



Kegiatan Bermain Engrang Batok dapat Mengembangkan Perilaku Prososial Anak 5-6 Tahun

Ridwan Ridwan^{1✉}, Huda Huda² Indra Bangsawan³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.4551](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4551)

Abstrak

Lembaga pendidikan anak usia dini dapat mengembangkan perilaku prososial anak menggunakan kegiatan bermain engrang batok, dalam kegiatan ini, aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dapat teransang dengan baik, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan perilaku prososial anak melalui kegiatan bermain engrang batok, Pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya, dan bagi para pendidik guna melakukan pembelajaran dalam ruangan kelas, pada penelitian ini menggunakan metode PTK dengan siswanya sebanyak 14 Anak, juga menggunakan desain Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Diakhir siklus mendapatkan 80,36% dengan kriteria anak meningkat sangat bagus. Anak-anak akan melompati dan mendorong batok dengan kaki mereka, menciptakan gerakan yang menyenangkan dan menantang, bermain engrang batok memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Melalui interaksi ini, mereka belajar mengenali dan memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi mereka sendiri, mengatasi konflik, ini membantu mereka dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan positif.

Kata Kunci: *bermain engrang batok; perkembangan prososial; anak usia dini*

Abstract

Early childhood education institutions can develop children's prosocial behavior using engrang batok play activities, in this activity, aspects of children's growth and development can be well stimulated, the purpose of this study is to develop children's prosocial behavior through engrang batok play activities, this research can be used as a reference for subsequent researchers, and for educators to conduct learning in the classroom, in this study using the PTK method with 14 children, also using the design of planning, implementation, observation and reflection. At the end of the cycle get 80.36% with the criteria of children increasing very good. Children will jump over and push the shells with their feet, creating a fun and challenging movement, playing engrang batok provides an opportunity for children to interact with their peers. Through these interactions, they learn to recognize and understand the feelings of others, control their own emotions, resolve conflicts, this helps them in building healthy and positive social relationships.

Keywords: *Engrang Batok Play, Prosocial development; early childhood*

Copyright (c) 2023 Ridwan, et al.

✉ Corresponding author : Indra Bangsawan

Email Address : Indrabangsawan23@uinjambi.ac.id (Kota Jambi, Indonesia)

Received 11 May 2023, Accepted 25 June 2023, Published 15 September 2023

Pendahuluan

Dalam mensukseskan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini, penting bagi lembaga pendidikan untuk merencanakan proses belajar mengajar di kelas dengan baik, sehingga anak-anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangannya. Guru perlu menyajikan pembelajaran yang menarik agar anak-anak tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui kegiatan bermain yang dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial pada anak usia dini. Penting untuk merangsang dan mengembangkan perilaku prososial pada usia dini dengan optimal, sehingga anak-anak memiliki bekal yang baik untuk masa depan (Salnita et al., 2019). Guru memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak selama berada di sekolah.

Dalam kegiatan bermain, anak-anak dapat diajarkan untuk berkomunikasi melalui aturan-aturan tertentu. Hal ini dapat membantu membangun kesalingpengertian di antara teman bermainnya, sehingga mereka dapat saling memahami dan menghargai satu sama lain. kegiatan bermain yang melibatkan aturan-aturan tertentu dapat mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik. (Yuniati & Rohmadheny, 2020) Perilaku prososial juga membutuhkan komunikasi yang efektif untuk berinteraksi dengan individu, baik itu individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Baiq Nunike dan Aulia (2021). Dengan berkomunikasi secara baik, anak-anak dapat membangun hubungan yang positif dengan teman-teman mereka. Mereka belajar untuk saling mendengarkan, memahami sudut pandang orang lain, dan menghargai perbedaan. (Resti Aulia & Budiningsih, 2021).

Anak-anak memiliki hak untuk bermain karena bermain merupakan kegiatan utama dalam hidup mereka. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tentang dunia di sekitarnya dan mengembangkan diri mereka dengan lebih baik. Para ahli sepakat bahwa kegiatan bermain memiliki nilai yang sangat penting bagi perkembangan anak. (Hasanah, 2016).

Salah satu permainan yang populer untuk anak usia dini adalah permainan Engrang batok. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Indonesia (Salam et al., 2019). Permainan ini biasanya dimainkan oleh berbagai kalangan, baik muda maupun tua, ketika mereka melakukan perjalanan ke tempat ibadah. Namun, tidak jarang permainan ini juga dijadikan sebagai perlombaan dengan adanya pemenang.

Permainan Engrang batok juga memiliki nilai penting dalam menjaga warisan budaya suatu suku. Permainan ini telah menjadi bagian dari turun-temurun dan terus dilestarikan agar kelestariannya tetap terjaga (Malik, 2019). Biasanya permainan Engrang batok dilakukan di lapangan yang luas dan dimainkan oleh anak-anak. Aturan mainnya sederhana, dimulai dengan berjalan dari garis start dan mencoba mencapai garis finish tanpa terjatuh. Peserta yang berhasil mencapai garis finish pertama kali menjadi pemenang (Pratiwi & Fuadah Z, 2020).

Kegiatan bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan gerak dasar anak. Konsep bahwa bermain adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak mengindikasikan bahwa melalui bermain, anak dapat meningkatkan perkembangan fisik, keterampilan gerak dasar, berpikir, sosial, emosional, dan moral (Wulandari et al., 2021). Anak secara alami memiliki keinginan untuk bermain, yang memberikan kepuasan kepada mereka dengan cara yang sehat. Anak dapat merasakan kegembiraan dalam bermain baik secara individu maupun dalam kelompok tanpa kehadiran orang lain (Kamtini & Sitompul, 2019). Dalam kegiatan bermain, anak diajak untuk mengeksplorasi, menemukan, dan menggunakan benda-benda di sekitarnya (Cendana & Suryana, 2021), mereka dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di sekitar mereka sebagai sumber bermain, bahkan hanya dengan menggunakan jari-jari mereka. Anak-anak memiliki kebebasan relatif dalam bermain dan dapat melakukan berbagai hal dalam permainan tanpa adanya paksaan terkait gender atau jenis kelamin mereka (Anitayus, 2011).

Layanan pendidikan pada anak usia dini memiliki tujuan untuk memberikan dasar yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan perilaku prososial, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik (Fauziddin, 2017). Pada usia dini, terjadi pematangan kognitif yang penting untuk meningkatkan perkembangan perilaku prososial dengan cepat, dan perhatian serta pengaturan diri pada anak memainkan peran penting dalam hal ini (Dimond et al., 2020). Keterampilan perilaku prososial merupakan bagian dari perkembangan anak usia dini yang melibatkan aktivitas otak anak di area frontal inferior kiri dan region temporal superior kiri. Dengan merangsang perkembangan perilaku prososial melalui kegiatan bermain, diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi secara positif (Vaughn et al., 2021).

Kegiatan bermain memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak, karena bermain merupakan sarana komunikasi yang sangat penting bagi mereka untuk belajar dan hidup di lingkungan sekitar. Perilaku prososial memfasilitasi penyampaian pesan kepada orang lain melalui berbagai bentuk, seperti tulisan, lisan, atau lambang-lambang tertentu. Menurut (Y. Safitri, 2017), proses pemerolehan perilaku prososial pada anak pertama-tama dikontrol oleh pengaruh dari lingkungan, dan anak tidak akan mampu berkomunikasi tanpa dukungan dari lingkungannya. Permainan Egrang perlu mendapatkan perhatian dari pemerintah agar tidak terlupakan oleh waktu dan zaman, sehingga dapat diwariskan kepada generasi-generasi mendatang. Terlebih lagi, dalam era yang lebih maju seperti sekarang ini, di mana banyak anak lebih tertarik dengan budaya barat dan permainan modern, penting untuk mempertahankan permainan tradisional seperti Egrang dalam kalangan anak usia dini (Okwita & Sari, 2019). Permainan Egrang ini melibatkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Meskipun terlihat mudah dan praktis bagi orang yang melihatnya, namun dalam praktiknya, bermain permainan Engrang batok ini tidak semudah yang terlihat. Dibutuhkan latihan yang cukup agar dapat mencapai keseimbangan yang baik (Munir, 2019).

Keberadaan permainan tradisional semakin terlupakan oleh berbagai kalangan, termasuk kalangan muda, remaja, dan anak-anak. Hal ini disebabkan oleh ketersediaan permainan yang dapat diakses secara online melalui gadget dan smartphone. Dampaknya adalah munculnya sikap individualisme dalam masyarakat karena kurangnya pengalaman bermain secara tradisional (Junaedi & Suardi, 2020). Oleh karena itu, diperlukan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan pada anak dalam bentuk aktivitas fisik, seperti melalui permainan yang ada di sekitar mereka. Misalnya, menyediakan permainan enggang yang dapat membantu anak dalam pengembangan otot kasar. Sebelum anak mampu berjalan dengan sempurna, mereka perlu bergantung pada benda-benda yang dapat digunakan sebagai pegangan dan secara bertahap melangkah menuju kemampuan berjalan yang lebih baik (Sumiyati, 2018). Melalui bermain, perkembangan perilaku prososial anak ditentukan oleh pengalaman dan pemahaman terhadap teman bermainnya. Otak anak membantu mengontrol emosi dan interaksi sosial dalam proses tersebut (Asmuddin et al., 2022).

Pada anak usia dini, penting bagi mereka untuk mengalami perkembangan yang melibatkan penguasaan nilai-nilai kepercayaan, moral, sosial emosional, kognitif, bahasa seni, dan keterampilan fisik dalam perilaku prososial (Syafri men Syafri et al., 2020). Perkembangan fisik dalam perilaku prososial anak memiliki dampak pada kemampuan dan keterampilan anak. Hal ini menunjukkan pentingnya tantangan dalam mengembangkan perilaku prososial kasar baik di rumah maupun di lingkungan pendidikan formal. Pengembangan ini membantu anak memperoleh pengalaman dasar yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan dan menghadapi tantangan dalam melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi (S. Safitri & Izzati, 2021).

Semua aspek perkembangan pada anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain, terutama melalui bermain bebas. Melalui eksplorasi dalam kegiatan bermain, anak dapat menemukan hal-hal baru dan memperluas pengalamannya. Bermain juga dapat secara optimal meningkatkan potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak. Selain sebagai sarana untuk melepaskan emosi, bermain pada anak usia dini juga menjadi jembatan untuk meningkatkan perkembangan perilaku prososial (Kaoci et al., 2021). Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memperhatikan dan meningkatkan perkembangan perilaku prososial pada anak, termasuk melalui permainan Engrang batok. Anak yang mendapatkan stimulasi yang tepat akan menjadi lebih leluasa dan memiliki kepercayaan diri yang baik. Permainan Engrang batok juga dapat memberikan pengalaman perencanaan yang baik dan membantu anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya (Mahmud, 2019). Selain itu, permainan Engrang batok dapat membantu perkembangan perilaku prososial anak dan mempersiapkannya untuk memasuki lembaga pendidikan selanjutnya (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Aktivitas bermain dan gerakan otot anak, seperti gerakan lengan dan tangan, dapat memberikan stimulasi bagi perkembangan perilaku prososial anak dan meningkatkan kinerjanya (Novitasari et al., 2019). Perilaku prososial anak terkait erat dengan pengendalian gerakan tubuh dan koordinasi otot, saraf, dan otak anak (Hidayanti, 2013). Permainan engrang dapat menumbuhkan rasa penasaran dan meningkatkan kemampuan anak, serta menantang emosinya dengan lebih baik (Sujarwo & Widi, 2015). Setiap gerakan dalam bermain, seperti melangkah maju, ke kiri, dan ke kanan, melibatkan sistem tubuh yang dikendalikan oleh otak anak (Nurhayati, 2020). Bermain Engrang batok juga dapat mendukung kesehatan dan kebugaran anak melalui gerakan yang intens, dengan latihan dan pembiasaan yang baik dan teratur (Humaedi et al., 2021)

Perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, pendidikan di sekolah, dan lingkungan sekitar anak. Pada usia ini, anak lebih mudah mempelajari perilaku prososial seperti sikap peduli terhadap orang lain, empati, kerjasama, kemampuan memecahkan masalah, dan kemudahan dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa (Effendi et al., 2020). Perilaku prososial juga melibatkan altruisme, yaitu kecenderungan untuk membantu orang lain tanpa memikirkan diri sendiri. Meskipun remaja sering kali dianggap egosentrik dan mementingkan diri sendiri, mereka juga menunjukkan tindakan altruistik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk merangsang perilaku prososial pada anak sejak dini, misalnya dengan mengajarkan anak untuk menghargai teman-temannya dan bermain bersama mereka (Megawati & Herdiyanto, 2016).

Perilaku sosial melibatkan interaksi dengan orang lain, baik teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudara. Saat berinteraksi dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan anak, membentuk kepribadiannya, dan mengarahkan perkembangannya menjadi manusia yang utuh. Perilaku prososial mencakup berbagai tindakan, seperti berbagi, yaitu kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam keadaan senang atau sedih. Berbagi dapat berupa dukungan verbal dan fisik kepada orang lain yang sedang menghadapi kesulitan. Selain itu, terdapat sikap menolong, yaitu kemauan untuk membantu orang lain yang sedang mengalami kesulitan, baik dengan memberikan bantuan, memberitahu, menawarkan bantuan, atau melakukan tindakan yang mendukung kegiatan orang lain. Kerjasama juga merupakan bagian dari perilaku prososial, di mana anak bersedia bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang saling menguntungkan, dengan saling memberi, menolong, dan menenangkan. Selanjutnya, sikap jujur juga termasuk dalam perilaku prososial, yang melibatkan ketidaksediaan untuk berbuat curang terhadap orang lain di sekitarnya (Matondang, 2017). Perkembangan sosial berkaitan dengan cara anak menyesuaikan diri dengan aturan dan norma dalam masyarakat dan lingkungannya. Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh kedewasaan dan kesempatan belajar dari rangsangan dan lingkungan di sekitarnya (Ochtoviana et al., 2020).

Berdasarkan teori di atas, kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti adalah bahwa perkembangan perilaku prososial merupakan aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Perkembangan perilaku prososial perlu didorong dan dilatih sejak usia dini guna mengoptimalkan potensi anak. Kegiatan bermain menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak, karena anak dapat belajar sambil bermain dan menarik minat mereka. Perilaku prososial di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi dianggap sebagai aspek yang penting untuk dimiliki oleh anak-anak. Namun, tidak semua anak mampu menguasai keterampilan ini. Kurangnya penekanan pada perilaku prososial dalam kegiatan pembelajaran menghambat perkembangan sosial anak, seperti kurangnya diskusi antar anak, minimnya kegiatan bermain dengan teman sebaya, anak belum mampu memahami perasaan teman mereka dan meresponsnya dengan tepat, anak belum mampu berbagi dengan teman mereka, anak belum menghargai hak dan pendapat orang lain, serta anak belum bersikap kooperatif dengan teman sebayanya.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan perilaku prososial anak melalui kegiatan bermain di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi. Hasil pengamatan oleh peneliti menggunakan lambang BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik) untuk mengevaluasi perkembangan perilaku prososial anak dalam kegiatan bermain dan menyanyi, mengacu pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan Perilaku prososial

No	Nama	Penilaian Perkembangan Perilaku prososial			
		BB	MB	BSH	BSB
1	AL	V			
2	ASD		V		
3	DD		V		
4	ED	V			
5	LKM	V			
6	MAS	V			
7	NH	V			
8	NAT	V			
9	NN	V			
10	PS	V			
11	SS	V			
12	RE	V			
13	RR	V			
14	ZA		V		

Penjelasan di atas mencakup penilaian anak-anak menggunakan lambang BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Penilaian BB menunjukkan bahwa anak membutuhkan bimbingan atau contoh dari guru saat melakukan kegiatan, Penilaian MB menunjukkan bahwa anak masih perlu diingatkan atau dibantu oleh guru, Penilaian BSH menunjukkan bahwa anak dapat melakukan perilaku prososial secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan atau contoh dari guru. Penilaian BSB menunjukkan bahwa anak dapat melakukan perilaku prososial secara mandiri kepada teman mainnya yang belum mencapai kemampuan yang diharapkan.

Berdasarkan data pra-siklus sebelumnya, tidak ada anak yang mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan indikator yang diharapkan. Terdapat 10 anak yang belum berkembang dan 4 anak yang mulai berkembang. Tidak ada anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Observasi yang dilakukan di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi menunjukkan bahwa kegiatan bermain

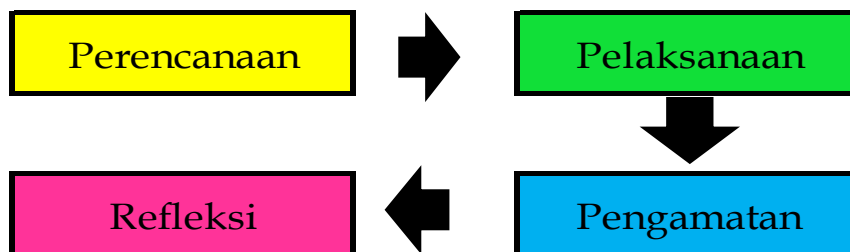
enggrang belum terlaksana secara optimal, baik dalam pembukaan, inti, maupun penutup. Hal ini tercermin dalam perkembangan perilaku prososial anak.

Hasil dari grand tour di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi menunjukkan bahwa perkembangan perilaku prososial anak belum mencapai tingkat yang diharapkan dan masih perlu ditingkatkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah perencanaan pembelajaran yang kurang optimal, di mana guru hanya menentukan kegiatan anak pada hari itu tanpa kesempatan untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memadai. Berdasarkan fenomena ini, penting dilakukan penelitian dengan judul "Kegiatan Bermain Enggrang untuk Mengembangkan Perilaku Prososial pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam edukasi bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Peneliti sebelumnya, Agus Samsiar, telah melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Perilaku Prososial melalui Permainan Galah Hadang pada Anak Usia 5-6 Tahun". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah pembelajaran melalui permainan galah hadang, terjadi peningkatan sebesar 92% dalam perkembangan perilaku prososial anak (Samsiar et al., 2017). Selanjutnya, Afrinel Okwita melakukan penelitian dengan judul "Eksistensi Permainan Tradisional Egrang pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam". Permainan egrang merupakan tradisi nenek moyang masyarakat Monggak yang masih bertahan hingga saat ini. Penelitian tersebut meneliti pengaruh permainan egrang di Monggak dalam era modernisasi (Okwita & Sari, 2019) Selain itu, Indra Lutfi Andrian juga melakukan penelitian mengenai penggunaan egrang batok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa tunanetra. Analisis data menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar (Andrian & Ehan, 2017). Namun, penelitian tersebut lebih fokus pada kegiatan bermain enggrang dan pengembangan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti lain tidak secara khusus membahas tentang prososial AUD.

Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 5 pertemuan. Partisipan dalam penelitian ini adalah 14 siswa di kelas TK B yang berusia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di RA Lokomotif Literasi School Kota Jambi Provinsi Jambi, mulai dari bulan April 2022 hingga Juni 2022. Metode pengumpulan data melibatkan observasi untuk mengevaluasi dan mengukur perkembangan anak dalam melakukan kegiatan tertentu, serta dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dengan mengambil foto kegiatan dan mengumpulkan catatan observasi. Gambar 1 menunjukkan desain penelitian yang akan dilakukan dengan tepat.



Gambar 1. Desain Penelitian

Langkah awal dalam penyelidikan ini melibatkan perencanaan waktu dan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah pelaksanaan kegiatan, peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap kemampuan anak selama bermain. Langkah terakhir adalah melakukan refleksi terhadap kekurangan kegiatan dan merencanakan kegiatan untuk siklus berikutnya.

Dalam ulasan ini juga terdapat pemeriksaan informasi yang dilakukan melalui eksplorasi kuantitatif. Mengambil tanggal untuk setiap gerakan persepsi dalam setiap pola dialisis keterlibatan kuantitatif menggunakan strategi relatif untuk melihat penyimpangan yang terjadi dalam latihan pembelajaran. Informasi yang diperoleh digambarkan dalam struktur cerita sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan dan terkoordinasi dengan baik. Selain itu, dilihat dari gambaran informasi tersebut, tercapai kemajuan perilaku prososial anak muda dalam kegiatan bermain, sedangkan untuk menentukan persamaan rata-rata atau nilai normal sesuai panduan (Suharsimi, 2019).

Hasil dan Pembahasan

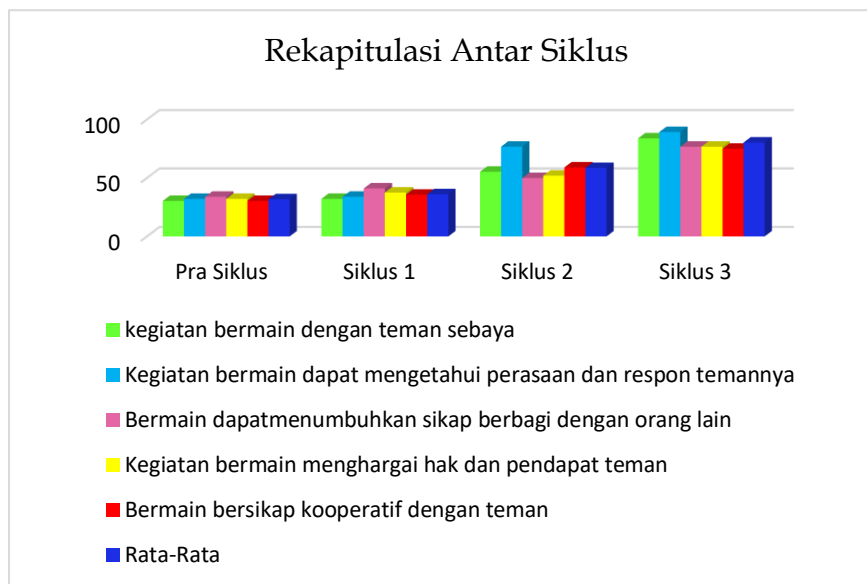
Dilihat dari pra siklus persepsi untuk melihat peningkatan perilaku prososial harus terlihat pada Tabel 3. Gambar tersebut menunjukkan bahwa pada latihan bermain dengan teman sebaya yaitu $P = 17/56 \times 100\% = 30.36\%$, kegiatan bermain dapat Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar yaitu $P = 18/56 \times 100\% = 32.14\%$, kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman yaitu $P = 19/56 \times 100\% = 33.93\%$, kegiatan bermain dapat menghargai hak dan pendapat teman yaitu $P = 18/56 \times 100\% = 32.14\%$, kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman yaitu $P = 17/56 \times 100\% = 30.36\%$, Sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan pada tanda-tanda aksi dari latihan bermain bisa tercipta perilaku prososial yakni $P = 158.9/5 = 31.79\%$.

Siklus I melihat kemajuan perilaku prososial harus terlihat pada tabel 3. Hasil di atas menunjukkan bahwa dalam latihan bermain dengan teman sebaya yaitu $P = 18/56 \times 100\% = 32,14\%$, kegiatan bermain dapat Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar yaitu $P = 19/56 \times 100\% = 33.93\%$, kegiatan bermain dapat menumbuhkan sikap berbagi dengan orang lain yaitu $P = 23/56 \times 100\% = 41.07\%$, kegiatan bermain dapat menghargai hak dan pendapat teman yaitu $P = 21/56 \times 100\% = 37.5\%$, kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman yaitu $P = 20/56 \times 100\% = 35.71\%$, Sedangkan nilai rata-rata yang didapat pada penanda gerak untuk latihan bermain dapat menciptakan perilaku prososial yaitu $P = 180,4/5 = 36,07\%$. Pada siklus 1 sangat terlihat bahwa nilai normal yang diperoleh anak tercipta sesuai dengan petunjuk pencapaian yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan perilaku prososial anak berada pada tingkat peningkatan yang mulai meningkat, sehingga lebih banyak aktivitas. diharapkan untuk bekerja pada kemajuan perilaku prososial anak muda.

Berdasarkan siklus II untuk melihat tingkat peningkatan perilaku prososial anak dapat dilihat pada tabel 3. Hasil yang lalu menunjukkan bahwa dalam latihan bermain dengan teman sebaya yaitu $P = 31/56 \times 100\% = 55.36\%$, kegiatan bermain dapat tau rasa temannya dan responannya yaitu $P = 43/56 \times 100\% = 76.79\%$, kegiatan bermain dapat menumbuhkan sikap Berbagi dengan orang lain yaitu $P = 28/56 \times 100\% = 50\%$, kegiatan bermain dapat menghargai hak dan pendapat teman yaitu $P = 29/56 \times 100\% = 51.79\%$, kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman yaitu $P = 33/56 \times 100\% = 58.93\%$, Sedangkan nilai rata-rata yang didapat pada penanda gerak untuk kegiatan bermain dapat menciptakan perilaku prososial yaitu $P = 292.9/5 = 58.57\%$. Pada siklus II terlihat bahwa sifat-sifat yang diperoleh anak belum sesuai dengan prestasi yang belum ditetapkan, sehingga dapat dikatakan pula bahwa perkembangan perilaku prososial anak sudah mulai meningkat, sehingga diperlukan aktivitas yang lebih teratur.

Berdasarkan siklus ketiga untuk melihat peningkatan perilaku prososial anak ditampilkan pada tabel 3. Hasil sebelumnya menunjukkan bahwa dalam latihan bermain dengan teman sebaya yaitu $P = 47/56 \times 100\% = 83.93\%$, kegiatan bermain dapat mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar yaitu $P = 50/56 \times 100\% = 89.29\%$, kegiatan bermain dapat menumbuhkan sikap berbagi dengan orang lain yaitu $P = 43/56 \times 100\% = 76.79\%$, kegiatan bermain dapat berbagi dengan orang lain menghargai hak dan pendapat teman yaitu $P = 43/56 \times 100\% = 76.79\%$, kegiatan bermain dapat Bersikap kooperatif dengan teman yaitu $P = 42/56 \times 100\% = 75\%$, Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada penanda

tindakan untuk kegiatan bermain dapat menciptakan perilaku prososial yaitu $P = 401,8/5 = 80,36\%$. Pada siklus III cenderung terlihat bahwa sifat-sifat yang didapat sesuai dengan prestasi yang telah ditetapkan sebelumnya, Yakni berada pada tingkatan perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) sehingga diperlukan tindakan-tindakan yang direncanakan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan dan perkembangan perilaku prososial anak. Rekap perbandingan sebelum tindakan dan antar siklus dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Pengumpulan data

Pembahasan

Hasil penelitian menemukan bahwa latihan pra siklus tidak menunjukkan peningkatan perilaku prososial awal dari latihan bermain dan menyanyi, sehingga dilanjutkan ke tahap siklus pertama, pada siklus I mulai meningkat dengan tanda-tanda pencapaian yang mulai tumbuh. , demikian seterusnya sampai siklus II, kemudian dilakukan persepsi lagi pada siklus III. untuk melihat peningkatan perilaku prososial anak-anak. Percakapan hasil pemeriksaan harus terlihat sebagai berikut:

Hasil Kegiatan Pra Siklus

Latihan bermain dapat menumbuhkan perilaku prososial remaja, dengan memperbaharui media bermain dan cara bermain pada remaja, untuk mencapai hasil tersebut, terutama yang dilakukan dalam tindakan ini adalah dengan mentoleransi perilaku prososial dan artikulasi perilaku prososial orang lain dari anak-anak (Rahmadhani & Simanjuntak, 2018). pada tahap penyusunan, rencananya sesuai dengan rencana program pembelajaran sehari-hari, mulai dari latihan dasar, latihan inti, dan terakhir latihan pembelajaran yang berhubungan dengan latihan bermain. Analisis membaca instrumen dan bahan yang digunakan untuk membantu sistem permainan, memberikan waktu yang cukup. Latihan pembelajaran dengan latihan bermain dalam membentuk perilaku prososial adalah sebagai berikut: (a) pendidik merencanakan perangkat permainan yang digunakan untuk latihan belajar anak, (b) instruktur memahami standar bermain, (c) instruktur memberikan contoh latihan bermain dengan teman sebaya, (d) guru memberikan contoh kegiatan bermain dapat mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, (e) guru memberikan contoh kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman, (f) guru memberikan contoh menghargai hak dan pendapat teman sebaya, (g) guru memberikan contoh kegiatan bermain dapat bersikap kooperatif dengan teman, (h) siswa mengikuti kegiatan yang di perintah guru.

Pada amatan yang dibantu melalui penilaian penanda dan gagasan gerak, pada saat persepsi spesialis menggunakan struktur persepsi yang telah disusun. Konsekuensi dari persepsi berdasarkan latihan prasiklus ditampilkan pada Gambar 2. Pada prasiklus dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh anak masih belum sepenuhnya sesuai dengan yang ditentukan. bahwa pembinaan pemuda belum meluas, sehingga diperlukan kegiatan-kegiatan baru.

Hasil kegiatan siklus I

Pada tahap penyusunan, analis mengembangkan rencana sesuai dengan rencana hari ke hari dari program pembelajaran, mulai dari latihan dasar, inti dan akhir yang berhubungan dengan latihan bermain. Spesialis dan pendidik menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk membantu pengalaman pendidikan, memberikan waktu yang cukup. Latihan pembelajaran dengan latihan yang menyertainya: (a) instruktur menyiapkan perangkat permainan cangkang enggrang yang digunakan untuk aksi belajar anak, (b) guru menjelaskan aturan-aturan untuk bermain, (c) mengajak anak melakukan kegiatan bermain enggrang dengan teman sebaya, (d) anak dapat mengetahui perasaan temannya dan menjawab dengan normal, (e) anak dalam latihan bermain dapat meyakinkan dengan teman sebaya, (f) anak dalam kegiatan bermain dapat menghargai hak dan pendapat teman sebaya, (g) anak dalam kegiatan bermain dapat dapat berbuat saling paham kepada yang lain (h) anak mengikuti kegiatan yang di perintah guru. Observasi dilakukan oleh peneliti melalui evaluasi terhadap indikator dan kegiatan yang telah ditentukan, pada saat peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Hasil kegiatan siklus II

Pada tahap penyusunan, ilmuwan memupuk rencana yang ditunjukkan dengan rencana pembelajaran program sehari-hari, mulai dari latihan dasar, pusat dan terakhir yang berhubungan dengan latihan bermain dan melukis. Ilmuwan dan instruktur menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk membantu interaksi tambahan, menetapkan waktu yang memadai. Latihan pembelajaran dengan latihan permainan adalah sebagai berikut (a) instruktur menyiapkan alat permainan cangkang enggrang yang digunakan untuk latihan belajar anak, (b) instruktur memahami standar bermain, (c) mempersilakan anak bermain latihan enggrang dengan teman sebaya, (d) anak dapat mengetahui perasaan temannya dan menjawab dengan tepat, (e) anak dalam latihan bermain dapat mengontrol dengan baik dengan teman, (f) anak dalam latihan bermain dapat menghargai keistimewaan dan penilaian teman, (g) anak-anak dalam latihan bermain dapat bertanya dengan teman, (h) anak-anak mengikuti latihan yang diminta oleh pendidik. Tindakan ini diulang dua kali.

Persepsi yang dilakukan oleh para ilmuwan dengan pengungkapan dan latihan yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan analis yang memperhatikan memanfaatkan struktur persepsi yang telah diatur. Dengan memperluas pengembangan perilaku prososial anak-anak melalui permainan, wacana dapat dilakukan sebagai satu kesatuan, untuk bekerja pada pergantian peristiwa anak-anak, karena ada korespondensi yang setara antara teman dan orang lain. Dalam latihan permainan, bantulah anak untuk berwacana dengan teman sebaya, sehingga pada permainan siklus II terjadi peningkatan yang paling besar sehingga tujuan untuk memperluas peningkatan perilaku prososial tercapai.

Perilaku prososial dibentuk sejak dini yakni di masa remaja. Bertambahnya usia membuat orang lebih siap untuk memahami atau mengakui praktik normal, bertambahnya usia membuat orang siap menjadi lebih simpatik, siap memahami nilai atau pentingnya kegiatan prososial yang ditampilkan. Namun, sangat mengerikan, dalam periode yang semuanya layak ini, kenyataannya tidak semuanya orang tua memberikan stimulasi pada anak-anak sehingga mereka dapat mengembangkan perilaku prososial, jelasnya lingkungan keluarga turut membantu pembentukan karakter ini, sedari dini perilaku sosial dibentuk agar masa depannya lebih baik. (Megawati & Herdiyanto, 2016). Hal ini sesuai dengan penilaian

(Azwinar, 2018) bahwa latihan bermain dapat menciptakan perilaku prososial, melatih anak berbicara dengan lancar, menumbuhkan mentalitas untuk mengatasi masalah yang terlihat dari tujuan latihan bermainnya, dalam penelitian yang dipimpin oleh (Annisa & Djamas, 2021) meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun melalui mainan tradisional babington diakhir siklus juga mendapatkan peningkatan di rentang 82%. Sehingga perlu maksimalkan perkembangan psikososial anak dalam kehidupannya, siklus II yang dilakuakn peneliti masih berada 58.57%, sehingga untuk meningkatkan psikososial anak dengan bermain engrang batok, maka dilakukanlah siklus berikutnya.

Hasil kegiatan siklus III

Pada tahap drafting, peneliti membuat susunan yang ditunjukkan dengan susunan program pembelajaran sehari-hari, dimulai dari persiapan yang penting, fokus terakhir melakukan latihan yang berhubungan dengan kegiatan bermain dan menyanyi. Tentu saja, spesialis dan guru menyiapkan perangkat dan bahan yang digunakan untuk membantu siklus tes, dengan memberikan kesempatan yang cukup. Latihan pembelajaran ini dirangkai dengan: (a) guru membaca dengan teliti alat permainan cangkang engrang yang digunakan untuk persiapan belajar anak, (b) pendidik memahami pedoman bermain, (c) mengajak anak-anak untuk bermain latihan engrang bersama teman sebaya, (d) anak dapat mengetahui sensasi perjumpaannya dan menjawab dengan normal, (e) anak dalam latihan bermain dapat membantu teman, (f) sikecil dalam kegiatan bermain dapat menghargai hak dan pendapat teman sebaya, (g) anak dalam kegiatan bermain dapat bersifat terbuka pada kawannya, (h) sikecil mengikuti kegiatan yang di perintah guru. Saat anak-anak bermain, gerakan utamanya adalah memberikan perangkat lain untuk bermain yakni engrang batok dan diselingi dengan kegiatan bersosialisasi antar anak, kemudian anak bersama-sama melakukan kegiatan bermain, Tindakan ini diulang dua kali.

Pengamatan yang dilakukan oleh para ilmuwan dengan wahyu dan latihan yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan para ahli awas memanfaatkan struktur persepsi yang telah diatur. Bahkan dalam pandangan (Suryaningsih, 2016) merekomendasikan bahwa melalui bermain, remaja dapat menumbuhkan bagian-bagian dari pergantian peristiwa, latihan bermain kerang adalah salah satu metode untuk menumbuhkan perilaku prososial remaja.

Hasil yang di dapatkan oleh peneliti juga dapat mendukung Penelitian dilakukan oleh (Nur Cahyati Ngaisah et al., 2023) tentang Permainan kelereng tradisional dan tugasnya dalam mengembangkan kemampuan interaktif anak-anak menemukan bahwa anak-anak memiliki keunggulan dalam memainkan permainan kelereng tradisional tetapi tidak tahu cara memainkannya, sehingga perlu untuk memperkenalkan permainan kelereng tradisional dengan anak-anak. yang memengaruhi kapasitas sosial anak-anak terhadap kolaborasi, perubahan, koneksi, kebijaksanaan, kasih sayang, tunduk pada aturan dan tentang orang lain, dalam satu ulasan lagi yang dipimpin oleh (Pebriani & Hesni, 2023) tentang Pengembangan Lebih Lanjut Kemampuan Perilaku Prososial Melalui Permainan Ular Ular Mythical pada Remaja 5-6 Tahun bahwa melalui permainan ular dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun, siklus I dan II terjadi peningkatan kecepatan pada ktiteria 96 % yang mencapai ketuntasan, dan penelitian yang dilakukan oleh (Syahnurmala et al., 2022) dengan menggarap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan berbagai macam permainan tali elastis (kiorroga) memiliki hasil dengan kegiatan bermain menunjukkan anak mampu berbagi, menolong, berempati dan bekerjasama, dari pemaparan diatas dapat disimpulkan penggunaan kegiatan bermain batok tepat dalam mengembangkan jiwa psikososial anak usia dini.

Simpulan

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini nilai akhir dari siklus yang sudah ditemukan yakni sebesar 80,36% dalam kategori BSB, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak usia dini, kegiatan bermain harus memperhatikan antara intensitas dan densitasnya serta memasukan nilai-nilai perilaku prososial anak usia dini, sehingga kegiatan bermain tidak hanya dijadikan bahan selingan ketika anak mulai bosan mengerjakan tugas belajarnya, melainkan juga dapat membantu anak mengembangkan dirinya, bermain enggrang batok memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Melalui interaksi ini, mereka belajar mengenali dan memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi mereka sendiri, mengatasi konflik, dan mempraktikkan keterampilan komunikasi yang efektif. Semua ini membantu mereka dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan positif.

Ucapan Terima Kasih

Penegasan kepada seluruh responden dalam ulasan ini, serta tentang pendidikan pemuda berkonsentrasi pada program, tarbiyah dan tenaga pendidik menyiapkan sumber daya, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi atas kesempatan berharga untuk menyelidiki jagad pembinaan pemuda di perguruan tinggi, dan atas pertimbangan dari buku harian fiksasi yang telah diberikan perkumpulan sehingga cenderung dibaca oleh masyarakat luas, terutama untuk kegiatan bermain cangkang enggrang dapat menunjukkan perilaku prososial bagi anak usia 5-6 tahun..

Daftar Pustaka

- Andrian, I. L., & Ehan. (2017). Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *Jassi Anakku*, 18(2), 29-34. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/9691>
- Anitayus. (2011). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak. In *Jakarta: Perdana Media Group* (Vol. 1, Issue 2, p. 3). Kencana Prenada Media Grup.
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak - Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429-3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Azwinar, A. (2018). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Syukrillah Agama. *Pesona PAUD.*, 1(2). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1600>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Dimond, D., Rohr, C. S., Smith, R. E., Dhollander, T., Cho, I., Lebel, C., Dewey, D., Connelly, A., & Bray, S. (2020). Early childhood development of white matter fiber density and morphology. *NeuroImage*, 210. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.116552>
- Effendi, R. A. H., Mangkuwibawa, H., & Ratnasih, T. (2020). Analisis Perkembangan Perilaku Proposial Anak Dengan Metode Bermain Peran. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 86-100. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.7473>
- Fauziddin, M. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).

<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558–564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Junaedi, J., & Suardi, S. (2020). Permainan Tradisional Egrang Sebagai Media Edukasi Anak. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.46961/jip.v6i2.82>
- Kamtini, K., & Sitompul, F. A. (2019). Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Kemampuan Mengingat Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.295>
- Kaoci, W., Taib, B., & Mufidatul Ummah, D. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional “Jalan Tempurung. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2129>
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13166>
- Matondang, E. S. (2017). Perilaku Prososial (Prosocial Behavior) Anak Usia Dini Dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (Multiage Grouping). *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 34. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5120>
- Megawati, E., & Herdiyanto, Y. K. (2016). Hubungan antara Perilaku Prososial dengan Psychological Well-Being pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 132–141. <https://doi.org/10.24843/jpu.2016.v03.i01.p13>
- Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *JURNAL DIVERSITA*, 5(2), 161–172. <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.3056>
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Nur Cahyati Ngaisah, Ayyubi, M. Al, Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, Fadillah, C. N., & Nailul Padhil Zohro. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Nur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2023, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.103-113>
- Nurhayati. (2020). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Karet. In *Tadulako" Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Vol. Vol.4 No.5*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Ochtoviana, R., Fakhriah, & Rahmi. (2020). Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1), 67–76. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/14247>
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–23. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>
- Pebriani, E., & Hesni, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Melalui Permainan Ular Naga Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Multimedia Dehasen*, 1(1), 155–158. <https://doi.org/10.37676/mude.v2i1.3658>

- Pratiwi, A. B., & Fuadah Z, A. (2020). Permainan tradisional engrang dari Provinsi Banten dan pembentukan karakter menghargai prestasi peserta didik MI/SD di Indonesia. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.47971/mjppgmi.v3i1.206>
- Rahmadhani, R., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Kegiatan Bernyanyi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hikmatul Fadhillah Kota Medan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i1.11540>
- Resti Aulia, B. N., & Budiningsih, C. A. (2021). Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak di Lombok dalam Stimulasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2259–2268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1082>
- Safitri, S., & Izzati, I. (2021). Pelaksanaan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Harapan Pangian Lintau Buo. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.986>
- Safitri, Y. (2017). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.35>
- Salam, A. F. B., Yunus, M., & Kinanti, R. G. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional (Egrang Bambu) terhadap Peningkatan Keseimbangan pada Anak Kelas 5 SD. *Sport Science and Health*, 1(3), 243–250. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11362>
- Salnita, Y. E., Atmazaki, A., & Abdurrahman, A. (2019). Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 3 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.156>
- Samsiar, A., Syukri, M., & Halida, H. (2017). Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Permainan Galah Hadang Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/30137/75676579443>
- Suharsimi. (2019). *Metodologi Penelitian*. Gramedia.
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 96–100. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/8185/6856>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>
- Syafrimen Syafril, Wijaya Kuswanto, C., Muriyan, O., & Syafril, S. (2020). Dua Cara Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Gerakan-Gerakan Senam. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 104–114. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1172>
- Syahnurmala, H., Syafrida, R., Nirmala, I., & Rahayu, E. T. (2022). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Kinds Rubber Rope Games (KIORROGA) di TKQ Salsabila Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 228–238. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7067584>
- Vaughn, K. A., Nguyen, M. V. H., Ronderos, J., & Hernandez, A. E. (2021). Cortical Thickness in bilingual and monolingual children: Relationships to language use and language skill. *NeuroImage*, 243. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2021.118560>
- Wulandari, M., Asmawi, M., & Karnadi, K. (2021). Hubungan Status Gizi dan Aktivitas Bermain melalui Keterampilan Gerak Dasar Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1706–1717. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.965>
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>