

PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B SAAT NEW NORMAL DI TK ISLAM NURUL AHMAD KOTA SUBULUSSALAM

Maryanti¹

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email : antihhasugian20@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun di saat *new normal* di sekolah TK Islam Nurul Ahmad dengan permainan tradisional engklek. Sampel penelitian ini semua anak kelompok B sebanyak 12 anak berusia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kualitatif. Dari hasil temuan perkembangan motorik kasar saat *new normal* anak Kelompok B TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam, ditemukan bahwa dengan adanya permainan engklek anak mampu menyeimbangkan tubuhnya dengan baik, melempar gacuk tepat dalam kotak engklek, anak mampu melompat dengan sebelah kaki, dan anak mampu berjalan sambil melompat dengan sebelah kaki secara tegap dan merasa enteng.

Kata Kunci: Motorik kasar, Engklek, *New Normal*

Abstract: This study aims to improve the gross motor development of group B children aged 5-6 years at the time of new normal at the Nurul Ahmad Islamic Kindergarten school by playing the traditional engklek. The sample in this study were all 12 children in group B, aged 5-6 years. The research method used is a qualitative type. From the findings of gross motor development during the new normal of Group B children of Nurul Ahmad Islamic Kindergarten, Subulussalam City, it was found that with the crank game the child was able to balance his body well, throw the gacuk right in the crankcase, the child was able to jump with one leg, and the child was able to walk. while jumping with one leg straight and feeling light.

Keywords: *Gross motor*, Engklek, *New Normal*

PENDAHULUAN

Merebaknya virus covid 19 di Indonesai menyebabkan semua proses belajar mengajar di sekolah berhenti. *Social distancing* (pembatasan sosial) diberlakukan di Indonesia untuk pencegahan covid 19. Berlakunya pembatasan sosiasl tersebut tersebut berdampak pada perubahan signifikan dalam masyarakat, terutama di bidang pendidikan (Nahdi, dkk, 2020:1-7). Berbagai aplikasi belajar *online* mulai digemari di kalangan pelajar seperti video *confrencing* (Hidayat, 2020:2) di beberapa aplikasi. Namun ini tidak efektif digunakan untuk anak usia dini yang tujuan

pembelajarannya adalah untuk pengenalan dan pengembangan 6 aspek anak usia dini. Belajar dari rumah atau belajar jarak jauh menyebabkan anak tidak aktif menggerakkan otot-otot kasarnya seperti di sekolah. Semua aspek yang ada pada anak usia dini harus diperhatikan dalam kondisi apapun termasuk saat covid menuju *new normal*. *New normal* atau kenormalan baru merupakan istilah yang sudah pernah ada dan digunakan pada bidang bisnis dan ekonomi pada tahun 2008-2012 (Kennedy, dkk, 2021:77). Namun tidak tertutup kemungkinan istilah *new normal* digunakan juga pada bidang pendidikan seperti yang sering kita dengar saat ini. Pada masa peralihan normal baru ini peran orang tua juga sangat dibutuhkan di rumah sebagai pendidik, pendorong, panutan teman, pengawas dan juga konselor (Asmayanti, 2021:106-107).

Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, untuk mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya (Salamah, 2018:166). Proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan *golden age* (masa emas). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Anak-anak pada masa usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan orang dewasa, dari kebutuhan jasmani sampai rohani. Untuk itu berbagai gerak yang menunjang perkembangan motorik kasar anak perlu di lakukan di rumah. Dimulai dari gerakan dasar hingga ke gerakan yang sulit (Winarno, dkk, 2020:19).

Bentuk layanan tersebut diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, sehingga anak dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai, norma, serta harapan masyarakat. Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya setiap pendidikan anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang optimal.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (Depdiknas, 2003)

2 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Munawaroh, 2017:87).

Pendidikan perlu mempertimbangkan proses pertumbuhan dan tahapan tiga anak guna membantu anak mengembangkan dirinya sehingga pendidik dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan fisik juga dipengaruhi oleh faktor keturunan, namun adalah sangat mungkin untuk mengembangkan seluruh garis sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak oleh karenanya, pendidik perlu mengetahui prinsip-prinsip perkembangan fisik dan prinsip perkembangan motorik anak sampai dengan usia 4 tahun.

Pendidikan juga perlu mengetahui kebutuhan setiap anak untuk mengembangkan otot-otot besar dan kecilnya pada setiap tingkatan usia. Menurut Yanuar Kiram dalam Mustika, motorik adalah suatu peristiwa yang meliputi proses pengendalian dengan melibatkan seluruh organ tubuh baik secara fisik maupun psikis. Secara garis besar motorik terbagi dua. Yaitu motorik halus dan kasar. Namun pada tulisan ini hanya membahas motorik kasar saja. Ahmad Santoso menyebut gerakan kasar, bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang. Contoh motorik kasar seperti membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Contoh lain gerakan berjalan, berlari, melompat, dan merangkak (Muttaqien & Aisyiyah, 2021:4).

Menurut Khadijah dalam Ika Muslimah, motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki. Anakanak biasanya membuat kemajuan yang pesat seperti: berlari, melompat yang melibatkan otot besarnya. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar ialah koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar (Muslimah, dkk, 2018:2).

Motorik anak perlu dikembangkan karena tubuh anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, anak lebih berani pada waktu kecil, tanggung jawab dan kewajiban anak lebih kecil.

Pendidikan juga perlu mengetahui hal-hal penting sehingga anak dapat mempelajari keterampilan motorik saat *new normal*, sehingga anak dapat mempelajari keterampilan motorik yaitu kesiapan belajar, kesempatan

belajar, adanya model yang baik, bimbingan, motivasi. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu, keterampilan sebaiknya dipelajari satu per satu.

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tidak berdaya, kondisi ketidak berdayaan tersebut secara cepat 4 atau 5 tahun pertama kehidupannya, anak dapat mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian tubuh yang digunakan untuk berjalan, berlari, berenang dan sebagainya. Setelah berusia 5 tahun koordinasi otot-otot semakin baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.

Upaya mengembangkan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya keterampilan harus dipelajari satu demi satu. Sebagai contoh, bila anak pada awal menggunakan papan titian di sekolah tidak ada bimbingan yang diberikan oleh guru, maka keterampilan tersebut akan di pelajarnya lebih lambat dan kurang efisien bila dibandingkan dengan anak yang sejak awal mendapatkan bimbingan dari guru. Anak yang tanpa bimbingan pada awal menggunakan papan titian karena tidak tahu caranya, kemungkinan anak kurang berani, kurang keseimbangannya dan kemungkinan jatuh dari papan titian lebih besar.

Pembelajaran dalam konsep bermain, pada anak usia AUD sangat memerlukan bimbingan, dorongan pengarahannya agar memperoleh konsep yang benar. Hendaknya orang tua dan guru jangan terlalu banyak melarang-larang anak. Agar anak menjadi anak yang berani bukan anak yang penakut. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan bisa memberi informasi dan juga imajinasi anak, baik menggunakan alat maupun tidak (Muttaqien & Aisyiyah, 2021:12). Selain itu, pra sekolah masih sangat sulit jika harus berpikiran secara abstrak (tidak ada wujud nyata). Untuk itu pembelajaran yang dilakukan harus mampu memperoleh konsep yang benar, misalnya pembelajaran dengan konsep bermain salah satunya berjalan di atas papan titian. Cerdas melalui bermain merangkum kecerdasan gerak kinestetik, dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide, dan perasaannya serta

keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu.

Kecerdasan ini meliputi kemampuan motorik yang spesifik, seperti koordinasi keseimbangan keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsangan sentuhan dan tekstur. Latihan-latihan gerakan dasar lebih ditekankan dalam bentuk permainan yang sifatnya informal sesuai prinsip belajar mengajar di PAUD, yakni bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dengan menggunakan pendekatan integratif.

Salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak ialah permainan engklek. Menurut Iswinarti (2010:2) dalam Ayu Kadek Fitri Novianti menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus”. Menurut Askalin, dalam Ayu Kadek Fitri Novianti menyatakan bahwa “permainan engklek adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak - anak masa kini. Di gang-gang atau jalan kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek” (Novianti, dkk, 2015).

Permainan engklek memerlukan keseimbangan yaitu melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak dengan langkah-langkah dan aturan tertentu. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan berjalan atau melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya dengan melempat gacuk atau batu terlebih dahulu ke dalam kotak (Muslimah, dkk, 2018:2).

Dalam permainan tradisional engklek terdapat sebagian besar gerak tubuh yang mempengaruhi kemampuan anak, salah satunya kemampuan melompat dengan satu kaki. Hal ini terjadi karena dalam permainan engklek terdapat gerakan mengangkat satu kaki dan melompati kotak yang digambar. Melompat merupakan salah satu bagian dari kemampuan motorik kasar yang penting untuk dikembangkan karena dalam gerakan melompat menggunakan kerja otot- otot besar yang melibatkan koordinasi gerak mata, lengan dan tungkai kaki.

Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab langsung dengan guru-guru TK Islam, saat *new normal* permainan ini jarang dilakukan di sekolah. Anak-anak mengetahui permainan ini dari lingkungan sekitar tempat

tinggal mereka. Untuk lebih mendalami tentang perkembangan motorik anak maka peneliti melakukan penelitian terhadap perkembangan motorik AUD melalui permainan engklek ini di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam. Peneliti mencoba menuliskan penelitian ini dengan judul "Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam, Aceh.

METODOLOGI

Fokus penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan suatu informasi akurat mengenai perkembangan motorik kasar anak di TK Islam Nurul Ahmad Subulussalam Aceh melalui permainan tradisional engklek. Oleh karena itu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif (Sugiyono, 2019:361). Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia 5 -6 tahun. Sampel yang digunakan sebanyak 12 orang anak, di antaranya 6 laki-laki dan 6 perempuan. Kajian pada dalam penelitian ini ialah mengenai perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan engklek kelompok B TK Islam Nurul Ahmad Subulussalam, Aceh.

Penelitian dilakukan di TK Islam Nurul Ahmad yang terletak di Subulussalam, Aceh ini dilakukan pada bulan Juli melalui daring (tanya jawab melalui *online*) dengan guru kepala sekolah TK Nurul Ahmad. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis data melalui model Miles dan juga Huberman yang meliputi data reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan peneliti, bahwa dalam menembangkan motorik kasar anak kelompok B saat *new normal* di TK

Islam Nurul Ahmad melalui permainan taradisional engklek ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kinestetik melompat, melompat dengan kaki sebelah diangkat, dan menjaga keseimbangan tubuh.

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti melihat bahwa ketika melakukan permainan engklek, guru mengajak anak-anak ke luar kelas dengan tetap menjalankan protokol kesehatan (memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak) kemudian guru menyiapkan gambar engklek di atas tanah halaman sekolah. Setelah itu guru membagi anak menjadi dua kelompok, yakni laki-laki dan perempuan. Selanjutnya guru meminta anak-anak mencari gacuk untuk dilempar ke gambar engklek (berupa batu berbentuk petak, pecahan dari kaca atau keramik) yang tidak membahayakan anak-anak.

Kemudian guru meminta utusan dari masing-masing kelompok untuk melakukan suit. Suit inilah yang menentukan kelompok siapa yang akan lebih dulu main menjelajahi engklek tersebut. Dimulai dari kaki, rok, badan, tangan, leher, hingga kepala engkklek. Peraturan dalam permainan ini anak-anak tidak boleh menginjak garis dan gacuk yang dilemparkan juga tidak boleh keluar dari area gambar engklek. Jika gambarnya terinjak garis atau ketika melempar gacuk keluar, maka pemainnya akan gugur dan digantikan oleh teman satu kelompoknya, begitulah seterusnya hingga gambar engklek tersebut dipenuhi oleh bulan dan bintang dari dua kelompok yang telah ditentukan tadi. Untuk pertama, guru mencontohkan cara bermain engklek tersebut kepada anak kelompok B.

Ketika proses bermain engklek berlangsung guru mengawasi dan memberi dukungan kepada anak-anak yang bermain. "Ayo Nak... kamu pasti bisa!!", begitulah lebih kurangnya guru memberi semangat kepada

anak kelompok B supaya semuanya bermain hati-hati dan penuh semangat agar anak melompat sehingga terlihat otot-otot besarnya bergerak.

Berdasarkan kegiatan permainan engklek yang dilakukan anak kelompok B TK Islam Nurul Ahmad dapat dilihat bahwa perkembangan motorik kasar anak secara umum sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam hal ini dapat dilihat dari beberapa instrumen penilaian dalam perkembangan motorik kasar anak kelompok B, penjelasannya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Melompat dengan seimbang

Perkembangan motorik kasar anak kelompok B dapat dilihat dari keseimbangan badan mereka ketika melompat memasuki gambar engklek yang berbentuk gambar manusia. Pada saat proses bermain engklek berlangsung, anak-anak sangat bersemangat dan semuanya mampu melewati tahap awal ini (tahap sederhana) dari 12 anak semuanya bisa lolos. Walaupun ada 2 orang anak yang sedikit kesulitan menyeimbangkan badannya.

2. Melompat dengan sebelah kaki

Pada tahap kedua anak-anak akan melompat dengan sebelah kaki mereka. Itupun jika mereka mampu melewati tahap pertama yang telah disebut di atas. Di sini tidak semua anak mampu melakukannya. Ada yang memang tidak terbiasa bermain dengan menyangkat sebelah kaki dan ada pula yang berat badannya berlebih sehingga kesulitan melompat dengan sebelah kaki. Dari 12 anak, hanya 6 anak yang mampu melompat dengan sebelah kaki.

3. Melempar Gacuk (Batu)

Sebelum memulai permainan, anak-anak terlebih dahulu mencari gacuk untuk dilemparkan nantinya ke dalam gambar atau kotak engklek tersebut.

Dalam permainan ini gacuk hanya dibutuhkan 2 keping saja. Satu kelompok gacuknya satu. Gacuk ini boleh dikatakan sebagai penunjuk atau jalan menuju bulan atau bintang. Ketika anak-anak berhasil melewati semua tahapan (semua kotak) dengan sempurna (tidak menginjak garis) maka ia berhak melempar gacuk ke dalam kotak engklek dengan posisi membelakangi gambar engklek. Jika gacuknya berhasil masuk ke dalam kotak, maka pemainnya boleh menggambar lambang sesuai nama kelompoknya. Misalnya gambar bintang, kotak yang sudah digambar bintang itu menjadi kekuasaan penuh kelompok yang mendapatkannya dan mereka menginjak bintang tersebut dengan ke dua kaki. Artinya, mereka tidak perlu bersusah-susah lagi melompat dengan sebelah kaki. Kelompok yang paling banyak mendapatkan bintang, merekalah yang menjadi pemenangnya. Sebagai apresiasinya, teman yang kalah akan menggendong teman yang menang tadi. Berdasarkan hasil observasi penulis, dari 12 anak yang ikut serta hanya 7 anak yang mampu melempar gacuknya dengan baik dan tidak keluar garis.

4. Melompat sambil memejamkan mata

Pada putaran selanjutnya, guru meminta anak melompat dengan sebelah kaki dan memejamkan matanya dan harus berhati-hati supaya tidak terinjak garis engklek tersebut. Dari 12 anak, hanya 3 orang yang mampu melakukannya. Anak-anak terlihat sedikit kesulitan memasuki kotak gambar engklek tersebut. Dalam aturan yang sudah dibuat guru dan disepakati anak-anak bahwa siapa saja yang menginjak garis engklek saat gilirannya bermain, maka dinyatakan gugur. Indikator ini terlalu menantang dan lebih sulit dari indikator lainnya. Karena itu anak-anak banyak yang gugur.

5. Konsentrasi penuh

Selain untuk perkembangan motorik kasar, permainan engklek ini juga dapat melatih konsentrasi penuh. Anak-anak dituntut fokus agar tidak menginjak garis yang dapat menyebabkan gugurnya hak bermain jika saja terinjak. Selanjutnya konsentrasi untuk tidak menginjak kolom yang sudah diberi tanda bintang oleh kelompok lain. Hasil observasi menunjukkan dari 12 anak, ada 8 anak yang konsentrasinya berkembang sesuai harapan dan 4 orang anak lagi konsentrasinya mulai berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian saat *new normal* di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam yang dilakukan pada bulan Juli 2020, dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Dari 12 anak, 10 anak mampu melakukan semua aspek dan indikator yang telah disusun oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Kadek Fitri Novianti, dkk. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester Ii Tk Widya Santhi. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 No. 1, (2015)
- Aini Fitriyah dan Indah Khaerunisa. Pengaruh Penggunaan Metode *Drill* Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* Volume 2, No. 2, pp. 267-277, (2018).
- Albisetti, J. (2017). Ann Taylor Allen. *The Translantic Kindergarten: Education and Women's Movemen's In Gernary and the United States*. New Yrk: Oxford University Press, 2017. 292 pp. *History Of Education Quarterly*, 57 (4), 828-631. Doi. 10.107/heq.2017.38.
- Arenawati, Listyaningsih, & Yogi Anggara Fiqi Syahputra. Cegah Covid-19 Di Era New Normal Pada Kp.Sambengan. *Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.1 No.1. (2020).

Asmayanti, Ahmad Syarif, & Eda Laelasari. Peran Orangtua Pada Keluarga Dalam Mencegah Covid 19. *Eduinovasi*, Vol. 1, No.1. (2021).

Cristopher Morris, BarbaraE Galuppi, Peter L Rosenbaum. Realibility of Family Report For The Gross Motor Function Clasification system. *Journal Deploymetal Medicine And Child Neurology* July 2004.

Durotul Yatimah, Cecep Kustandi, Azmira Maulidina, Fernanda Irnawan, & Shaffiya Rasidha Andinnari. Peningkatan Kesadaran Masyarakat tentang Pencegahan COVID-19 berbasis Keluarga dengan Memanfaatkan Motion Grafis di Jakarta Timur. *Jurnal Karya Abdi*, Volume 4 Nomor 1, (2020).

Fauziah, Mega Iswari, & Afdal. Modifikasi Guru Kelas Dalam Bimbingan Karier Di SD/MI Pada Masa New Normal. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, (2020).

Hidayatu Munawaroh. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 Issue 2 Pages 86 – 96, (2017).

I Gusti Ayu Suasthi, dan Ida Bagus Putu Eka Suadnyana. Membangun Karakter “Genius” Anak Tetap Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid - 19 Pada Sekolah Suta Dharma Ubud Gianyar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 3, (2020).

Johnson Kennedy, Posma Sariguna, dkk. *New Normal Era Edisi II*. Yogyakarta: Zahir Publishing. (2021).

Khirjan Nahdi, Sitti Rohmi Djalilah, Suhartiwi Suhartiwi, Dukha Yunitasari, & Samsul Lutfi. Perempuan sebagai sekolah pertama: koordinasi pembelajaran dari rumah era tatanan normal baru. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, Vol. 5, No. 2, (2020).

Megawati. Strategi Pembelajaran Di Era New Normal. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 1, N0. 3, (2020).

Muslimah, Ika, dkk. Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. *Raudhah*, Vol. 06 No.02, Juli-Desember 2018, ISSN: 2338-2163, (2018).

Mustika Dewi Muttaqien, & Aisyah. Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Maze Sketch Spider* Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bunga Bangsa 2 Gerogol Jaya Depok. *Eduinovasi*, Vol. 1, No.1, (2021).

Nur Arfiani, Okta Nofia Sari & Bety Vitriana. Bijak Menjadi Orang Tua Sebagai Bentuk Perlindungan Anak Dalam Menjalani Kegiatan Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Rechtsens*. Vol.1 No.1 November, Vol. 9, No. 2, (2020).

Panca Oktavia Abristiana), Anik Kristanti), & Afifiy Aisyatul W. Peran Orangtua Pada Keluarga Dalam Mencegah Covid 19. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1, (2020).

Prihastari, Ema Butsi. Mendidik. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* Volume 1, No. 2, Oktober. Page 155-162 ISSN: 2443-1435, (2015).

Rahmat Hidayat. New Trend in New Normal, Factors Influencing Continuance Intention to Use Video Conferencing. *Jurnal Ilmiah Poli Bisnis*, Volume 12 No. 1, (2020).

Ririn Dwi Wiresti dan Suyadi. Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. Volume VI. Nomor 2, (2019).

Salamah. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Tk Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. *The 3rd Annual International Conference on Islamic Education*, STITNU Al Hikmah Mojokerto, (2018).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, Komninsi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, Bandung: Alfabeta, (2019).

Sri Wahyuni Saepudin, Lutfi Hamdani Maula, & Rahman Eri Pridana. Menganalisis Peran Guru Mengenai Kesiapan Kegiatan

Pembelajaran Dalam Menghadapi Masa *New Normal* di Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, VOL. III, NO. 2., (2020).

Tuti Andriani. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Vol. 9 No. 1, (2012).

Winarno, ME, dkk. *Disrupsi Strategi Pembelajaran Olah Raga Serta Tantangan Dalam Menghadapi New Normal Selama Masa Pandemi Covid 19*. Tulungagung: Akademia Pustaka. (2020).

Yudi Firmansyah dan Fani Kardina. Pengaruh *New Normal* Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, Vol 4 No 2, (2020).