

Pengaruh Permainan *Incje* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Putri Marmurisyah Hanapi^{1*}, Mohamad Zubaidi², Rapi Us Djuko³

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo
larisaica13@gmail.com*

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Juni) (2026)
Di revisi (Juli) (2026)
Di setujui (Juli) (2026)

Keywords:

*Permainan Incje;
Motorik Kasar; Anak
Usia 5-6 Tahun.*

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Incje game on the gross motor development of children aged 5–6 years at Pugu-Pugu Kindergarten. This quantitative research used a One-Group Pretest–Posttest experimental design with 20 children in Group B selected via purposive sampling. Data were collected through observation, documentation, and performance tests measuring balance, strength, and coordination, then analyzed using the Paired Sample t-test. The results showed the average gross motor score increased from 16.40 in the pre-test to 27.85 in the post-test. Hypothesis testing revealed that the absolute |t-value| was 33.291, significantly higher than the critical t-table value of 1.729 at the 0.05 significance level. Thus, the null hypothesis (H0) was rejected, indicating that the Incje game had a significant effect on children's gross motor development. Eight treatment sessions successfully improved the children's ability to maintain balance, hop on one foot, and coordinate movements. Therefore, this traditional game serves as an effective alternative learning activity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Incje terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Pugu-Pugu, Desa Bolangitang I. Penelitian kuantitatif ini menerapkan metode eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian melibatkan 20 anak kelompok B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes performa unjuk kerja yang mengukur aspek keseimbangan, kekuatan, serta koordinasi motorik kasar, kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor motorik kasar meningkat secara signifikan dari 16,40 saat pre-test menjadi 27,85 saat post-test. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai mutlak |thitung| sebesar 33,291 yang jauh lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,729 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima, membuktikan permainan Incje berpengaruh signifikan. Selama delapan sesi treatment, kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan, melompat dengan satu kaki, dan melakukan koordinasi gerak terbukti meningkat secara efektif sehingga permainan ini layak menjadi alternatif pembelajaran anak usia dini.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuan Pendidikan mencakup penguatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, penanaman akhlak mulia, serta pengembangan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya sebatas pemberian informasi dan pembentukan keterampilan, tetapi juga mencakup upaya untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang termasuk dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai 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”.

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang berfokus pada pembinaan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara usia 0 – 8 tahun (Saputra, 2019) Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak, sehingga mereka memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal. Menurut Zalukhu, et al. (2023) salah satu ciri khas anak usia dini adalah kecenderungan mereka untuk bermain. Seperti yang kita ketahui, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain. Jika diperhatikan, bermain bukan sekedar aktivitas rekreasi, tetapi juga merupakan sumber belajar yang efektif bagi anak dalam memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan. Melalui bermain pertumbuhan dan perkembangan anak dapat meningkat dalam berbagai aspek, termasuk moral dan agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif serta bahasa.

Menurut Rahman, et al. (2020) motorik merupakan semua gerakan yang dapat dilakukan atau digerakkan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak berbagai

menjadi dua bagian, yaitu gerak motorik kasar dan gerak motorik halus. Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar anak memerlukan tenaga yang cukup besar karena yang digunakan adalah otot-otot besar. Sedangkan gerakan motorik halus hanya menggunakan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan menggunakan otot-otot kecil sehingga tenaga yang dibutuhkan ketika melakukan aktivitas motorik halus tidak terlalu besar. Kemampuan motorik anak berkembang pesat seiring dengan meningkatnya keterampilan geraknya. Perkembangan motorik kasar berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengontrol dan mengkoordinasikan gerak tubuhnya. Gerak menjadi unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Oleh karena itu, perkembangan motorik dapat diamati melalui berbagai aktivitas dan permainan yang mereka lakukan seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, naik turun tangga dan sebagainya. Menurut (Sulistyo, et al. 2021), indikator perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun mencakup 5 aspek utama yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan kelenturan. Semakin aktif anak bergerak, maka semakin banyak manfaat yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Pugu-pugu, Desa Bolang itang I, ditemukan kondisi perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B (usia 5–6 tahun) masih rendah. Dari 20 peserta didik, terdapat 12 anak (7 perempuan dan 5 laki-laki) yang belum mencapai tingkat perkembangan optimal sesuai dengan standar pencapaian perkembangan anak. Permasalahan tersebut teridentifikasi melalui rendahnya kemampuan anak dalam melakukan gerakan lokomotor, seperti melompat dengan tumpuan satu kaki, berjalan di atas papan titian tanpa beban, serta berlari secara zig-zag. Kendala ini terlihat saat anak melakukan aktivitas senam, di mana anak masih mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan keseimbangan serta kekuatan tubuh. Ketidakmampuan dalam melakukan gerakan terkoordinasi tersebut mengindikasikan bahwa aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak masih memerlukan stimulasi lebih lanjut melalui intervensi yang tepat.

Menurut Sutini dalam (Hasanah, et al. 2022) salah satu cara efektif yang dapat dilakukan untuk mengembangkan fisik motorik anak adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional telah di kenal oleh nenek moyang dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini memiliki keunggulan karena tidak memerlukan

biaya serta mudah untuk dimainkan, sehingga dapat menjadi alternatif yang baik dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak secara alami dan menyenangkan. Permainan tradisional juga merupakan peran penting dalam perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Permainan tradisional, seperti petak umpet, engklek atau incje, memberikan stimulasi motorik yang sangat berguna bagi anak. Permainan ini melibatkan gerakan-gerakan yang memerlukan kekuatan, kelincahan, dan koordinasi tubuh, yang semuanya merupakan aspek penting dari keterampilan motorik kasar. Selain itu, permainan tradisional sering kali dilakukan secara berkelompok, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik tetapi juga kemampuan sosial anak. Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu cara efektif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak.

Permainan incje merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Permainan ini sangat disukai oleh remaja bahkan anak-anak pada zaman dulu, seiring berkembangnya zaman permainan ini sudah mulai dilupakan dan tidak ada lagi yang memainkannya. Permainan tradisional ini biasanya dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Sebelum memainkan permainan ini anak-anak biasanya membuat petak-petak di atas tanah untuk menjadi pijakan saat melompat. Cara mereka melompat tidak seperti melompat pada umumnya, melainkan melompat dengan menggunakan satu kaki dan ketika melompat anak harus bisa berpijak pada kotak demi kotak tanpa menyentuh garis tepi kotak (Wati, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Incje Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pugu-pugu Desa Bolangitang I Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu tipe pre-eksperimen menggunakan desain One Group Pre-test dan Post-test yang melibatkan satu kelompok saja tanpa adanya pembandingan. Kelompok tersebut diberikan uji awal (pre-test) menggunakan lembar observasi unjuk kerja, kemudian memperoleh

perlakuan (treatment) selama jangka waktu tertentu dengan menerapkan permainan Incje, dan selanjutnya diberikan uji akhir (post-test).

Penelitian ini dilakukan di TK Pugu-Pugu, Desa Bolangitang I. dengan subjeknya meliputi seluruh anak kelompok B berjumlah 20 orang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability dengan metode purposive sampling yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria dan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti memilih anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian kinerja anak untuk mengukur perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Lokasi penelitian ini adalah TK Negeri Ade Irma yang terletak di wilayah Desa Berlian Kecamatan Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan kebutuhan penelitian serta ketersediaan subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 1. Deskripsi Data

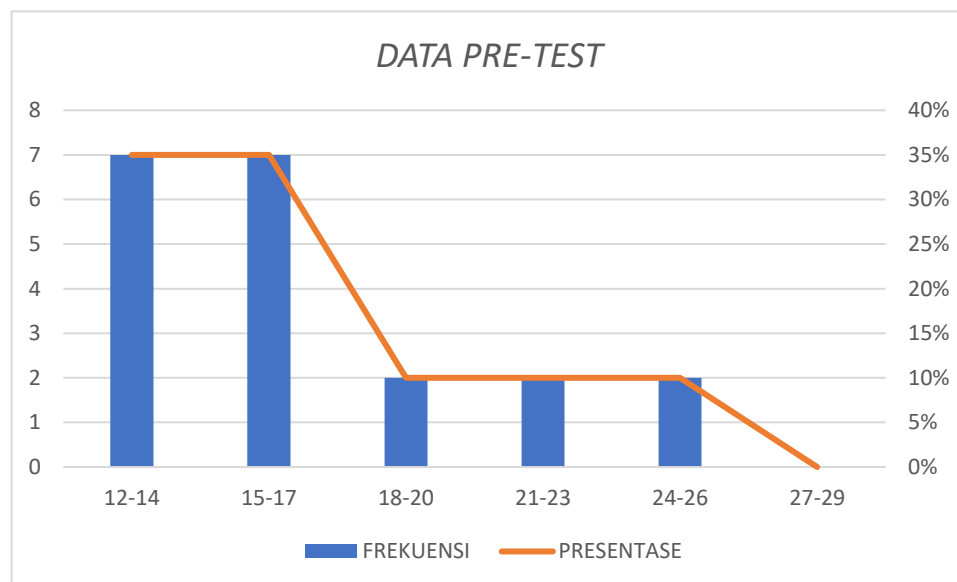
Variabel	Data						
	Skor Maks	Skor Min	Range	Mean	Median	Modus	SD
Pretest	24	12	12	16,40	15,5	12	4,01
Posttest	32	24	8	27,85	28	28	2,68

Berdasarkan pada tabel di atas, untuk variabel pre-test diperoleh mean (X) sebesar 16,40, median (M) sebesar 15, modus (Mo) sebesar 12, standar deviasi (SD) sebesar 4,01, nilai minimum (Min) 12, dan maksimum (Maks) 24. Sedangkan pada variabel post-test diperoleh mean (X) sebesar 27,85, median (M) sebesar 28, modus (Mo) sebesar 28, standar deviasi (SD) sebesar 2,68, nilai minimum (Min) 24, dan maksimum (Maks) 32. Untuk menentukan nilai rentang digunakan rumus skor maksimum – skor minimum, sehingga diperoleh rentang pre-test sebesar 12 dan rentang post-test sebesar 8.

Deskripsi Data Pretest

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pre-test

Kelas	Rentan Nilai	Frekuensi	Presentase
1	12-14	7	35%
2	15-17	7	35%
3	18-20	2	10%
4	21-23	2	10%
5	24-26	2	10%
6	27-29	0	0%
	Jumlah	20	100%



Gambar 1. Grafik Deskriptif Frekuensi Pre-test

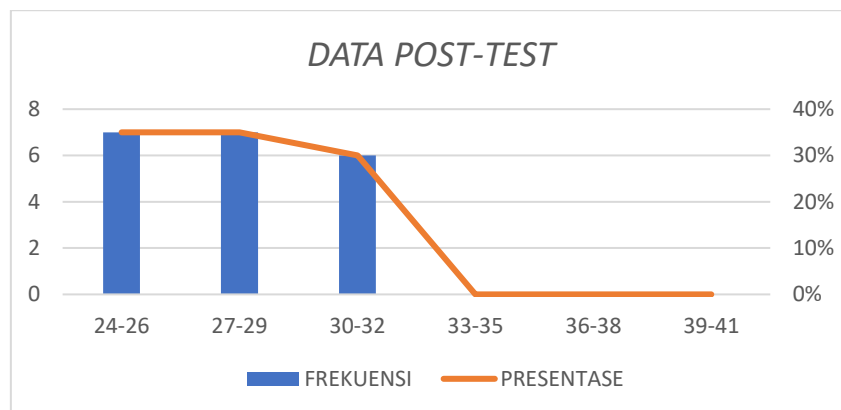
Terlihat sebagian besar anak memperoleh skor terbanyak berada pada rentang 12-14 dan 15-17, masing-masing dengan frekuensi 7 responden. Dengan demikian, sebanyak 14 responden memiliki nilai pada rentang 12-17. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden terkonsentrasi pada kelompok nilai tersebut. Selanjutnya, pada rentang 18-20, 21-23, dan 24-26 masing-masing hanya terdapat 2 responden yang menunjukkan bahwa jumlah responden dengan nilai lebih tinggi relative sedikit. Tidak adanya responden pada

rentang nilai 27-29 mengindikasikan bahwa tidak ada responden yang mencapai nilai tertinggi dalam distribusi tersebut.

Deskripsi Data Post-test

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Post-Test

Kelas	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	24-26	7	35%
2	27-29	7	35%
3	30-32	6	30%
4	33-35	0	0%
5	36-38	0	0%
6	39-41	0	0%
	Jumlah	20	100%



Gambar 2. Grafik Deskriptif Data Post-Test

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi berikut, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memperoleh nilai pada rentang 24-29. Hal ini terlihat dari jumlah responden pada rentang nilai 24-26 dan 27-29 yang masing-masing berjumlah 7 orang, sehingga secara kuantitatif mencapai 70% dari total responden. Selanjutnya terdapat 6 responden yang memperoleh nilai pada rentang 30-32. Sementara itu, tidak terdapat responden yang memperoleh nilai pada rentang 33-35, 36-38, maupun 39-41, yang ditunjukkan oleh frekuensi dan presentase sebesar 0% pada rentang ketiga.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode paired sampel t-test (uji berpasangan). Kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara dua data dalam satu sampel. Sebaliknya H_0 diterima jika t hitung sama atau lebih kecil dari t tabel, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua data tersebut. Adapun hasil uji disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	PRE-TEST	POST-TEST
Mean	16,4	27,85
Variance	16,14736842	7,186842105
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,973230709	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	19	
t Stat	-33,29142898	
P(T<=t) one-tail	1,2968E-18	
t Critical one-tail	1,729132812	
P(T<=t) two-tail	2,59359E-18	
t Critical two-tail	2,093	1,724

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus Paired Sample t-Test pada Tabel 4.5, diperoleh nilai thitung (tStat) sebesar -33,291. Dalam uji dua arah maupun satu arah, nilai mutlak thitung (33,291) ini jauh lebih besar daripada nilai ttabel (t Critical one-tail) yaitu sebesar 1,729 pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 19. Karena thitung > ttabel (33,291 > 1,729), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan Inceje terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pugu-pugu Desa Bolangitang I.

Diskusi

Permainan tradisional incje didefinisikan sebagai warisan budaya yang telah lama populer di kalangan anak-anak, terutama di wilayah pedesaan, meskipun eksistensinya kini semakin terpinggirkan di perkotaan Teadjasaputra dalam (Andini dan Lestarinigrum 2018). Padahal, berdasarkan kajian ilmiah, permainan incje terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan aspek motorik kasar pada anak usia dini, sekaligus menstimulasi perilaku positif seperti menjadi lebih aktif, disiplin, dan bertanggung jawab, serta memfasilitasi pemahaman akan konsep kerja sama. Dalam konteks psikologi perkembangan, bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi secara sukarela untuk mencapai kenikmatan dan kepuasan emosional, yang pada gilirannya menciptakan suasana relaksasi dan keceriaan.

Permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak, untuk melatih keseimbangan dengan berdiri dan melompat menggunakan satu kaki, meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot-otot kaki melalui gerakan melompat berulang, serta mengasah koordinasi mata-kaki saat melompat menuju kotak yang ditargetkan sambil mengontrol gerakan tubuh; selain itu, proses melempar dan mengambil gacuk juga memberikan stimulasi terhadap motorik halus dan keterampilan perencanaan spasial, menjadikannya aktivitas fisik yang holistik dan menyenangkan bagi perkembangan fisik anak. (Indriyani, et al.2021).

Untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar yang ada dalam diri anak, tentunya dibutuhkan penunjang dalam pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, misalnya media atau metode permainan yang menarik. Dalam hal ini, pemilihan metode pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan dunia anak, di mana permainan tradisional dapat menjadi salah satu metode yang paling dekat dan efektif. Permainan Incje dapat dianalogikan sebagai metode yang mengatur kegiatan fisik anak dengan melibatkan proses motorik dan mental yaitu anak mampu melompat, menjaga keseimbangan, mengukur jarak lompatan, dan menggolongkan pola kotak yang diinjak, sehingga secara alami anak memperoleh dan mengembangkan keterampilan motorik kasar yang tidak disadari sebelumnya melalui proses penemuan gerak aktif (Darmawati, et al. 2022).

Pada tahap Stimulasi yang dilakukan melalui permainan incje, anak diberikan demonstrasi dan arahan pola lompatan dari mudah ke sulit. Tahap kedua dilanjutkan dengan anak mengidentifikasi masalah pada pola permainan yang sulit. Anak dapat bertanya kepada peneliti mengenai cara melompat atau menjaga keseimbangan yang benar. Kemudian tahap selanjutnya anak mengumpulkan data (melakukan percobaan gerak), dan pengolahan data dilanjutkan pada tahap pengolahan data gerak, di mana anak diberikan kesempatan memecahkan masalah motorik dan mengolah kembali informasi tentang cara ia harus mengatur kekuatan dan keseimbangan tubuh. Melihat manfaat yang ditimbulkan oleh permainan incje sebagai media pembelajaran yang aktif, penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh permainan incje terhadap perkembangan motorik kasar anak. Melalui desain pretest-posttest one group, penelitian ini mengukur perkembangan motorik kasar anak sebelum dan setelah menggunakan permainan incje. Analisis data dilakukan dengan uji t-test untuk menentukan signifikansi perubahan peningkatan kemampuan motorik kasar yang terjadi.

Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan incje terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Perubahan yang signifikan ini terlihat dari anak yang awalnya belum mampu menjaga keseimbangan dan melompat dengan satu kaki pada perlakuan awal, terlihat peningkatan keterampilan yang jelas pada perlakuan kedelapan. Hal ini disebabkan adanya stimulasi gerak yang menarik dan menantang yang diberikan kepada anak sebelum dan selama memulai permainan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Incje memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pugu-Pugu Desa Bolangitang I. Hal ini dibuktikan melalui analisis uji-t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 33,291, yang nilainya jauh melebihi ttabel sebesar 1,729 pada taraf signifikansi 0,05. Penerapan permainan tradisional ini terbukti efektif dalam memicu peningkatan performa motorik kasar anak, khususnya pada aspek keseimbangan, kekuatan tubuh, dan koordinasi gerakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tersebut berdampak positif dalam perkembangan motorik kasar anak di lembaga tersebut.

Daftar Pustaka

- Andini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain dan permainan anak usia dini sebuah kajian teori dan praktik. Kencana.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6653-6663. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3413>
- Hasanah, F. F., Nurhayati, S., & Iklima, R. (2022). Pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i2.352>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349-358. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: Konteks anak usia dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8–23. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>
- Rahman, T. R., Sumardi, S., & Cahyani, D. D. (2020). Profil kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 143–151. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.894>
- Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156-165. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Wati, D. I. (2023). Efektifitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak. *Kumara Cendekia*, 11(2), 183–193. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i2.100413>
- Zalukhu, M. T. S., Samosir, R., & Herawati, J. (2023). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Anakkonhi Do Hamoraon Di Ahu. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 102–110. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i3.498>