

## ***Penerapan Permainan Tradisional Jekka Ka'daro dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun***

**Aslinda<sup>1</sup>, Eka Damayanti<sup>2</sup>, Umi Kusyairy<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi PIAUD FTK UINAM

<sup>2,3</sup> Dosen Program Studi PIAUD FTK UINAM

Jln. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara,  
20371

**Email :** [eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id](mailto:eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id)

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan permainan tradisional *jekka ka'daro* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh atau sensus dengan populasi berjumlah 10 anak yang berusia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis deskriptif menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata perkembangan motorik kasar dari sebelum perlakuan (*pre-test*) ke setelah perlakuan (*post-test*) permainan tradisional *jekka ka'daro* yakni sebesar 28,8. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *jekka ka'daro* dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19.

**Kata Kunci :** *Perkembangan Motorik Kasar, Permainan Tradisional Jekka Ka'daro, Pandemi Covid-19*

### **1. PENDAHULUAN**

Munculnya virus covid-19 menimbulkan berbagai masalah khususnya di dunia pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah tidak berjalan sebagaimana mestinya dikarenakan wabah ini menyerang hampir seluruh negara di dunia termasuk di Indonesia (Sukur et al. 2020). Covid-19 atau virus corona adalah virus yang pertama kali muncul di China atau lebih tepatnya di Kota Wuhan Provinsi Hubei (Damanik, Simanjutak, dan Wiratma 2020). Berdasarkan data WHO yang menyatakan bahwa infeksi virus corona sasaran utamanya ialah saluran pernapasan yang dapat menyebabkan kematian (Yanti, Fridalni, and Harmawati 2020). Virus ini bisa menyerang siapa saja tanpa mengenal usia baik balita, anak-anak, remaja, orang dewasa, ibu hamil, ibu menyusui hingga usia lanjut. Wabah ini menjadi peringatan bagi seluruh negara terkhusus untuk semua masyarakat Indonesia mengingat jumlah kematian dan pasien positif covid-19 terus meningkat tiap hari.

Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan dan menghimbau masyarakat untuk sementara waktu pembelajaran tatap muka diliburkan dan diganti dengan belajar dirumah secara daring (dalam jaringan) termasuk tingkatan satuan Pendidikan Anak Usia Dini sederajat. Sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease* (Covid-19) dalam pasal 4 bahwa pembatasan sosial berskala besar paling sedikit meliputi: 1) peliburan sekolah dan tempat kerja, 2) pembatasan kegiatan keagamaan dan 3) pembatasan kegiatan ditempat umum atau fasilitas umum (Peraturan Pemerintah RI 2020). Dengan adanya peraturan ini, pembelajaran dirumah dilakukan sebagai bentuk upaya penanggulangan agar tidak terjadinya peningkatan kasus covid-19.

Pembelajaran dari rumah tentunya tidak selamanya selalu berjalan dengan mulus. Banyaknya kendala-kendala yang dihadapi baik guru maupun orang tua selama belajar dirumah yang juga berdampak terhadap perkembangan motorik kasar anak. Sebagaimana hasil wawancara guru dalam penelitian (Bungsu dan Saridewi 2021) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak kurang diperhatikan karena kondisi sekarang yang tidak memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran diluar. Hasil penelitian (Andini et al. 2021) bahwa dominan anak kurang dalam bergerak disebabkan keterbatasan orang tua mendampingi anak belajar. Hal ini serupa dengan penelitian (Sartika, Kusyairi, dan Rapi 2021) bahwa orang tua pun mengalami hambatan dalam mengajar anaknya dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja, kesulitan mengajar karena kurangnya pemahaman materi, serta orang tua yang tidak sabaran mendampingi anaknya anaknya selama belajar dirumah. Dalam hal ini, kesiapan orang tua dan guru sangat dibutuhkan agar pelaksanaan belajar di rumah dapat berpusat kepada anak.

Observasi awal yang peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 20 Desember 2020 di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar menunjukkan bahwa beberapa anak terbiasa belajar serta bermain disekolah bersama dengan temannya. Selama pandemi covid-19 anak lebih banyak bermain dan belajar didalam rumah, sehingga kurang melakukan aktivitas fisik yang menyebabkan perkembangan motorik kasar anak kurang terasah dan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya akibat harus menghindari kerumunan. Hal ini menjadi perhatian bagi guru dan orang tua untuk mengembangkan aspek motorik kasar anak karena pada dasarnya anak memerlukan praktik-praktik fisik secara langsung. Sehingga, perkembangan motorik kasar pada anak bisa berkembang secara optimal dan maksimal dimasa pandemi covid-19 melalui kegiatan bermain.

Menurut Al-Ghazali dalam (Fadlillah 2017) bahwa bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak, karena ketika anak dilarang bermain maka dapat mematikan hatinya, kecerdasannya terganggu, dan dapat merusak irama hidupnya.

Bermain ini dapat dilakukan menggunakan permainan tradisional. Dimana, permainan tradisional ini juga diyakini dapat memberikan manfaat bagi fisik dan mental anak (Kurniati 2016). Oleh karena itu, salah satu permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini dimasa pandemi covid-19 adalah permainan tradisional *jekka ka'daro*.

Permainan tradisional *jekka ka'daro* merupakan permainan yang sejak dahulu sering dimainkan oleh masyarakat suku Mandar dimasa penjajahan Belanda. Permainan tradisional *jekka ka'daro* terdiri dari dua kata yakni "*jekka*" atau "*majekka*" yang berarti melangkah dan "*ka'daro*" yang berarti batok kelapa. Nama permainan ini untuk daerah Bugis Makassar hampir sama yaitu *majjekka/makkadaro*, mengingat suku Mandar dan suku Bugis Makassar merupakan bagian dari Provinsi Sulawesi Selatan sebelum akhirnya terjadi pemekaran menjadi Provinsi Sulawesi Barat. Suku Bugis menamakannya *majekka* yang berasal dari kata "*jekka*" yang artinya jalan, sedangkan dalam bahasa Makassar disebut *makkadaro* yang berasal dari kata "*kaddaro*" yang artinya tempurung batok kelapa (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengidentifikasi masalah bagaimana gambaran peningkatan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional *jekka ka'daro* pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19?

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui gambaran penerapan permainan tradisional *jekka ka'daro* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19. Jumlah populasi anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar hanya sebanyak 10 anak, oleh karena itu maka peneliti menggunakan sample populasi yang melibatkan sebanyak 10 anak. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan perkembangan motorik kasar anak, peneliti melakukan pre test sebelum diberikan perlakuan dan post test setelah diberikan perlakuan permainan tradisional *jekka ka'daro*. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang peneliti susun sendiri berdasarkan ketercapaian indicator perkembangan motorik kasar pada usia 5-6 tahun, yakni (1) Melakukan gerakan terkoordinasi anggota mata, kaki, tangan, dan kepala dalam menirukan senam, atau tarian; (2) Keseimbangan; (3) Kekuatan; (4) Kecepatan; (5) Kelincahan; (6) Melakukan permainan fisik dengan aturan; (7) Terampil menggunakan tangan kiri dan kanan; dan (8) Melakukan kebersihan diri. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

### 3. Hasil dan Diskusi

Sebelum memaparkan hasil temuan, peneliti terlebih dahulu memaparkan secara rinci deskripsi penerapan permainan tradisional *jekka ka'daro*.



**Gambar 1. Perkenalan awal permainan tradisional *jekka ka'daro***

Gambar 1 menunjukkan bahwa peneliti memperkenalkan dan mempraktekkan cara memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro*. Saat pertama kali di perkenalkan respon anak sangat semangat dan antusias. Hal ini dikarenakan anak usia 5-6 tahun belum pernah melihat permainan tradisional *jekka ka'daro* ini dimainkan. Bahkan anak SD sekalipun belum pernah memainkannya, sehingga anak sangat penasaran cara menggunakan permainan tradisional *jekka ka'daro*.



**Gambar 2. Membantu anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro***

Gambar 2 menunjukkan bahwa peneliti membantu anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro*. Pada saat pemberian perlakuan mereka sangat mengalami kesulitan dalam berdiri dan berjalan menggunakan *jekka ka'daro*, karena permainan tradisional *jekka ka'daro* ini tingkat keseimbangannya cukup sulit dalam berjalan beralaskan tempurung kelapa apalagi harus melangkah kedepan, kesamping kanan kiri, dan mundur kebelakang. Anak pun juga merasa kesulitan dalam mengkoordinasikan mata, kaki serta tangannya ketika memegang atau menarik tali *jekka ka'daro* ketika berjalan. Sehingga pemberian perlakuan yang

pertama anak-anak masih sangat dibantu.



**Gambar 3. Anak mulai memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* dari berjalan kedepan dengan mandiri**

Gambar 3 menunjukkan bahwa anak mulai memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* dengan instruksi yang benar yang telah dicontohkan peneliti. Anak sangat giat belajar dan memainkan permainan ini walaupun kerap kali anak terjatuh dan melewati garis pembatas hingga mengalami luka dibagian lutut. Anak mulai mampu mengontrol keseimbangannya dengan baik. Anak juga mulai terampil menggunakan tangan kiri dan kanan sambil melangkah berjalan kedepan. Selain itu, antusias anak dalam memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* tidak hanya sampai disitu saja, beberapa anak kembali mempelajari permainan ini dirumahnya dengan meminta orang tuanya untuk dibuatkan *jekka ka'daro* dengan begitu anak tidak hanya mempelajari permainan ini ketika diberikan perlakuan melainkan memainkannya dirumah masing-masing. Dengan ini orang tua sangat membantu dalam perkembangan motorik kasar anak dengan membuatkan anak *jekka ka'daro*.



**Gambar 4. Anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* dari berjalan kesamping kanan dengan seimbang dan mandiri**

Gambar 4 menunjukkan bahwa anak memainkan permainan tradisional *jekka*

*ka'daro* tanpa dibantu. Tampak keseimbangan anak juga meningkat dari anak yang awalnya kerap terjatuh dan melewati garis pembatas dari berjalan seimbang kedepan, kesamping kanan, kesamping kiri. Kekuatan anak juga meningkat dari anak sering melepaskan alat bermain sampai anak mampu menyelesaikannya tanpa melepas *jekka ka'daro* dari garis start ke garis finish. Anak sangat terampil menggunakan tangan kiri dan kanan sambil melangkah berjalan kedepan, samping kanan, samping kiri, dan mundur juga mengalami peningkatan.



**Gambar 5. Anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* pola zigzag dengan seimbang dan mandiri**

Gambar 5 menunjukkan bahwa anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* dengan pola zigzag tanpa dibantu. Selain itu, kelincihan anak juga meningkat dari anak tidak mengikuti pola zigzag dan perubahan posisi yang lambat sampai anak dapat berjalan cepat mengikuti pola zigzag. Kecepatan anak juga meningkat mampu menempuh kurang dari 1 menit dari garis start sampai garis finish.



**Gambar 6. Anak memainkan permainan tradisional *jekka ka'daro* pola zigzag dengan seimbang dan mandiri**

Gambar 6 menunjukkan bahwa anak memainkan permainan tradisional *jekka*

*ka'daro* dengan berjalan mundur tanpa dibantu. Tampak keseimbangan anak meningkat ketika berjalan mundur.



**Gambar 7 dan 8. Anak mencuci tangan dan kaki sesudah bermain permainan tradisional *jekka ka'daro***

Gambar 7 dan 8 menunjukkan bahwa anak terbiasa mencuci tangan dan kakinya ketika sudah bermain. Pembiasaan anak melakukan kebersihan diri meningkat yang dari cara anak mencuci tangan yang salah dan kurang bersih akibat terburu-buru, sampai anak bisa walaupun masih diingatkan Peneliti juga memberikan edukasi kepada orang tua dan anak untuk membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat di masa pandemic covid-19.

Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hasil deskripsi data pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) melakukan permainan tradisional *jekka ka'daro* pada anak usia 5-6 tahun. Berikut tabel perbandingan nilai statistik perkembangan motorik kasar anak:

**Tabel 1 Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Nama	Perkembangan Motorik Kasar		Selisih
	Anak Usia 5-6 Tahun		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<b>AG</b>	21	50	29
<b>MAG</b>	19	40	21
<b>MN</b>	19	49	30
<b>MJA</b>	25	59	34

Nama	Perkembangan Motorik Kasar		Selisih
	Anak Usia 5-6 Tahun		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<b>AAR</b>	26	50	24
<b>WA</b>	25	59	34
<b>NA</b>	27	59	32
<b>M</b>	26	54	28
<b>NKW</b>	24	59	35
<b>AN</b>	21	41	20
<b>Jumlah</b>	<b>232</b>	<b>520</b>	<b>282</b>

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar setiap anak sebelum (*pre-test*) dan setelah melakukan (*post-test*) permainan tradisional *jekka ka'daro* mengalami perbedaan yang cukup jelas. Masing-masing anak mengalami peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*. Penilaian atas nama AG mengalami peningkatan sebesar 29. Penilaian atas nama MJA dan WA dari *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan nilai yang sama yaitu sebesar 34. Penilaian atas nama AAR juga mengalami peningkatan nilai sebesar 24. Penilaian atas nama NA mengalami peningkatan nilai sebesar 32. Selanjutnya atas M mengalami peningkatan penilaian sebesar 28. Penilaian atas nama NKW juga mengalami peningkatan nilai sebesar 35. Terakhir penilaian atas nama AN mengalami peningkatan nilai sebesar 20.

**Tabel 2 Perbandingan Nilai Statistik Pre-test dan Post-test Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Statistik	Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>
	<b>Nilai Terendah</b>	19
<b>Nilai Tertinggi</b>	27	59
<b>Standar Deviasi</b>	3	7
<b>Rata-rata</b>	23,2	52

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada perkembangan motorik kasar anak. Hasil analisis deskriptif diatas menunjukkan bahwa penilaian *pre-test* memperoleh nilai terendah sebesar 19, nilai tertinggi sebesar 27, nilai standar deviasi sebesar 3 dengan nilai rata-rata sebesar 23,2. Sedangkan penilaian *post-test* memperoleh nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 59, nilai standar deviasi sebesar 7 dengan nilai rata-rata sebesar 52. Perbandingan nilai rata-rata ini antara sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) melakukan permainan tradisional *jekka ka'daro* menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan dengan selisih atau peningkatan nilai sebesar 28,8. Artinya

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19 setelah melakukan permainan tradisional *jekka ka'daro* mengalami peningkatan.

**Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Masing-masing Indikator Capaian yang Diukur pada Perkembangan Motorik Kasar Anak**

IndikatorCapaian	Nilai Rata-rata		Selisih
	Pretest	Posttest	
1. Melakukan gerakan terkoordinasi anggota mata, kaki, tangan, dan kepala dalam menirukan senam, atau tarian	2.0	3.1	1.1
2. Keseimbangan	1.475	3.3	1.825
3. Kekuatan	1.6	3.4	1.8
4. Kecepatan	1.6	3	1.4
5. Kelincahan	1.2	2.5	1.3
6. Melakukan permainan fisik dengan aturan	1.65	3.8	2.15
7. Terampil menggunakan tangan kiri dan kanan	1.325	3.5	2.175
8. Melakukan kebersihan diri	1,15	2.7	1.55

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata masing-masing indikator mengalami peningkatan setelah melakukan permainan tradisional *jekka ka'daro*. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan orang lain, meskipun permainan tradisional *jekka ka'daro* ini lebih dikenal masyarakat Indonesia dengan nama permainan engrang batok kelapa. Seperti penelitian yang dilakukan Siahaan et al. (2017) bahwa penggunaan metode bermain engrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang terdiri atas (menggerakkan tangan dan kaki dengan seimbang kedepan, kesamping kanan, kesamping kiri, dan kebelakang) di RA Al-hidayah Medan. Dalam penelitian yang dilakukan Saputri dan Purwadi (2015) menunjukkan permainan engrang batok kelapa ini membuat anak aktif bergerak tanpa meminta bantuan guru. Model pergerakan melalui arah bervariasi seperti bentuk zigzag dan anak antusias dan bersemangat mengikuti permainan ini.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar mengalami peningkatan pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19 setelah melakukan permainan tradisional *jekka ka'daro* mengalami peningkatan.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa permainan tradisional *jekka ka'daro* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Lemosusu Kelurahan Limboro Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar selama masa pandemi covid-19 yang dibuktikan dengan nilai *post-test* yang diperoleh sebesar 52 lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh sebesar 23,2 dengan selisih 28,2.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa permainan tradisional *jekka ka'daro* dapat dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun di lingkungan masyarakat khususnya pada kondisi anak yang masih terbatas pergerakan motoriknya. Penelitian ini juga merekomendasikan pada penelitian berikutnya untuk membuat pengembangan pada permainan tradisional *jekka ka'daro* ini agar lebih modern dan dalam bentuk semenarik mungkin namun tetap mempertahankan kearifan lokal.

#### 5. Daftar Pustaka

- Andini, Diah Puspita et al. 2021. "Peningkatan Motorik Kasar Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Whats App." *Jurnal Efektor* 8(1): 89–97. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>.
- Bungsu, Putri, and Saridewi. 2021. "Dampak Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 5(1): 11–19. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/download/1229/645/4601>.
- Damanik, Elsarika, Yunida Turisna Simanjutak, and Dicky Yuswardi Wiratma. 2020. "Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Pedagang Pasar Helvetia Kelurahan Helvetia Tengah." *Jurnal Abdimas Mutiara*, 1(2): 9. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM/article/view/1323>.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hamzah dan Lamatenggo, Nina. 2016. *Tugas Guru dalam Pembelajaran Aspek yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indah, Tri. 2016. *Komunikasi Verbal Dan Non verbal*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 6 (2).
- Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan. 1998. "Permainan Tradisional Indonesia."
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.

- Kurniati, Desak Putu Yuli. 2016. *Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kedokteran. Bali : Universitas Udayana.
- Lisnawati, Ica & Rohita. 2020. *Keterampilan Mengajar Pada Guru Taman Kanak-Kanak: Tinjauan Pada Keterampilan Menjelaskan*. Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD). 1(1)
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. 2008. *Strategi Komunikasi Efektif Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan. Departemen Pendidikan Nasional. XII (2).
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pawit M. Yusuf. 1990. *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instruksional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Peraturan Pemerintah RI. 2020. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)."
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Saputri, Vicky Agus, and Purwadi. 2015. "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Engrang Bathok Kelapa Pada Kelompok B Di RA Taqwa Ilah Semarang." *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1): 11. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/artice/download/1654/1369>.
- Sartika, Ika Dewi, Umi Kusyairi, and Muh. Rapi. 2021. "Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Di Masa Pandemi Covid-19 Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Nanaeke* 4(1). <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/view/21605>.
- Siahaan, Hasnah, Ibrahim Gultam, and Masganti Sitorus. 2017. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Engrang Batok Kelapa Di RA Al-Hidayah Medan." *Jurnal Tematik* 9(1): 18. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12858>.
- Sukur, Moch Halim, Bayu Kurniadi, Haris, and Ray Faradillahisari N. 2020. "Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19." *Journal*

