordinasikan gerakan motorik tangan seimbang.
3. Motivasi. Kematangan motorik memotivasi anak untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang luas.
4. Pengalaman Perkembangan gerakan dasar bagi perkembangan berikutnya.
5. Praktek. Beberapa kebutuhan anak usia TK yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dipraktekkan anak dengan bimbingan guru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motoric adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan praktek. Perkembangan ini mencakup aspek kognitif, asosiatif dan anatomik.

E. Pengembangan Pembelajaran Aspek Motorik

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi





pembelajaran yang menyangkut fisik motorik anak amatlah penting untuk dapat tumbuh dan berkembang anak sesuai dengan tahapan usianya dan agar anak dapat bergerak dengan lincah, tumbuh secara fisik sesuai tugas-tugas perkembangan, dan dapat beraktifitas yang menggunakan fisik secara normal sesuai usianya serta dapat melaksanakan tugas sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan pribadi, keluarga dan masyarakatnya. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan fisik motorik anak di Taman Kanak-kanak hendaknya disesuaikan dengan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan fisik motorik dan Kompetensi Dasar sesuai Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 (Unang & Sumartini, 2016).

Penyusunan materi pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam lingkup perkembangan fisik motorik berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dan materi yang dapat dikembangkan dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral adalah sebagai berikut:

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan





tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi.

2. Memiliki

- 1) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 2) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah meliputi: Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan. Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.





3. Memiliki

- 1) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 2) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini, misalnya: (1) Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. (2) Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). (3) Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll. (4) Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.





4. Memiliki

- 1) Mengetahui cara hidup sehat
- 2) Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini, misalnya: (a) Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung, olahraga, mandi 2x sehari; memakai baju bersih), memilih makanan dan minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat. (b) Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang: mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenal). (c) Cara menghindarkan diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya. (d) Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan. (e) Kebiasaan buruk yang harus dihindari (permen, nonton tv atau main game lebih dari 1 jam setiap hari, tidur terlalu larut malam, jajan sembarang).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa pengembangan pembelajaran pada aspek perkembangan motoric adalah memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk



pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat.

F. Pencapaian Perkembangan Motorik

Kemampuan motorik anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah meliputi motorik kasar, motorik halus dan kesehatan serta perilaku keselamatan. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan fisik motorik dan contoh materi yang dapat dikembangkan guru sesuai tingkat pencapaian perkembangan tersebut adalah sebagai berikut;

Tabel 1 Lingkup Perkembangan Fisik Motorik

Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 Tahun	5-6 Tahun
Fisik-Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan



	<p>secara tepat</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Melakukan gerakan antipresi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas. 	<p>tangan kanan dan kiri</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri
B. Motoric Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggunting sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi





	badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal 6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa) 7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan	badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
--	---	--

Sumber : Kemendikbud, 2014.

Dari setiap Indikator tingkat pencapaian perkembangan pada lingkup perkembangan fisik motorik yang meliputi aspek motorik halus, motorik kasar serta kesehatan dan perilaku keselamatan sesuai tingkat usia anak kemudian ditentukan materi yang cocok dalam kegiatan pembelajaran.



BAB III

PERMAINAN ANAK USIA DINI



A. Pengertian

Bermain adalah kegiatan yang ditujukan untuk mendapatkan kesenangan. Bermain bagi anak-anak membantu mereka memahami dan mempraktikkan kemampuan pengembangan rasa, intelektual, sosial, dan keterampilan sosial. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain juga harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak (Unang & Sumartini, 2016).



Gambar 1

Sumber : <https://student-activity.binus.ac.id/himhi>





Fadillah (2017:7) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksporasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan jaman sekarang, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak (Supiyono, 2018:14).



B. Manfaat Bermain

Permainan memiliki manfaat dalam perkembangan anak. Maka inilah manfaatnya sebagai berikut:

1. Secara fisik anak menjadi terampil, cekatan, tangkas, dan dinamis,
2. Permainan berguna menumbuhkan kemampuan sosialisasi anak,
3. Mampu mengembangkan kemampuan dan potensi anak,
4. Untuk mengembangkan emosi anak (Mutiah, 2012:91).

Manfaat permainan bagi anak dapat membantunya dalam mengetahui dunia yang ada di sekitarnya, mengetahui bagaimana melaksanakan sesuatu, memecahkan persoalan (*problem solving*) (Rahmawati, 2012:111).

Bermain permainan tradisional mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. ada enam belas nilai bermain bagi anak:



1. Bermain membantu pertumbuhan anak,
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela,
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak,
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai,
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya,
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa,
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi,
8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik,
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian,
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu,



- 
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa,
 12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar,
 13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak,
 14. Bermain dapat distruktur secara akademis,
 15. Bermain merupakan kekuatan hidup,
 16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Moeslichatun, 2014:395).





BAB IV

PERMAINAN ENKLEK BERBANTUAN

KARTU ANGKA

PERMAINAN ENKLEK

A. Pengertian

Engklek adalah salah satu permainan tradisional anak Indonesia zaman dulu (Kurniati, 2016:91). Permainan ini banyak disukai anak perempuan. Namun, engklek juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Permainan engklek dapat dijalankan dengan jumlah pemain minimal dua orang. Sebelum permainan dimulai, denah petak dibutuhkan sebagai media bermain. Petak dibuat dalam bentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian (Supiyono, 2018).



Gambar 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022





Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. Gacok dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Gacok dibuat dengan cara menggosokkan batu ke lantai atau semen. Setelah selesai membuat gacok, carilah lapangan atau halaman sebagai lokasi bermain (Kemendikbud, 2016).

Dinamakan **engklek** karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya "Engklek". Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain Engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Engklek bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Tempat bermainnya juga tidak





memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah (Mulyani, 2013:46).

Batas lokasi bermain dibuat garis kotak-kotak. Garisnya dibuat dengan kapur atau batu bata. Jika bermain di tanah, kotaknya bisa dibuat dengan ujung kayu atau ranting. Buatlah enam kotak dari atas ke bawah. Pada kotak kelima, buat lagi kotak kanan dan kiri sehingga membentuk seperti huruf T. Setelah selesai, silakan bermain. Permainan engklek bisa dilakukan dengan satu atau dua batu lempar. Pada permainan dengan satu batu lempar, pemain boleh dua orang atau lebih. Pemain pertama melempar batunya dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika batu lempar tidak meleset, pemain pertama boleh melanjutkan dengan melangkahi kotak pertama. Cara melewatinya sambil jinjit. Pada permainan dengan dua batu lempar, hampir sama seperti satu batu lempar. Permainan ini hanya memerlukan penambahan gerakan membolak-balikkan batu lempar di telapak tangan sambil melompat.



Artinya, satu batu di kotak, satu batu di tangan yang dibolak-balik.

B. Sejarah

Teori pertama mengatakan bahwa permainan engklek diperkenalkan pertama kali oleh Belanda saat menjajah Indonesia. Dalam bahasa Belanda, permainan ini dikenal dengan nama *Zondaag Maandag*. Kemudian nama ini diadopsi dalam bahasa setempat menjadi *sunda manda*.



Gambar 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Permainan ini mulanya sering dimainkan oleh anak-anak dari keluarga Belanda. Kemudian setelah





merdeka, permainan ini masih bertahan dan dimainkan di Indonesia.

Permainan engklek dikenal sampai seluruh pelosok negeri. Pendapat lain mengatakan bahwa permainan ini serupa dengan permainan dari Britania Raya yang disebut dengan *hopscotch*. Permainan *hopscotch* usianya sangat tua, sudah ada sejak zaman Kekaisaran Romawi Kuno.

C. Manfaat

Permainan engklek sangat menyenangkan sekaligus menjadi media untuk mendidik anak. Manfaat dari permainan engklek bagi anak antara lain;

Pertama, anak akan terbiasa jujur dan menaati peraturan seperti yang telah dilakukan saat bermain engklek bersama teman-temannya.

Kedua, anak akan terlatih untuk bersosialisasi dan menjalin kerja sama dengan orang lain.

Ketiga, kecerdasan logika anak akan terbentuk karena saat anak bermain harus mempunyai



perhitungan yang matang saat mendorong gacu pada setiap kotaknya sampai keluar dari kotak nomor sepuluh.

Keempat, fisik anak menjadi kuat karena sudah terlatih saat engklek selama memainkan permainan tersebut. Bermain engklek selain sebagai hiburan anak-anak, juga dapat melatih keseimbangan dan ketangkasan.

D. Tujuan

Permainan ini bertujuan melatih ketepatan dan juga ketangkasan. Di sini si pemain akan melempar sebuah benda, yang biasanya berasal dari pecahan genteng atau pecahan eternit atap rumah ke petak dampu di tanah.



Gambar 4

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



E. Aspek Permainan Engklek

Aspek dari perkembangan Engklek yang dapat dikembangkan pada anak yaitu:

1. Kognitif. Dalam permainan Engklek, anak dapat mengenali jumlah setiap langkah yang dilakukan sehingga anak tahu berapa langkah dia ketika bermain permainan Engklek. Anak mampu menganalisis di ada berapa orang temannya yang bermain.
2. Bahasa. Dalam permainan Engklek, anak dapat melatih bahasa anak ketika bersorak dan berdiskusi pada saat menentukan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya saat menunggu giliran.
3. Sosial emosional. Dalam permainan Engklek ini anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada dalam permainan tersebut, serta belajar mengambil giliran sesuai dengan urutan dalam beberapa permainan dan kekompakkan.



4. Perkembangan fisik. Dalam permainan Engklek, anak dilatih untuk menggerakkan seluruh tubuhnya dengan menyenangkan, menjaga keseimbangan, dan dapat meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot-otot mereka agar otot mereka tidak kaku dalam melakukan kegiatan sehari-hari (Supiyono, 2018).

F. Alat dan Bahan

1. Kartu Angka Kecil (2x4 cm)
2. Kartu Angka Besar (8x10 cm)



Gambar 5

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

G. Waktu Permainan

Permainan ini dilakukan secara berkelompok pada saat libur atau pada saat istirahat di sekolah.

Setidaknya ada 10 petak, yang akan menjadi tanda atau level si pemain. Bagi yang lebih dulu sampai ke petak 10, maka ia akan menjadi pemenang.





MEMBUAT KARTU ANGKA

A. Pengertian

Febrian (2017) menjelaskan bahwa kartu angka merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu angka biasanya berisi angka, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Arsyad (2016:121) menjelaskan bahwa kartu adalah kartu kecil yang berisi angka, huruf, gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu angka biasanya berukuran 8 x 10 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.



B. Bahan dan Alat

Media kartu angka dibuat dari karton yang berukuran 8x10 cm, dimana 1 set berisi 10 kartu angka terdiri dari bilangan 0-10. Cara Membuat Kartu angka adalah;

- Angka berwarna dari berbagai media
- Karton dupleks
- Perekat
- Penggaris
- Gunting
- Alat tulis (spidol dan pensil)



Gambar 6

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



Gambar 7

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



C. Langkah

- a. Gambar bidang berukuran 8 x 10 cm di atas karton duplek, lalu gunting.
- b. Ambil dua buah potongan karton duplek dari langkah 1 dan rekatkan dengan lem untuk membuat 1 kartu huruf. Ulangi langkah ini sampai seluruh sisa karton habis digunakan.
- c. Ambil gambar yang telah disiapkan sebelumnya dan rekatkan pada sisi depan kartu berikut nama dari gambar tersebut.
- d. Pada sisi belakang kartu, tuliskan nama dari gambar yang terdapat di sisi depan.



Gambar 8

Sumber : <https://www.google.com/search>

- e. Gunakan gunting untuk menumpulkan keempat sudut kartu agar tidak berbahaya bagi anak.
- f. Kumpul dan tumpuk kartu-kartu yang telah dibuat berdasarkan kategori yang sama.



LANGKAH PERMAINAN ENKLEK DENGAN BERBANTUAN KARTU ANGKA

1. Sebelum permainan dimulai, denah petak dibutuhkan sebagai media bermain. Petak dibuat dalam bentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian.



Gambar 9

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

2. Salah satu anak mengambil kartu angka dan mengocok serta membagikan kepada peserta.
3. Anak yang mendapatkan kartu angka diminta menyebutkan angka yang tertera pada kartu.



Gambar 10

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



4. Kartu angka dibawa sampai permainan selesai.
5. Pemain menggunakan kakinya untuk menapak setiap petak yang tersedia serta menyesuaikan bentuk petak.
 - a. Adakalanya pemain diharuskan menggunakan satu kaki ketika menginjak petak dan menggunakan dua kaki ketika menginjak petak-petak tertentu. Jika dilanggar meskipun secara tidak sengaja, pemain akan didiskualifikasi.
 - b. Diskualifikasi juga berlaku jika pemain menginjak garis-garis petak. Dengan demikian, pemain akan bertukar posisi.



Gambar 11

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



6. Dalam permainan engklek, pemenang ditentukan oleh jumlah petak yang diperoleh pemain. Siapa pun yang mendapatkan petak terbanyak dan tercepat, dialah pemenangnya (Supiyono, 2018). Tahapan terakhir membuat sawah. Yaitu melempar gacu (kartu angka) dengan posisi membelakangi kotak, dengan terlebih dahulu melakukan engklek melewati semua kotak sambil menaruh gacu di atas punggung telapak tangan. Saat gacu dilempar tidak menyentuh garis dan berada dalam kotak maka sawahnya berhasil. Khusus kotak nomor enam adalah kotak terakhir yang boleh dijadikan sawah. Dan regu yang bisa membuat sawah di kotak nomor enam adalah pemenang permainan (Kemendikbud, 2016).



Gambar 12

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022



BAB V
PENUTUP



- 
1. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. Gacok dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam.
 2. Permainan engklek sangat menyenangkan sekaligus menjadi media untuk mendidik anak-anak.
 3. Langkah permainan engklek
 - a. Sebelum permainan dimulai, denah petak dibutuhkan sebagai media bermain. Petak dibuat dalam bentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian.
 - b. Salah satu anak mengambil kartu angka dan mengocok serta membagikan kepada peserta.
 - c. Anak yang mendapatkan kartu angka diminta menyebutkan angka yang tertera pada kartu.
 - d. Kartu angka dibawa sampai permainan selesai.
 - e. Pemain menggunakan kakinya untuk menapak setiap petak yang tersedia serta menyesuaikan bentuk petak.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmonah, Siti. 2019. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1), 2019, 29-37.
- Azizah. Siti Ulfa. 2018. Penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan 02 Kendalpayak Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan*. 2(3). Hal. 1-9.
- Fadillah, M. 2017. *Buku ajar Bermain dan permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Febrian Wahyu Wulandari. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Ra Guppi Legundi Planjan Saptosari Gunung Kidul," Universitas Negeri Yogyakarta Mei 2017.
- Guslinda & Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing Surabaya
- Hariyani, Indaria. 2016. Pengembangan Permainan Engklek Modern untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Game Di Smartphone.
- Hamidah, Nurul. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Calistung Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2017-2018. *Jurnal Usia Dini*. E-ISSN : 2502 -7239. Volume 4, No. 1, Juni 2018.
- Herni. 2020. Stimulasi Motorik Kasar Dan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek Dan Dadu (Studi Kasus Anak Usia 4-5





Tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat). *Jurnal Pendidikan*. 2(1). Hal 1-20.

Hurlock, Elizabeth B. 2016. *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2012. Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Keluarga, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, Dan Informal.

Kemdiknas. 2012. Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Panduan Pendidik PAUD Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4-5 Tahun. Jakarta: Kemdikbud.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Panduan Pendidik PAUD Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun. Jakarta: Kemdikbud.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Permainan Tradisional. Jakarta.

Khoiri, A. 2018. *Permainan Tradisional, Puncak dari Segala Kebudayaan*. hiburan. <https://www.cnnindonesia.com>

Kurniati, Euis 2016, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.

Lestari, Raka. 2021. 5 Permainan Tradisional Anak yang Bisa Dilakukan di Rumah, Beserta Manfaatnya. <https://www.medcom.id/gaya/family/ObzVMY9b-5-permainan-tradisional-anak-yang-bisa-dilakukan-di-rumah-beserta-manfaatnya>

Machmud, Hadi. 2015. Psikologi Perkembangan, Kendari: CV.Shadra.



- 
- Masganti Sitorus dkk, 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.
- Moeslichatoen. 2014. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. 2018. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munawaroh, Hidayatul. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 2 (2017) Pages 86 - 96.
- Muslimah, Ika. 2018. Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahundi Ra Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018.
- Mutiah, Diana. 2012, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani, Sri 2013, *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Punlising.
- Nopilayanti, Ni. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A Tk Raisma Putra Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4, No 2 (2016)
- Patmonodewa, Soemiarti 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*,(Jakarta: Rhineka Cipta.
- Rahmawati, Eka. 201w, *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, Jakarta: Multi Kreasi.
- Sadiman, Arief. dkk, 2014. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John. W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7, Jilid 2 (terjemahan Sarah Genis B)*, Jakarta: Erlangga.



- 
- Sisdiknas. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumantri, 2015, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Supiyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Jakarta.
- Sukirman, Dharmamulya, Dkk, 2016. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Unang, Cep & Sumartini, Putu. 2016. *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi F*.
- Utami, Nur. 2018. The Development of Engklek Geometri Learning Media to Preserve Traditional Game. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 8(3). Hal 1-8.
- Violita, Tika. 2020. Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI. *jurnal Pendidikan*. 1(2). Hal 21-34.
- Wahyuni, Sri. 2017. Pengaruh Bermain Engklek Tradisional Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. 1(2). Hal. 1-10.
- Yasari, Kadek. 2017. Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 2 - Tahun 2017)*. Hal 127-137.
- Zaman, B dan Eliyawati, C. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.



PROFIL PENULIS

INDANG SUPRIATIN

biasa dipanggil Bu INDANG

adalah bungsu dari 2 bersaudara yang lahir dari pasangan Markum dan Temok di Rembang 7 Nopember 1980.

Suka menyanyi dan traveling, menikah dengan Sri Wahyudi.

Pendidikan tinggi dimulai dari D-2 tahun 2009 dan S1 PG-PAUD tahun 2011 di IKIP Veteran Semarang.

Lulus program studi Magister Pendidikan Dasar FKIP tahun 2022.



Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd.

Lahir di Rembang, 7 Januari 1962. Aktif sebagai dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Universitas Muria Kudus. Doktor ilmu pendidikan Bahasa yang menekuni sastra terutama Cerita Rakyat (*Folklore*).

Dr. Sumaji, M.Pd.

Lahir di Rembang, 28 September 1980

Dosen aktif di Universitas Muria Kudus (UMK).

Jabatan sebagai Lektor di Universitas Muria Kudus.

Doctor ilmu pendidikan Matematika dari Universitas Negeri Malang.



