

PENGARUH PERMAINAN ENGKLEK VARIASI PADA PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI

by Indaria Tri Hariyani .

Submission date: 26-Jul-2022 03:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1875380829

File name: 2._Jurnal_Buah_Hati_1.pdf (152.05K)

Word count: 3293

Character count: 20383

PENGARUH PERMAINAN ENKLEK VARIASI PADA PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Indaria Tri Riyani¹⁾ dan Norma Diana Fitri²⁾

^{1),2)} STKIP Bina Insan Mandiri

e-mail: indariatrihariyani@stkipbim.ac.id

Abstrak

Peran bermain merupakan kebutuhan untuk anak usia dini karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam tahap perkembangan anak. Oleh karena itu fungsi utama dari bermain adalah menggunakan media dalam pembelajaran, supaya mempermudah media dalam pembelajaran yang diperlukan oleh guru. Untuk mengetahui aspek perkembangan motorik anak sangat membutuhkan media sebagai pemahaman yang perlu dipertegas dengan contoh-contoh perilaku kongkret dengan menggunakan permainan engklek untuk anak TK A. Pada penelitian ini mempunyai tujuan agar dapat melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini, metode penelitian yang digunakan yakni *pre-eksperimental designs*, bentuk desain penelitian ini *pre-experimental* yang digunakan adalah *one group pretest - posttest design*, subjek penelitian ini yakni 12 anak pada usia 5-6 tahun. Hasil dari uji *normalitas* yang diperoleh peneliti yaitu nilai *Asymptotic significant value* dari uji *Kolmogorov-smirnov* diketahui hasil belajar semuanya mengalami pengaruh yang signifikan dapat diketahui dari besarnya rata-rata dalam uji *paired sampel statistic* dari nilai *pretest* sebesar 21.83 dan nilai *posttest* sebesar 29.00. Hasil analisis *paired sampel test* dapat dilihat pada nilai *sig.* yang menunjukkan $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima, bahwa menunjukkan ada pengaruh signifikan permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan engklek variasi, perkembangan motorik, anak usia dini

Abstract

The role of play is a need for early childhood because it can affect the mindset that plays a role in the stages of child development. Therefore the main function of play is to use media in learning, so as to facilitate the media in learning needed by the teacher. To find out aspects of children's motor development, they really need media as an understanding that needs to be emphasized with concrete examples of behavior by using a crank game for kindergarten A children. In this study, the aim is to see whether there is an influence of variations on the motor cycle of early childhood, The research method used is *pre-experimental designs*, the *pre-experimental* of this research design used is *one group pretest - posttest design*, the subject of this study is 12 children at the age of 5-6 years. The results of the normality test obtained by researchers are the *Asymptotic significant value* of the *Kolmogorov-Smirnov* test. All of the learning outcomes experience a significant effect that can be known from the average size in the *paired test* of the statistical sample of the *pretest* value of 21.83 and the *posttest* value of 29.00. The results of the *paired sample test analysis* can be seen in the *sig value*. which shows $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected H_1 is accepted, that shows there is a significant influence on variations in the motor play of early childhood motor development.

Keywords: Crank play variations, motor development, early childhood

PENDAHULUAN

Lembaga PAUD diselenggarakan untuk menyesuaikan tahap perkembangan anak dengan menitikberatkan dalam bimbingan ke pada pertumbuhan dan

perkembangan, baik koordinasi motorik halus, motorik kasar, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual sesuai dengan ciri khas pada pertumbuhan dan perkembangan anak

usia di⁴⁶ (Suyadi, 2014: 25). Lembaga PAUD menjadi salah satu lahan untuk memberikan stimulasi kepada anak pada perkembangan motorik an²⁸ melalui permainan. *Preschooler spends most of their play time in exploratory or practice play* (Brewer, 2007:29). Brewer berpendapat bahwa masa prasekolah adalah masa ketika anak menghabiskan waktunya untuk bermain dalam upaya mengeksplorasi dunianya. Hal ini memperkuat bahwa permainan dapat menjadi alat untuk mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan motorik.

Ki Hajar Dewantoro menegaskan peran bermain hal terpenting untuk anak karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam perkembangan anak. *Mindset* terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang pada kesempatan waktu dan tempat, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak.

Hasil penelitian Dra. Iswinarti, M.Si (2010:2) Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang mengemukakan yaitu permainan tradisional engklek adalah permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi terbanyak, sederhana, dan banyak diketahui anak dari pada permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapiutik tinggi.

Ketika peneliti melaksanakan observasi lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pelaksanaan atau penerapan kegiatan bermain anak TK A Muslimat NU 75 Sidoarjo. Saat melaksanakan pembelajaran dikelas hanya menggunakan lembar kerja anak. Waktu bermain hanya dilakukan didalam kelas dan tidak pernah dilakukan diluar kelas, sehingga membatasi proses dalam belajar.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran untuk anak melalui permainan engklek variasi. Media pembelajarannya ini²⁵ untuk mengembangkan 1 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu perkembangan¹⁷ motorik, khususnya anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh secara sempurna, meluapkan kekesalan anak dan melatih anak belajar berkelompok (Dharmamulya, 2008:35).

Berdasarkan masalah di atas tujuan pada penelitian agar dapat melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini yakni menggunakan *pre-eksperimental designs* karena masih terdapat *varabel* luar bisa berpengaruh pada terjadinya *va⁷riabel dependen*. Oleh karena itu pada hasil eksperimen yang merupakan *variabel dependen* itu bukan semata mata dipengaruhi oleh *variabel independen*. Bentuk desain penelitian *pre-experimental* yang digunakan adalah *one group pretest - posttest design*.

Subjek *pre-eksperimental designs* dalam penelitian adalah 12 anak TK A Muslimat NU 75 Sidoarjo. Instrumen yang laksanakan berupa lembar observasi anak untuk mencatat pengamatan yang terjadi saat implementasi perkembangan motorik di kelas. Lembar observasi berupa checklist, penilaian, dan catatan penting dalam implementasi yang dilakukan oleh ahli.

Hal-hal yang diobservasi adalah perkembangan motorik yang termasuk

kemampuan duduk, berlari, melompat, naik-turun tangga, menggantung dan mewarnai. Lembar observasi sudah divalidasi seorang ahli dengan hasil *reliabilitas instrument* pada peneliti ini dinyatakan sedang, karena 0,405 berada diantara 0,40 - 0,599 dengan demikian *instrument* dapat digunakan untuk penelitian. Penelitian ini menggunakan empat pertemuan dalam penelitian, dimana termasuk *pretest* dan *posttest*. Anak melaksanakan pembelajaran memakai permainan engklek variasi dapat

berpengaruh pada perkembangan motorik. Pada pertemuan yang pertama dilaksanakan *pretest* berdasarkan observasi seorang ahli. Untuk pertemuan yang keempat dilaksanakan pengisian *posttest* agar melihat perbedaan hasil pada keduanya.

Berikut merupakan gambar *pre-experimental design model one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2012 : 75)



Gambar 1. one group pretest - posttest Design

Keterangan:

O1: *Pretest* atau sebelum mendapatkan *Treatment*.

X: *Treatment* atau perlakuan mengenal bilangan dengan media seadanya .

O2: *Posttest* atau setelah mendapatkan *Treatment*

berikut: Uji *normalitas* pada penelitian ini, dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*, untuk melihat apakah ada yang mengikuti populasi *berdistribusi* normal. Menurut kriteria pengujian dilaksanakan yaitu:

$P\ value < 0,05$: data tidak *berdistribusi* normal

$P\ value > 0,05$: data *berdistribusi* normal

Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pada penelitian ini adalah uji *normalitas* dan uji *homogenitas* sebagai

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22.00

42

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	Posttest
N		12	12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	21.83	28.83
	Std. Deviation	1.467	2.167
Most Extreme Differences	Absolute	.215	.205
	Positive	.215	.129
	Negative	-.180	-.205
Test Statistic		.215	.205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.131 ^c	.176 ^c

6

- 3
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh jumlah data (N) nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 12 siswa. Rata rata (*Mean*) dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 28.83. *standart deviasi* dari nilai *pretest* adalah 1.467 sedangkan nilai *posttest* adalah 2.167. *differences positive* dari nilai *pretest* 0.215 dan nilai dari *posttest* 0.129. *differences negative* untuk nilai *pretest* adalah - 0.180 sedangkan nilai *posttest* adalah - 0. 205. Dan nilai *test statistic* nilai *pretest* adalah 0.215 sedangkan nilai *posttest* adalah 0.205. kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Kolmogorov - smirnov* yakni kesimpulannya

bahwa data rata rata *berdistribusi* normal karena memiliki *asympt. Sig > 0.05* hasil belajar nilai *pretest* memiliki *sig.* sebesar 0.131 sedangkan hasil belajar nilai *posttest* memiliki *sig.* sebesar 0.176. Oleh karena itu menarik kesimpulan bahwa data tersebut *berdistribusi normal*.

Setelah diketahui tingkat ke normalan data, maka selanjutnya dilakukan uji *homogenitas*. Uji homogenitas ini dipakai untuk prasyarat waktu analisis. Untuk menerima atau menolak *hipotesis* dengan membandingkan *sig.* pada *levene's statistic* dengan 0,05 (*sig > 0,05*) hasil uji *homogenitas* bisa diketahui di tabel berikut:

21
Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 22.00

Test of Homogeneity of Variances
pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.125	2	5	.087

Berdasarkan Tabel 2. pengujian menggunakan SPSS 22.00 dilihat bahwa nilai signifikannya dapat dikatakan homogen karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni 0.087 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dilakukan suatu penelitian.

diperoleh hasil bahwa data tersebut normal dan homogen. Nilai yang dijadikan perhitungan pada uji *t independent* adalah nilai akhir siswa setelah diadakan *posttest* setelah pemberian perlakuan.

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis (T) dan data yang diperoleh memenuhi syarat untuk melakukan uji T. Maka, kemudian akan dilaksanakan uji T untuk menjawab hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Uji hipotesis yang dipakai adalah teknik analisis uji *paired sample T test*. Setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat pada uji normalitas dan uji homogenitas, dan

Uji *paired sampel T test* ini untuk menjadi sampel untuk subjek yang sama tetapi terjadi dua instruksi atau pengukuran yang berbeda. Dalam penelitian ini terdiri dari dua sampel yang berhubungan atau berpasangan satu dengan yang lainnya. Yaitu sampel sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sampel yang sudah diberikan perlakuan (*posttest*). Analisis *paired sample T test* ini bertujuan ingin melihat ada tidaknya pengaruh yang signifikan nilai *pretest* dan

nilai *posttest* dalam kelas. Hasil analisis *paired sample T test* bisa diketahui pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 22.00

20
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	21.83	12	1.467	.423
Posttest	29.00	12	1.809	.522

Berdasarkan pada Tabel 3. *paired sample statistics* di atas menunjukkan bahwa *mean* dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 29.00. *std. deviation* dari nilai *pretest* adalah 1.467 sedangkan nilai

posttest adalah 1.809. dan untuk *std. Error mean* dari nilai *pretest* sebesar 0.423 sedangkan nilai *posttest* adalah sebesar 0,522.

22
Tabel 4. Uji Paired Sampel T test

Paired Samples Test

		Pair 1
		pretest - posttest
Paired Differences	Mean	-7.167
	Std. Deviation	2.082
	Std. Error Mean	.601
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper
		-8.489 -5.844
T		-11.926
Df		11
Sig. (2-tailed)		.000

Hasil Tabel 4. uji *paired sample t test* terlihat bahwa dilihat nilai *sig. (2-tailed)* yang menunjukkan $0.000 < 0,05$ hingga H_0 ditolak, terima H_1 . Sehingga berdasarkan tabel 4.4 tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang signifikan.

Peningkatan secara signifikan banyak dialami oleh anak yang dari belum memiliki nilai *pretest* dibawah rata-rata,

namun anak yang mendapat nilai *posttest* mempunyai nilai di atas rata-rata cenderung mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran permainan e-kolek variasi dapat berpengaruh pada perkembangan motorik anak usia dini.

Hasil penelitian ini didukung dari penelitian oleh Effendi (2015:3) menerangkan bahwa permainan

tradisional mampu untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Pada hal itu disebabkan karena pada pelaksanaan permainan tradisional lebih banyak melibatkan kemampuan fisik motorik seperti berjalan, melompat, tarik menarik, melempar, jongkok, menendang, bahkan berlari.

Selain itu Rahmadhani (2017:5) dalam penelitiannya mempertegas bahwa permainan tradisional mempunyai unsur budaya yang terus berkembang dalam masyarakat dan mengandung aturan serta norma adat yang perlu dilestarikan secara turun temurun. Oleh sebab itu, Untuk menyeimbangkan hal tersebut orang tua bisa melakukan banyak strategi pengenalan permainan tradisional bagi anak usia dini. Mulai dari mengajarkannya langsung bersama anak dan teman sebayanya atau mempercayakan kepada lembaga PAUD.

Selanjutnya penelitian dari Bochmani (2016) menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak. Secara khusus Muslimah, Lubis, Hurnaidah (2018) juga menyebutkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan fisik motorik anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai.

Di sisi lain, penelitian dari Selfiana (2018) menyimpulkan bahwa permainan engklek secara interaktif dapat meningkatkan ketrampilan fisik motorik anak, dengan hasil penelitiannya yang meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, dapat dimungkinkan apabila peningkatan yang signifikan terjadi karena anak lebih

terampil fisik dan motoriknya ketika menggunakan permainan engklek.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa permainan yang dapat

menarik hati pemainnya, pasti dapat memikat pemain agar lebih tertarik dalam belajar. Permainan yang baik dirangkai dengan ketelitian dilihat dari tingkat perkembangan anak, oleh karena itu akan mempermudah dan memperjelas anak dalam memahami suatu materi. Permainan engklek adalah permainan anak tradisional yang sangat populer dan memiliki nilai terapeutik tinggi. Permainan ini dijumpai di wilayah Indonesia. Di setiap wilayah permainan engklek dijuluki sebutan yang berbeda-beda. Engklek sangat mudah dimainkan.

Permainan ini bisa dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek. Pada hal ini yakni salah satu faktor penting mengapa permainan engklek ini dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.

Keterbatasan penelitian ini hanya dilaksanakan dalam waktu 6 hari saja. Oleh karena itu, mungkin hasilnya akan berbeda jika dilakukan dalam jangka panjang. Materi yang diajarkan juga hanya pada ketrampilan fisik dan motorik saja, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk dampak pada materi yang lainnya.

Pembahasan

Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan *pretest* yang memiliki tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Peneliti mulai melihat perkembangan motorik pada kemampuan duduk, berlari, melompat, naik-turun tangga, menggantung dan mewarnai. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan *treatment*

sama pada kemampuan anak dengan menggunakan permainan engklek variasi. Kemudian anak diberikan test akhir (*posttest*) yang pada tahap sebelumnya juga diberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan dasar. Nilai *pretest* yang diberikan hanya sebagai alat pengukuran kemampuan anak sebelum peneliti menggunakan permainan engklek variasi, jadi nilai yang digunakan dalam perhitungan adalah nilai dari *posttest*.

Dari uji *homogenitas* sudah dilaksanakan oleh peneliti diketahui bahwa nilai *signifikannya* adalah 0.087 karena nilai *signifikannya* lebih dari 0.05 yakni $0.087 > 0.05$ sehingga data itu dapat dikatakan *homogen*. Hal itu dapat diketahui bahwa H_0 diterima yang artinya ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Sedangkan hasil dari uji *normalitas* yang diperoleh peneliti yaitu nilai *Asymptotic significant value* dari uji *Kolmogorov-smirnov* diketahui hasil belajar *pretest* sebelum perlakuan memiliki *sig.* sebesar 0.131 dan *posttest* setelah perlakuan memiliki *sig.* sebesar 0.176. maka dapat dinyatakan bahwa *hipotesis* H_0 diterima yang artinya datanya *distribusi* normal.

Selanjutnya anak akan diberi pembelajaran mengenai kemampuan motorik dengan perlakuan (*treatment*). Anak akan diberi perlakuan dengan menggunakan permainan engklek variasi. Hasil dari nilai *posttest* inilah peneliti menjadikan dasar untuk mengetahui kemampuan motorik anak setelah ada perlakuan *treatment*. *Variable* dipakai pada penelitian adalah *variable* bebas yaitu "permainan engklek variasi" dan *variable* terikatnya yaitu "perkembangan motorik".

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian ini, hasilnya

menunjukkan bahwa data *berdistribusi* normal dan *homogen*. Selanjutnya data dianalisis menggunakan *uji t test*. Berdasarkan hasil dari perhitungan *hipotesis* yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan *uji t pretest* diketahui bahwa nilai *sig.* yang menunjukkan $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan *t test* hasilnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan engklek variasi yang *signifikan*.

Pada tabel *paired sample statistics* di tabel 3. menunjukkan *mean* dari nilai *pretest* adalah 21.83 dan nilai *posttest* adalah 29.00, artinya nilai rata rata hitung sebelum dilakukan adalah 21.83 dan sesudah dilakukan adalah 29.00. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang *signifikan* permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini. Hal ini membuktikan bahwa hasil dari analisis *paired sampel test* dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan kata lain berarti dalam penggunaan permainan engklek variasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh pada perkembangan motorik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi ketika pelaksanaan belajar sebelum perlakuan anak usia dini terlihat monoton hanya terpacu pada lembar kerja anak. Selain itu waktu bermain hanya dilakukan didalam kelas dan tidak pernah dilakukan diluar kelas, sehingga membatasi proses dalam belajar Hal tersebut berdeba ketika proses pembelajaran setelah perlakuan dimana suasana dalam kelas terlihat menyenangkan para anak usai dini sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Karena praktik langsung dengan menggunakan permainan engklek variasi yang telah diajarkan oleh pendidik.

Anak usia dini melaksanakan dan mencoba sendiri permainan tersebut. ⁴⁵ Para umum dalam pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum perlakuan saat peneliti memberikan contoh permainan engklek anak cenderung monoton hanya duduk dan memperhatikan saja tidak ada yang berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Sedangkan setelah ada perlakuan anak sangat antusias dan aktif dalam kegiatan permainan.

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa adanya perbedaan dari hasil nilai *pretest* ke nilai *posttest* karena disebabkan oleh adanya pemberian perlakuan (*treatment*) sehingga respon yang diterima juga berbeda. Peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan permainan engklek variasi. Respon yang diterima dan dihasilkannya pun memiliki perbedaan. Oleh karena itu dengan diterapkannya permainan engklek variasi dapat mempengaruhi perkembangan motorik dan hasil belajar anak yang lebih baik, agar anak dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam pembelajaran khususnya dalam perkembangan motoriknya.

²⁷ KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan dan saran sebagai berikut: Kesimpulan bahwa besarnya pengaruh dari permainan engklek variasi dapat diketahui dari

besarnya rerata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil nilai rata rata dalam uji *paired sampel statistic* dari nilai *pretest* sebesar 21.83 dan nilai *posttest* sebesar 29.00.

H₁₁ nilai tersebut menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Perubahan yang signifikan kebanyakan terjadi pada anak dengan perkembangan motoriknya. Desain media sangat menarik dan sederhana dibutuhkan keterampilan khusus untuk memainkan permainan ini, sehingga bisa dimainkan bersama-sama, dan materi harus disesuaikan pada tingkat perkembangan motorik anak yang menjadi tujuan utama kenaikan pemahaman anak pada perkembangannya. Namun, pada antusiasnya respon anak dalam pelaksanaan media permainan ini bisa saja menjadikan anak kurang tertarik untuk belajar materi lain.

Apa lagi, implementasi pada penelitian ini hanya dilakukan dalam waktu enam hari saja, sehingga ada kajian lebih lanjut apakah perubahan ini berlanjut apa tidak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengenalkan permainan tradisional bisa menggunakan permainan tradisional lainnya agar pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak – anak, sehingga anak akan lebih senang dan antusias dalam pembelajaran khususnya permainan tradisional engklek.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, Jo Ann. (2007). *Introduction to: Early Childhood Education*. United States of America: Pearson Education.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Effendi, Dwi Imam, dkk. (2015). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jurnal Didaktika.
- Iswinarti. (2010). *Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Muslimah, Lubis, Humaidah. (2018). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Raudhah* 6(2) hal 5.
- Rahmadani, Ni Kadek A., Latiana, Lita., & Agustinus, R. (2017). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. *Advances in Social Science Education Journal*, 169.
- Rochmani, Imma' u. (2016). *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak*. Publikasi Ilmiah Tidak Diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Selfiana. (2018). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metpen Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: dalam kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PENGARUH PERMAINAN ENGGLEK VARIASI PADA PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	help.uii.ac.id Internet Source	1%
2	ejournal.iainsurakarta.ac.id Internet Source	1%
3	ejournal.istn.ac.id Internet Source	1%
4	adoc.tips Internet Source	1%
5	drmihsandacholfanymed.blogspot.com Internet Source	1%
6	Submitted to iGroup Student Paper	1%
7	islamiceducation001.blogspot.com Internet Source	1%
8	repository.unja.ac.id Internet Source	1%
9	Dian Andriani, Bambang Suteng Sulasmono, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "EFEKTIVITAS	1%

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE PICTURE AND PICTURE DAN
EXAMPLE NON EXAMPLE TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SDN GUGUS KI HAJAR DEWANTARA",
Jurnal Basicedu, 2019

Publication

10

Garuda.Kemdikbud.Go.Id

Internet Source

1 %

11

ojs.uho.ac.id

Internet Source

1 %

12

rumahradhen.wordpress.com

Internet Source

1 %

13

Jumriana Ibriani, Esther Sanda Manapa,
Mardiana Ahmad, Werna Nontji, Deviana
Soraya Riu, Andi Nilawati Usman.

"Pengembangan Modul Deteksi Risiko
Hipertensi Dalam Kehamilan", Oksitosin :
Jurnal Ilmiah Kebidanan, 2020

Publication

<1 %

14

Muncarno Muncarno, Nelly Astuti.
"PENGARUH REALISTIC MATHEMATIC
EDUCATION DENGAN MEDIA REALIA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA",
AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

<1 %

15 Savitri Wanabuliandari, Sekar Dwi Ardianti, Susilo Rahardjo. "IMPLEMENTASI MODEL EJAS BERBASIS MATHEMATIC EDUTAIMENTUNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN PERILAKU KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN", Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching, 2016
Publication <1 %

16 citeseerx.ist.psu.edu
Internet Source <1 %

17 mafiadoc.com
Internet Source <1 %

18 Lina rosidah Lina rosidah, Savitri Wanabuliandari, Sekar Dwi Ardianti. "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media KAPINDO Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 6 Kelas IV", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020
Publication <1 %

19 ejournal.undar.ac.id
Internet Source <1 %

20 lampung.litbang.pertanian.go.id
Internet Source <1 %

21 VNUA
Publication <1 %

22	repo.darmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
23	Maya Kartika Sari. "PENGARUH METODE KOOOPERATIF JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III", <i>Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran</i> , 2016 Publication	<1 %
24	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
25	e-journal.iainfmpapua.ac.id Internet Source	<1 %
26	journals.uran.ua Internet Source	<1 %
27	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
28	nirwanaerti.wordpress.com Internet Source	<1 %
29	www.ojs2.ikipgrikaltim.ac.id Internet Source	<1 %
30	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
31	ejurnal.undana.ac.id Internet Source	<1 %

32	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
33	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
34	mulok.library.um.ac.id Internet Source	<1 %
35	Erni Yuniati. "Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi", Jurnal Kesehatan, 2019 Publication	<1 %
36	Evi Rizqi Salamah. "Pengaruh Kultur Sosial Sosial terhadap Sistem Pendidikan", Proceedings of the ICECRS, 2018 Publication	<1 %
37	Mochammad Faisal Fadli. "PENGARUH NILAI PELANGGAN DAN KEPUASAN TERHADAP LOYALITAS ANGGOTA CREDIT UNION KELING KUMANG NANGA PINOH KABUPATEN MELAWI", Jurnal Ekonomi Integra, 2020 Publication	<1 %
38	channel15.org Internet Source	<1 %
39	de.slideshare.net Internet Source	<1 %

e-jurnal.lppmunsera.org

40	Internet Source	<1 %
41	ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet Source	<1 %
42	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
43	mahasiswa.mipastkipllg.com Internet Source	<1 %
44	melyloelhabox.blogspot.com Internet Source	<1 %
45	ooyblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
46	Yusi Srihartini, Maulidia Pratami Lestari. "Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19", Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2020 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On