RAUDHAH Proud to Be Professionals *JurnalTarbiyahIslamiyah*
Volume 9 Nomor 3 Edisi Desember 2024
P-ISSN: 2541-3686 E-ISSN: 2746 -2447

PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AYUNI TEMBUNG

[1]Rika Sri Pamela, [2]Nurussakinah Daulay, [3]Enny Nazrah Pulungan

[1]Fakultas ILmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sumatera Utara, Medan
Emial: **rikasripamela09@gmail.com**
[2]Fakultas ILmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sumatera Utara, Medan
Emial: **nurussakinah@uinsu.ac.id**
[3]Fakultas ILmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sumatera Utara, Medan
Emial: **ennynazrah@uinsu.ac.id**

Abstract *This research was conducted at PAUD Ayuni Tembung to identify the obstacles faced by children when playing the traditional game of coconut shell stilts in the development of gross motor skills in 5-6-year-old children. In addition, this study aims to examine how the traditional game can improve children's gross motor skills while instilling values of cooperation and discipline. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Based on the results of the study, playing the coconut shell stilts has been proven to improve the gross motor skills of group B children at PAUD Ayuni Tembung. The children's balance in the initial condition was 21.43%, which increased to 67.86% in the first cycle and further increased to 96.43% in the second cycle. The children's strength in the initial condition was 17.86%, which increased to 64.29% in cycle I and 96.43% in cycle II. The children's agility in the initial condition was 14.29%, which increased to 57.14% in cycle I and 96.43% in cycle II. Additionally, this game provided children with opportunities to learn cooperation within a group, support each other, and follow rules, all of which contribute to the development of discipline. Therefore, it can be concluded that the traditional game of coconut shell stilts not only plays a significant role in improving children's gross motor skills but also effectively instills important values of cooperation and discipline in early childhood development.*

Keywords: *traditional coconut shell stilt game, rough motorbike*

Pendahuluan

Permainan tradisional seperti egrang batok kelapa tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak. Menurut penelitian, permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan fisik dan kognitif mereka (Hakiki & Khotimah, 2020; , Fitriani & Fidiawati, 2021). Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi antar anak, yang sangat penting dalam tahap perkembangan mereka (Sari et al., 2022).

Di Indonesia, permainan tradisional sering kali diabaikan dalam konteks pendidikan modern, meskipun memiliki nilai-nilai budaya yang kaya dan dapat berkontribusi pada pendidikan karakter anak (Ramadhani et al., 2021; , Muslihah, 2024). Egrang batok kelapa, sebagai salah satu permainan tradisional, mengajarkan anak-anak tentang keseimbangan, koordinasi, dan ketangkasan. Keterampilan motorik kasar yang dikembangkan melalui permainan ini sangat penting untuk aktivitas fisik lainnya, seperti berlari, melompat, dan bermain olahraga (Kamu, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, terutama di lembaga seperti PAUD Ayuni Tembung.

Dalam konteks pendidikan agama Islam, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti egrang batok kelapa juga dapat diintegrasikan. Pendidikan agama Islam menekankan pentingnya karakter dan moral, yang dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain. Nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, dan rasa tanggung jawab dapat diajarkan kepada anak-anak melalui interaksi mereka saat bermain (Nugroho & Nurdin, 2021; , Syarbaini & Triadi, 2021). Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang esensial dalam kehidupan sehari-hari anak.

Lebih jauh lagi, permainan tradisional dapat menjadi media untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan budaya kepada anak-anak. Dalam konteks pendidikan Islam, hal ini sangat relevan karena pendidikan agama tidak hanya berfokus pada aspek spiritual, tetapi juga pada pengembangan karakter dan moral anak (Abidin, 2021; , Saidah, 2021). Melalui permainan, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya saling menghormati, bekerja sama, dan berempati terhadap teman-teman mereka. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang ingin membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik (Darise, 2021).

Pendidikan karakter yang berbasis pada nilai-nilai agama Islam dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, seperti melalui permainan. Hal ini akan membuat anak-anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Selain itu, dengan menggunakan permainan tradisional, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang merupakan metode yang sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini (Fitriani & Fidiawati, 2021; , Kamu, 2023). Oleh karena itu, pengintegrasian permainan tradisional egrang batok kelapa dalam kurikulum PAUD Ayuni Tembung tidak hanya akan meningkatkan motorik kasar anak, tetapi juga akan memperkuat pendidikan karakter mereka.

Dalam implementasinya, penting bagi pendidik untuk merancang kegiatan yang tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai moral dan sosial. Dengan demikian, permainan egrang batok kelapa dapat menjadi sarana yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik, yang

mencakup pengembangan fisik, sosial, dan spiritual anak (Achmad, 2021; , Hasim et al., 2021). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang mengutamakan keseimbangan antara pengembangan jasmani dan rohani (Budianti et al., 2022).

Secara keseluruhan, latar belakang penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ayuni Tembung mencerminkan pentingnya mengintegrasikan aspek budaya dan nilai-nilai agama dalam pendidikan anak. Dengan memanfaatkan permainan tradisional, kita tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter dan moral anak-anak, yang merupakan investasi penting untuk masa depan mereka (Saiwanto et al., 2022; , Salsabilla et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini, serta mendorong lembaga pendidikan untuk lebih mengapresiasi dan mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan agama dalam proses pembelajaran mereka.

Kajian Teori

Menurut Brewer dalam (Diana Mutiah, 2010:151) melalui bermain dapat mengontrol gerak motorik kasar anak. Pada saaat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat dan melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar dan beralih respons untuk irama. Anak usia lima hingga enam tahun perlu bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur. Saat ini banyak anak yang menghabiskan waktu untuk kegiatan yang pasif, seperti menonton televisi dan video. Anak itu membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong-menarik, berlari, meloncat, melompat dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka.

Pendapat lain menurut Sri Mulyani, egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama permainan ini sama dengan permainan edukatif lainnya yaitu menstimulus kemampuan fisik anak dan permainan ini dapat di perlombakan. Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang batok kelapa (Sri Mulyani,44). Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan permainan egrang batok kelapa untuk perkembangan anak. Diantaranya motorik kasar anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga akan berkembang, dan anak juga akan merasa senang. Disamping itu, anak juga akan mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia. Anak akan lebih merasa aman dan nyaman dalam bermain karena bahan yang di gunakan dalam permainan egrang batok kelapa merupakan bahan alam.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian "Penelitian Tindakan Kelas" (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian untuk memecahkan persoalan pengajaran dan pembelajaran yang sedang berlangsung dalm kelas. Tujuan dari desain penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional eggrang batok kelapa di TK Ayuni. Penelitian dilaksanakan di PAUD Ayuni yang terletak di Jln. Pasar V Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari – Juli 2022. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh anak 5-6 tahun di kelompok B PAUD Ayuni Jln. Pasar V Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Pengambilan subjek dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu dengan kriteria-kriteria tertentu. Objek penelitian ini adalah penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa di kelompok B PAUD Ayuni Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Langkah-langkah dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, antara lain Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang batok di mulai. Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter). Guru atau peneliti menyiapakan alat egrang batok kelapa yang akan di pakai anak. Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan. Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang batok kelapa dapat maksimal. Anak memegang alat egrang batok kelapa dengan tali, pada alat egrang batok kelapa ditarik kencang agar tidak kendor kemudian memakainya alat egrang tersebut. Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat egrang batok kelapa sampai garis *finish*. Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan alat egrang batok kelapa

Langkah-langkah dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula antara lain : Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang batok di mulai. Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter). Guru atau peneliti menyiapakan alat egrang batok kelapa yang akan di pakai anak. Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan. Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang batok kelapa dapat maksimal. Anak memegang alat egrang batok kelapa dengan

tali pada alat egrang batok kelapa ditarik kencang agar tidak kendor kemudian memakainya alat egrang tersebut. Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start.* Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang batok kelapa.

Pada tindakan siklus I pertemuan pertama, diketahui bahwa pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, ada 7 anak seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Ada 21 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 6 anak bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Ada 22 anak kurang bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 4 anak yang lincah dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 14,29% dari jumlah anak. Ada 24 anak yang kurang lincah dalam bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 85,71% dari jumlah anak. Dari hasil observasi kemampuan anak bermain egrang batok kelapa dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang kurang berhasil

Pada tindakan siklus I pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus ada 15 anak yang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 53,57% dari jumlah anak. Ada 13 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 46,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 14 anak yang bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Ada 14 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 12 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak. Ada 16 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak.

Pada tindakan siklus I pertemuan ketiga, diketahui bahwa pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, 19 anak yang seimbang dalam berjalan menggunakan egrang batok kelapa atau sebesar 67,86% dari jumlah anak. Ada 9 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 32,14% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 18 anak yang bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa atau sebesar 64,29% dari

jumlah anak. Ada 10 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain egrang batok kelapa atau sebesar 35,71% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 16 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak. Ada 12 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak. Dari hasil observasi kemampuan anak bermain egrang batok kelapa dapat diketahui bahwa anak yang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain egrang batok kelapa dengan kriteria seimbang sudah mencapai 60%, kriteria bisa (kuat) sudah mencapai 60% dan kriteria lincah sudah mencapai 50%. Hal ini terlihat ada peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua dan ke pertemuan ketiga, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Pada tindakan siklus II pertemuan pertama, diketahui bahwa pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, ada 21 anak seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan egrang batok kelapa hingga *finish* atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 28,57% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 28,57% dari jumlah anak.

Pada tindakan siklus II pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus, ada 22 anak seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 22 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan egrang batok kelapa hingga *finish* atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 21 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat egrang batok kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak.

Pada tindakan siklus II pertemuan pertama kegiatan bermain egrang batok kelapa, diketahui bahwa pada komponen keseimbangan, anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 21 anak atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan egrang batok kelapa atau

sebesar 25% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan, anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 20 anak atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan egrang batok kelapa sampai *finish* atau sebesar 28,57% dari jumlah anak. Pada komponen kelincahan, anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 20 anak atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan egrang batok kelapa atau sebesar 28,57% dari jumlah anak.

Penggunaan permainan tradisional Egrang Batok Kelapa tidak hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai agama yang penting dalam pembentukan karakter anak. Dalam konteks pendidikan agama, permainan ini dapat mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kerja sama, yang merupakan nilai utama dalam banyak ajaran agama, termasuk Islam yang mengajarkan umatnya untuk saling membantu dan bekerja sama dalam kebaikan. Dalam Surah Al-Ma'idah ayat 2, Allah berfirman, "Dan tolong-menolonglah kamu dalam kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam dosa dan permusuhan." Nilai ini tercermin dalam permainan Egrang, di mana anak-anak belajar saling mendukung dan bekerja bersama dalam satu tujuan. Selain itu, permainan ini juga menanamkan disiplin, yang sangat relevan dengan ajaran agama tentang keteraturan dan pengendalian diri. Dalam Islam, disiplin tercermin dalam ketaatan kepada aturan-aturan Allah, seperti dalam hadis yang mengatakan, "Sesungguhnya Allah menyukai jika seseorang di antara kamu melakukan suatu pekerjaan dengan tekun dan disiplin" (HR. Muslim). Melalui permainan, anak-anak diajarkan untuk mengikuti aturan dan menjaga ketertiban, yang juga mendukung pengembangan karakter mereka. Lebih lanjut, permainan ini mengajarkan kesabaran dan keberanian dalam menghadapi tantangan, dua nilai yang sangat ditekankan dalam ajaran agama. Sebagai contoh, dalam Surah Al-Baqarah ayat 153, Allah berfirman, "Hai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan dengan sabar dan salat." Oleh karena itu, Egrang Batok Kelapa bukan hanya sebuah aktivitas fisik, melainkan juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai agama seperti kerja sama, disiplin, kesabaran, dan keberanian pada anak-anak, yang semuanya penting dalam pembentukan karakter mereka yang seimbang antara fisik dan rohani.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan Egrang Batok Kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Ayuni Tembung. Peningkatan keterampilan motorik kasar ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut: keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 21,43%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 67,86%; kekuatan anak pada kondisi awal sebesar 17,86%, pada siklus I

mengalami peningkatan menjadi 64,29%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96,43%; serta kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 14,29%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 57,14%, dan pada siklus II meningkat menjadi 96,43%. Peningkatan keterampilan motorik kasar ini tidak hanya menunjukkan perkembangan fisik anak, tetapi juga mencerminkan tumbuhnya nilai-nilai moral dan agama yang terkandung dalam permainan Egrang Batok Kelapa. Melalui aktivitas ini, anak-anak diajarkan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, seperti yang diajarkan dalam ajaran agama tentang tolong-menolong dan kerjasama dalam kebaikan. Selain itu, permainan ini juga menanamkan disiplin, yang selaras dengan nilai-nilai agama yang mengajarkan keteraturan dan kepatuhan terhadap aturan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Egrang Batok Kelapa tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, tetapi juga efektif sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama, disiplin, dan pengendalian diri yang sejalan dengan pendidikan agama.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. (2021). Pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan islam. Jurnal Paris Langkis, 2(1), 57-67. https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3282

Achmad, G. (2021). Refleksi pemikiran pembaharuan pendidikan islam kh. ahmad dahlan terhadap problematika pendidikan islam. Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4329-4339. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1319

Agustina Sabaria (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. Jurnal Ilmiah Potensia. Vol 3. Hal 24-33. Dwi Nomi Pura (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalaui Kolase Serutan Pensil. Jurnal Potensia.Vol 4. No 2. Hal131-140.

Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usi Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Al-Qur'an dan Terjemahan. Syamil Qur'an, Departemen Agama, Bandung

Askalin, 100 Permainan dan Permainan Rakyat, Yogyakarta: Nyo-nyo. Carol Seefeldt.

Barbara Rofi'ah, Jurnal PAUD : Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan

Budianti, Y., Dahlan, Z., & Sipahutar, M. (2022). Kompetensi profesional guru pendidikan agama islam. Jurnal Basicedu, 6(2), 2565-2571. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2460

Darise, G. (2021). Pendidikan agama islam dalam konteks â€œmerdeka belajarâ€•. Journal of Islamic Education the Teacher of Civilization, 2(2). https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762

Daulay Nurussakinah. 2015. Psikologi Kecerdasan Anak. Medan:Perdana Mulya Sarana.

Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Eriva Syamsiatin.2017. Bermain dan Permainan AUD. Universitas terbuka.

Fitriani, F. and Fidiawati, L. (2021). Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2(02), 98-107. https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.1073

Fransiska, Mella. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif, Lampung Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hakiki, N. and Khotimah, K. (2020). Penggunaan permainan edukatif tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Preschool Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 22-31. https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3

Hasim, W., Kusen, K., Hartini, H., & Daheri, M. (2021). Perencanaan strategi guru dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada masa covid-19. Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3884-3897. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1147

Hikmawanti, F. (2018). *Metodologi Penelitian.* Depok: Raja Grafindo Persada.

Husna M. 2009. Permainan Tradisional Indonesia. (Yogyakarta: CV. Andi Offset).

Indriyani Maria(2016). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak TK Kelompok B Kelurahan Balecatur Gamping Sleman Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.

Irwan P. Ratu Bangsawan. 2019. Direktori Permainan Tradisional. Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.

Junaida. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Publishing.

Kamu, M. (2023). Pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa dengan kemampuan gerak dasar lokomotor anak kelompok b. SJECE, 3(2), 31-44. https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2490

Khadijah. (2017). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Publishing.

Khadijah. (2017). *Pendidikan Prasekolah.* Medan: Perdana Publishing.

Lestari, Sri Rahayu. (2016), Upaya Guru dalam Meningkatkan Kedesiplinan Aanak, Lampung Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.

M. 2005. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, Jakarta:Dapertemen Pendidikan Nasional.

M. Fadillah. 2018. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Group.

Masganti, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Publishing.

Masganti, Sit. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.* Depok: Kencana.

Mesiono. (2017). *Manajemen Pendidikan Raudhatul Athfal (RA).* Medan: Perdana Publishing.

Mukhtar Latif dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Murdiana Fitria (2018). Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak SBM Global Insan Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Muslihah, N. (2024). Revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat pada siswa sekolah dasar negeri 2 rantau kadam kecamatan karang dapo kabupaten musirawas utara. Jurnal Cemerlang Pengabdian Pada Masyarakat, 6(2), 277-290. https://doi.org/10.31540/jpm.v6i2.2684

Ni Kadak Aris Rahmadani, Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa, Jurnal Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8Edisi 2, November 2014.

Novan Ardy Wiyani. 2014. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Gava Media

Noveradila, S.dan Larasati, D. (tt.). "Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini". Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Design (FSRD) Institut Teknologi Bandung.

Novi Mulyani. 2018. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Nugroho, M. and Nurdin, N. (2021). Peranan pembelajaran agama islam dalam pembentukan karakter religius dan toleransi siswa sekolah dasar. Journal Evaluation in Education (Jee), 1(3), 91-95. https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.136

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Purwaningtyastuti, E. (2012). "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Balok Kelompok A TK An Nisa' Marditani Celep Kadawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi: Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univ. Muhammadiyah Surakarta.

Ramadhani, S., Marini, A., & Sumantri, S. (2021). Bagaimana pengelolaan pendidikan karakter berbasis islam sekolah dasar?. Jurnal Basicedu, 5(3), 1617-1624. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.916

Saidah, Z. (2021). Penanaman nilai-nilai pendidikan islam berbasis kearifan lokal pada anak usia dini di era digital. Al-Tarbiyah Jurnal Pendidikan (The Educational Journal), 31(1), 1. https://doi.org/10.24235/ath.v31i1.8430

Saiwanto, S., Alwlid, M., Wang, L., & Yazid, S. (2022). Kurikulum pendidikan islam. Jurnal Sosial Dan Sains, 2(9), 1039-1050. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i9.481

Salsabilla, M., Chaerani, N., & Putri, N. (2022). Peran pendidikan agama islam dalam membentuk akhlak pada siswa sekolah dasar di era revolusi industri 4.0. Al Qodiri Jurnal Pendidikan Sosial Dan Keagamaan, 20(1), 82-96. https://doi.org/10.53515/qodiri.2022.20.1.82-96

Sari, A., Nugraha, A., Fitri, D., & Pertiwi, V. (2022). Sosialisasi permainan egrang batok kelapa kepada anak-anak di desa suka datang. Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan, 2(1), 21-27. https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v2i1.21495

Triadi, Y. (2021). Penanaman nilai-nilai agama islam pada anak usia dini. Journal of Basic Education Research, 2(1), 20-23. https://doi.org/10.37251/jber.v2i1.131

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License