Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2400-2412
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Engklek Maritim untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Maritim Anak Usia Dini

Inneke Octafia Utami[1]✉, Sri Wulan[1], Hapidin[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Abstrak
Penelitian ini dilatar belakangi pentingnya anak usia dini untuk melestarikan lingkungan maritim agar lingkungan tidak rusak. Tujuan penelitian adalah mengembangan media permainan engklek maritim untuk meningkatkan kesadaran lingkungan anak usia dini. Studi ini menggunakan model ADDIE dengan metode pre eksperimen dengan *one group pretest – posttest design* dengan responden sebanyak 20 anak. Hasil penelitian berupa media permainan engklek maritim yang dapat digunakan guru maupun anak. Hasil uji efektivitas menggunakan SPSS 16 diketahui bahwa t hitung sebesar 35.606 > dati t tabel 2.09 dengan nilai signifikansi 0.000 sehingga nilai sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan engklek maritim efektif digunakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim anak usia dini, yang dimana anak terlihat dapat dengan mudah memainkan media permaianan engklek maritim bersama teman – temannya, serta pengetahuan anak terhadap kerusakan lingkungan maritim lebih meningkat.

Kata Kunci: *engklek maritim; kesadaran lingkungan; anak usia dini*.

Abstract
This research is motivated by the importance of early childhood to preserve the maritime environment so that the environment is not damaged. The aim of the research is to develop a maritime hopscotch game media to increase awareness of the maritime environment in early childhood. This study used the ADDIE model with a pre-experimental method with a one group pretest – posttest design with 20 children as respondents. The results of the research are in the form of maritime crank game media that can be used by teachers and children. The results of the effectiveness test using SPSS 16 show that t count is 35,606 > from t table 2.09 with a significance value of 0,000 so that the sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Based on the results, it can be concluded that the use of the maritime hopscotch game media is effectively used to increase awareness of the maritime environment for children aged 5-6 years, where children can be seen easily playing the maritime hopscotch game media with their friends, as well as children's knowledge of maritime environmental damage is increasing.

Keywords: *ocean hopscotch; environmental awareness; early childhood.*

Copyright (c) 2023 Inneke Octafia Utami, et al.

✉ Corresponding author : Inneke Octafia Utami
Email Address : innekeoctafiautami_9909819003@mhs.unj.ac.id (Jakarta, Indonesia)
Received 3 February 2023, Accepted 1 march 2023, Published 7 May 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, dengan terdapat berbagai banyak pulau yang keseluruhan wilayahnya dikelilingi oleh lautan yang luas. Indonesia dapat dikatakan sebagai negara maritim karena mempunyai kekayaan laut yang besar dan sebagian masyarakatnya mencari nafkah di laut. Salah satu pulau yang ada di Indonesia adalah pulau Lombok memiliki banyak tempat objek pariwisata, sehingga banyak pula tempat – tempat makan di sekitar pantai yang menjadi tempat favorit untuk orang – orang berkunjung. Namun sayangnya, banyaknya kunjungan ke pantai juga akan menambah sampah yang dibawa oleh pengunjung maupun penjual, tidak hanya masyarakat sekiar pantai perilaku pengunjung wisata yang kurang baik dapat menyebabkan kerusakan lingkungan, minimya kesadaran akan dampak yang dilakukan serta minimnya kesadaran dalam pelestarian lingkungan juga menyebabkan kerusakan pada lingkungan pantai (Arninda dan Gravitiani, 2021).

Kerusakan lingkungan memiliki banyak faktor salah satunya adalah orang – orang yang membuang sampah sembarangan, termasuk juga orang – orang yang membuang sampah ditempat wisata alam. Kurangnya kesadaran akan kebersihan dan pengetahuan terhadap dampak dari sampah yang dibuang sembarangan menjadi salah satu penyebab kerusakan lingkungan. Pada dasarnya, masyarakat umumnya terinformasi dengan baik tentang ancaman terhadap kerusakan lingkungan laut tetapi masih kurang dalam kesadaran akan upaya pelestarian saat ini (Easman et al., 2018). Sampah – sampah yang dibuang sembarangan ditepi pantai akan terbawa hanyut terseret ke laut, dan akbitanya semakin lama dan semakin banyaknya sampah maka akan merusak lingkungan laut. Pentingnya kesadaran tentang kerusakan lingkungan maritim bukan hanya pada orang dewasa saja melainkan sudah seharusnya ditanamkan pada anak usia dini.

Anak usia dini sebagai calon penerus masa depan bangsa mempunyai peranan penting untuk melestarikan lingkungan maritim. Anak – anak sebagai calon penerus masa depan tentu saja harus menjaga lingkungan agar lingkungan tersebut tidak rusak serta ekosistem yang berada dilingkungan tersebut tidak mati. Namun sayangnya saat ini generasi muda masih kurang memiliki minat dan kemauan untuk berkerja atau meneruskan budaya maritim, hal tersebut sejalan dengan Hasbi yang menyatakan bahwa masyarakat laut atau pesisir generasi muda kurang memiliki kemauan dan kesanggupan dalam meneruskan nilai – nilai, tradisi dan budaya sebagai masyarakat atau bangsa maritim dan bekerja di sektor kemaritiman (Hasbi et al., 2019). Maka dari itu perlunya pendidikan tentang lingkungan maritim pada anak usia dini agar meneruskan nilai – nilai dan budaya yang ada.

Kesadaran lingkungan perlu diajarkan sejak dini, melalui pembelajaran yang dilakukan sejak awal usia anak sehingga menimbulkan kesadaran pada anak untuk dapat menjaga lingkungannya. Kesadaran terhadap lingkungan dapat tumbuh karena keadaan lingkungan yang semakin memburuk. Perlunya pemahaman dan sikap peduli pada lingkungan tersebut untuk mencegah kerusakan pada lingkungan. Pemahaman kesadaran lingkungan pada anak usia dini masih hanya sebatas penguatan tentang tidak boleh membuang sampah sembarangan dan mengetahui akibat dari membuang sampah sembarangan dalam hal yang sederhana dan tidak rumit, sejalan dengan penelitiannya Siregar yang menyatakan bahwa pemahaman anak tentang lingkungan serta pemahaman tentang menangani keruskan lingkungan dapat dijelaskan kepada anak (Siregar et al., 2020).

Kesadaran lingkungan (*enviromental awareness*) maritim dapat dapat didefiniskan sebagai keadaan tergugahnya jiwa terhadap sesuatu, dalam hal ini lingkungan hidup yang dapat terlihat pada perilaku dan tindakan masing – masing individu (Neolaka, 2008). Pemahaman terhadap kerusakan lingkungan juga secara tidak langsung menumbuhkan kesadaran akan pentingnya untuk menjaga lingkungan serta menjaga makhluk – makhluk yang hidup dilingkungan tersebut, sejalan dengan hal tersebut, Nickerson juga menjelaskan bahwa kesadaran lingkungan merupakan awal dari terbentuknya kepedulian dalam menjaga lingkungan dari berbagai kerusakan (Nickerson, 2002). Kegiatan untuk menanamkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

pengetahuan tentang kesadaran lingkungan (*enviromental awareness*) maitim pada anak usia dini dapat melalui pendidikan tentang lingkungan (*environmental education)* maritim.

Pendidikan lingkungan hidup (*environmental education)* maritim bagi anak usia dini merupakan suatu cara untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap tentang lingkungan kepada anak. Pendidikan lingkungan hidup (*environmental education)* merupakan pengetahuan, kajian, bahan materi berupa untuk mendidik anak agar memahami dan mempreaktikan langsung cara penanganan suatu masalah – masalah lingkungan yang selama ini menjadi permasalahan (Muslicha, 2015). Pendidikan lingkungan maritim pada anak usia dini dianggap sebagai waktu yang tepat untuk memulai pengembangan awal yang tidak hanya memahami lingkungan tetapi juga menumbuhkan sifat positif dan peduli pada lingkungan (Safira & Wati, 2020). Melalui proses pendidikan diharapkan dapat membantu setiap anak sebagai anggota masyarakat akan kesadaran dan kepekaan terhadap permasalahan lingkungan hidup (Afandi, 2013). Oleh karenanya, pendikdikan menjadi salah satu acara untuk menumbuhkan kesadaran anak akan lingkungannya.

Konsep pendidikan lingkungan pada anak usia dini mengarah pada pembelajaran tentang kepedulian lingkungan (*environmental awareness*) (Charlesworth & Lind, 2010). Selain itu, ada tiga indikator yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini yaitu pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitudes*) dan perilaku (*behavior*), ketiga indikator teresebut merupakan satu kesatuan utuh mengembangkan kesadaran masyarakat sadar lingkungan (Kencanasari et al., 2019). Sedangkan dalam deklarasi Tbilisi menyatakan bahwa pendidikan lingkungan dapat dikembangkan dalam seperti komponen pendidikan lingkungan yaitu kesadaran, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan partisipan (Stapp, 1969). Selain itu berdasarkan hasil penelitiian Suharti menyatakan terdapat riga komponen marine science literacy (MSL) pada anak usia dini yaitu pengetahuan anak (children's knowledge), sikap (attitudes), dan perilaku anak terkait kelautan (*behavior related to marine*) (Suharti et al., 2020). Dari berbagai indikator tersebut maka diketahui terdapat tiga komponen untuk pendidikan lingkungan yaitu pengetahuan, sikap dan perilaku. Penerapan pendidikan lingkungan yang baik juga membentuk anak sadar dan peduli terhadap lingkungan, baik disemua usia termasuk juga pada anak usia dini.

Kurangnya pendidikan maritim tentang kesadaran lingkungan dan kreatifitas guru menjadi penyebab anak kurang mengetahui kesadaran lingkungan maritim, hal tersebut diperkuat oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) menyatakan bahwa materi pengajaran tentang kelautan masih terbatas dan masih berorientasi pada wilayah darat dan materi pendidikan tentang kelautan harus dapat dijangkau anak sedini mungkin (Iskandar, 2016), padahal pembelajaran tentang lingkungan maritim dapat menggunakan pembelajaran tematik kelautan. Sebuah penelitian menyatakan bahwa pembelajaran tematik kelautan ternyata mampu mempengaruhi penanaman karakter kebaharian pada anak usia dini serta mendapatkan stimulasi atau informasi terkait dengan lingkungan kelautan sehingga anak akan peka terhadap lingkungan tersebut (Wardani et al., 2019). Pembelajaran tentang kerusakan lingkungan dapat dijelaskan kepada anak sehingga anak paham akan apa yang terjadi, salah satunya adalah menggunakan media yang menarik perhatian anak. Media dapat digunakan sebagai alat untuk mengenalkan tentang lingkungan maritim, namun media yang digunakan masih kurang sehingga menjadi salah satu penyebab anak – anak kurang mendapatkan pengetahuan tentang kemaritiman. Menggunakan media permainan sejatinya dapat meningkatkan kemauan anak untuk belajar sehingga pembelajaran lebih menarik, seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Christian yang menggunakan media *board game* untuk meningkatkan kepedulian anak-anak terhadap kondisi laut Indonesia (Christian, 2017), penelitian lainnya juga menggunakan media komik elektronik untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan anak usia dini (Syarah et al., 2018). Dari penelitian tersebut diketahui bahwa menggunakan media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kepedulian dan pengetahuan anak terhadap lingkungan maritim.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, karena segala sesuatu yang menyenangkan bagi anak akan lebih mudah diingat, melalui bermain anak dapat bereksplorasi dengan berbagai situasi dari sudut kehidupan di mana anak dipersiapkan untuk menghadapinya (Wulan, 2015). Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui media permainan tradisional. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapidin dan Yenina, bermain menggunakan permainan tradisional dapat membantu meningkatkan anak dalam pemerolehan karakter anak usia dini serta membantu anak menguasai berbagai karakter positif yang dikembangkan dalam setiap permainan (Hapidin & Yenina, 2016). Permainan tradisional saat ini sudah mulai terlupakan, anak – anak lebih banyak memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain diluar bersama teman – temannya, bukan hanya di Indonesia, tetapi di Negara lainnya juga ditemukan bahwa permainan tradisional jarang diminati, hal tersebut sesuai dengan penelitian Victor dan Nantwi yang menyatakan bahwa anak – anak kurang tertarik dengan permainan tradisional (Victor & Nantwi, 2020), sehingga perlunya membuat permainan tradisional menjadi suatu permainan yang menarik perhatian anak.

Permainan tradisional banyak macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan tradisional engklek, permainan engklek adalah permainan tradisional yang paling sering dimainkan oleh anak, permainan engklek yang tradisional pada umumnya hanya menggunakan media bahan alam, sejalan dengan penelitian Adhani dan Nazarullail yang menyatakan bahwa alat – alat yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional bergantung dari daerah dimana memainkannya, jika di daerah pesisir maka alat yang digunakan berasal dari laut seperti kulit kerang, karang kecil, biji pohon asam yang tumbuh di dekat pantai (Adhani & Nazarullail, 2020). Permainan engklek juga terkenal di beberapa negara dengan nama *hopscotch*, sedangkan di Indonesia terkenal dengan nama engklek. Permainan engklek juga memiliki bentuk yang bermacam – macam diantaranya bentuk gunung, pesawat dan baling – baling, namun pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan memodifikasi permainan engklek, hasil penelitian menyatakan bahwa permainan engklek yang telah dimodifikasi dapat dijadikan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dan permainan engklek merupakan model pembelajaran yang efektif untuk digunakan (Munawaroh, 2017). Permainan tradisional engklek dapat dimodifikasi untuk meningkatkan perkembangan anak, penelitian lainnya juga mengatakan bahwa permainan engklek dapat memberikan respon yang positif untuk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Wiranti & Mawarti, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan penyebaran angket (*google form*). Wawancara dilakukan dengan dua guru TK di Lombok Barat menyatakan bahwa untuk menyampaikan materi tentang binatang dan tumbuhan yang ada dipantai maupun dilaut hanya menggunakan gambar, sedangkan untuk mengajarkan tentang kesadaran lingkungan maritim hanya melalui tanya jawab, untuk kegiatan pembelajarannya lebih sering menggunakan Lembar Kerja (LK) atau majalah, anak – anak juga sering menyebutkan nama binatang menggunakan bahasa daerah, dan untuk tanaman yang ada di pantai anak hanya mengetahui pohon kelapa saja, sedangkan untuk kesadaran lingkungan guru belum menjelaskan lebih lanjut hanya memberitahukan sebatas tidak boleh membuang sampah sembarangan. Dari segi media, diketahui bahwa media yang digunakan hanya gambar, tutup botol, dan balok. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket berupa *google form* ke guru – guru TK di wilayah Kabupaten Lombok Barat terkait tentang kesadaran lingkungan maritim, hasilnya diketahui bahwa 94,7% mengajarkan tentang macam – macam binatang dan tumbuhan di laut, selain itu 78,9% guru menyatakan bahwa pernah menjelaskan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak dan 21% menyatakan belum pernah menjelaskannya. Dari hasil survei diketahui bahwa 39% menggunakan media visual berupa media gambar (poster, kartu gambar) dan media langsung (asli), 16% menggunakan media audio visual, 13% menggunakan media audio dan 5% menjawab belum pernah mengajarkan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak. Selain itu diketahui semua menjawab penting untuk anak usia dini mengetahui tentang kerusakan lingkungan. Berdasarkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

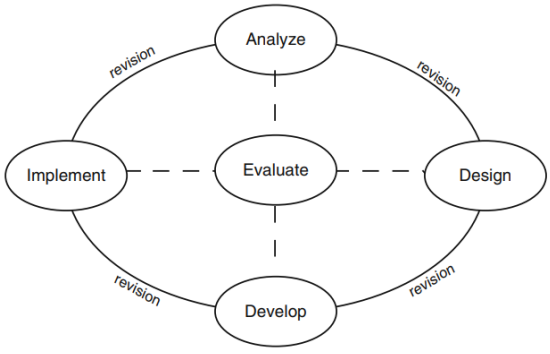
permasalahan tersebut diketahui bahwa perlunya kreativitas guru dalam mengajarkan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak usia dini, berkaitan dengan studi pendahuluan tersebut Binta juga menyatakan bahwa banyak tenaga pendidik yang masih mengalami kebingungan dalam mengajarkan perilaku sadar lingkungan pada anak usia dini (Binta et al., 2019). Maka dari itu, pentingnya sebuah cara untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak, serta perlunya aktivitas pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa senang dan tidak merasa bosan ketika belajar.

Penelitian mengenai permainan tradisional engklek sudah banyak dikaji oleh peneliti – peneliti sebelumnya. seperti penelitian yang dilakukuan oleh Hariyani dan Diana yang menggunakan permaianan engklek yang telah dimodifikasi untuk mengetahui pengaruh pemahaman pendidikan seks anak usia 5 – 6 tahun. Beberapa penelitian lainnya juga menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik anak (Hariyani & Diana, 2020; Horunisa & Cahyati, 2020; Laely & Yudi, 2018). Perbedaan penelitiana ini dengan penelitian – penelitian sebelumnya terkait tentang kesadaran lingkungan maritim terletak oada modifikasi media yang digunakan, penelitian sebelumnya menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk pengenalan binatang laut pada anak usia dini (Utami & Andika, 2021). Hasil penelitian sebelumnya menggunakan media *bag book* untuk dijaikan media pembelajaran mengealkan nilai karakter peduli lingkungan untuk anka usia 5 – 6 tahun (Munasti, Kholida, Fakhriah, 2020).

Dari berbagai penelitian yang berakitan dengan media permainan engklek dan kesadaran lingkungan maritim, adapun perbedaan ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meningkatkan kesadaran lingkungan maritim yang mengajarkan anak tentang kerusakan lingkungan akibat sampah. Media permainan engklek tradisional yang awalnya hanya bisa dimainkan ditanah dan gacuknya hanya terbuat dari pecagan genting maka pada penelitian ini, peneliti memodifikasi dari segi bentuk, tampilan, dan langkah – langkah permainannya. Permainan engklek maritim ini disusun dengan tujuan atau indikator yang terkait dengan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini yaitu mencakup tiga komponen yaitu pengetahuan, sikap dan perilaku. Media ini berbahan dasar *banner*, terdapat kartu misi dan kartu gambar agar permainan lebih menarik dan menantang.

Metodologi

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dimana dibutuhkan pembuatan media yang dapat meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini maka metode penelitian yang diguanakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE karena model ini sangat sederhana jika dibandingan dengan model lainnya, mudah dipelajaari, strukturnya sistematis dan tidak dapat diurutkan secara acak karena memiliki karakteristik prosedural. Metode pengembangan model ADDIE memiliki tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009). Adapun tahapan penelitian menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Berdasarkan tahapan penelitian ini akan fokus pada meningkatkan kesadaran lingkungan maritim, pembuatan media permainan, dan efektivitas penggunaan media. Adapun tahapannya yaitu (1) *Analysis* (analisis) melalkukan analisis kebutuhan dari berbagai sumber dengan tujuan mengetahui media yang dikembangkan sangat dibutuhkan, (2) *Design* (Desain) mempelajari masalah kemudian mencari solusi melalui identifikasi dari tahap analisis kebutuhan dengan melihat proses sebelumnya, (3) *Development* (Pengembangan) mengembangan media berdasarkan rancangan media awal, (4) *Implementation* (Implementasi) melakukan implementasi media permainan yang telah dirancang sebelumnya ke dalam proses pembelajaran di sekolah, (5) *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan saat uji coba serta menjadi panduan untuk merevisi produk media yang dikembangkan sudah valid dan efektif.

Proses pengembangan media permainan engklek maritim dilaksanakan di 3 Lembaga TK yang melibatkan anak – anak Kelompok B usia 5 – 6 tahun yang berada di kabupaten Lombok Barat. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu mengambil sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan (1) uji kelayakan dengan *expert judgment,* (2) uji efektivitas menggunakan pre-eksperiment *one group pret test post test* dengan perhitungan statistik menggunakan uji paired *sample t-test* (Sugiyono, 2017). Tujuan utama dari penelitian model pengembangan media permainan engklek maritim adalah untuk mengetahui peningkatan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia 5 – 6 tahun, mengetahui prosedur penggunaan media, dan mengetahui efektivitas penggunaan media permainan engklek maritim pada anak usia 5 – 6 tahun di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

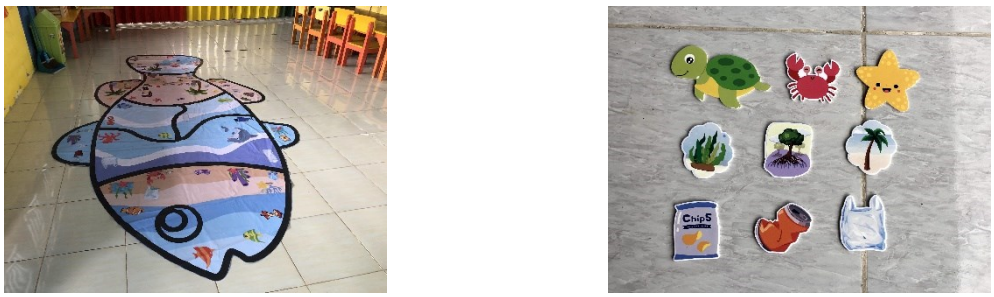
Hasil Pengembangan

Langkah pertama adalah membuat sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan, dimana media dirancang untuk memudahkan guru menyampaikan materi dalam pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa guru belum mengetahui cara untuk menjelaskan tentang kerusakan lingkungan, sedangkan hasil *google form* diketahui bahwa 78,9% pernah menjelaskan tentang kerusakan lingkungan dan 21% belum pernah, sedangkan penggunaan media diketahui bahwa 39% menggunakan media visual, dan 5% responden menjawab belum pernah mengajarkan tentang kerusakan lingkungan maritim pada anak usia dini.

Dari studi pendahuluan diketahui bahwa kebutuhan dan permasalahan dalam penelitian adalah guru masih belum mengetahui cara untuk menjelaskan tentang kesadaran lingkungan maritim dan belum adanya media untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini. Sedangkan hasil analisis komperatif terhadap media permainan engklek menunjukkan bahwa media permainan engklek sebelumnya lebih banyak digunakan untuk meningkatkan motorik anak, padahal permainan engklek juga dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim.

Desain media yang dikembangkan adalah berupa media permainan engklek maritim. Media permainan engklek maritim merupakan hasil dari modifikasi permainan tradisional engklek, dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini. Media ini memiliki bentuk ikan yang dicetak menggunakan *banner* dan terdapat gacuk yang berbentuk gambar binatang, tumbuhan dan sampah – sampah yang ada di pantai maupun di laut, kartu gambar serta kartu misi yang terdapat gambar binatang, tanaman, dan sampah angka sehingga anak dapat mengambil kartu gambar sesuai dengan jumlahnya. Adapun hasil pembuatan media permainan engklek maritim sebagaimana disajikan pada gambar 2 dan 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183



Gambar 2. Banner Media Permainan Engklek Maritim dan Gacuk



Gambar 3 Kartu Gambar dan Kartu Misi

Media permainan engklek maritim berbentuk ikan dan terdapat juga gacuk, kartu misi dan kartu gambar, serta buku panduan. Dialas *banner* terdapat gambar illustrasi tentang kerusakan lingkungan maritim, gacuk pada permainan memiliki bentuk gambar bintang, tanaman dan sampah – sampah yang sering dijumpai di pantai maupun di laut. Sedangkan media kartu misi terdapat angka dan gambar binatang, tanaman dan sampah yang harus anak ambil sesuai dengan jumlahnya. Dan untuk buku panduan dibuat agar memudahkan guru saat akan menggunakan media permainan engklek maritim.

Media permainan engklek maritim memiliki langkah – langkah dalam bermain yaitu : (1) Pertama – pertama anak hompimpa untuk menentukan siapa yang pertama bermain dan terakhir, (2) Mengambil kartu secara random yang berisikan misi kemudian anak melempar gacuk ke gambar pertama, kemudian melompat dengan satu kaki ke gambar – gambar berikutnya, (3) Anak mengambil kartu gambar sesuai dengan kartu misi dikepala ikan (misalnya: mengambil 2 kartu gambar sampah minuman kaleng), (4) Kegiatan terus berulang sampai anak menyelesaikan semua misi, (5) Anak mengelompokan kartu gambar binatang, tumbuhan, dan kartu gambar sampah yang ia dapat sesuai dengan kartu misi, (6) Selesai bermain, guru dapat bertanya tentang sampah yang ada di pantai dan di laut.

Penelitian dan pengembangan media engklek maritim dilaksanakan pada anak usia 5 – 6 tahun di kelompok B yang berada di kabupaten Lombok Barat. Adapun langkah prosedur sampling dalam penelitian ini adalah menentukan populasi di Nusa Tenggara Barat (NTB) kemudian dipilih kabpuaten Lombok Barat, selanjutnya dengan cara *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017), sehingga mendapatkan 3 sekolah TK yang ada di kecamatan Batulayar menjadi sampel yakni TK Islam Puncang Hijau, TK Negeri 2 Batulayar, dan TK Tunas Bangsa. Untuk mendapatkan hasil pengembangan tersebut maka dilakukan uji kelayakan dan uji efektivitas terhadap media permaianan engklek maritim sebagai berikut:

Uji Kelayakan

Pada validasi ahli dilakukan dengan memberikan angket kepada tiga orang ahli yaitu ahli dibidang PAUD, media dan materi terkait dengan penelitian. Tujuan dari validasi para ahli adalah untuk menghasilkan media yang layak dan dapat digunakan. Penilaian uji coba validasi ahli menggunakan instrumen jenis angket berbentuk daftar cek (*checklist*) dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

jawaban angket 1 – 4 dengan jawaban 1 (kurang sesuai), 2 (cukup sesuai), 3 (sesuai), 4 (sangat sesuai). Dari uji coba para ahli maka diperoleh persentase uji kelayakan media permainan engklek maritim sebagaimana disajikan pada tabel 1.

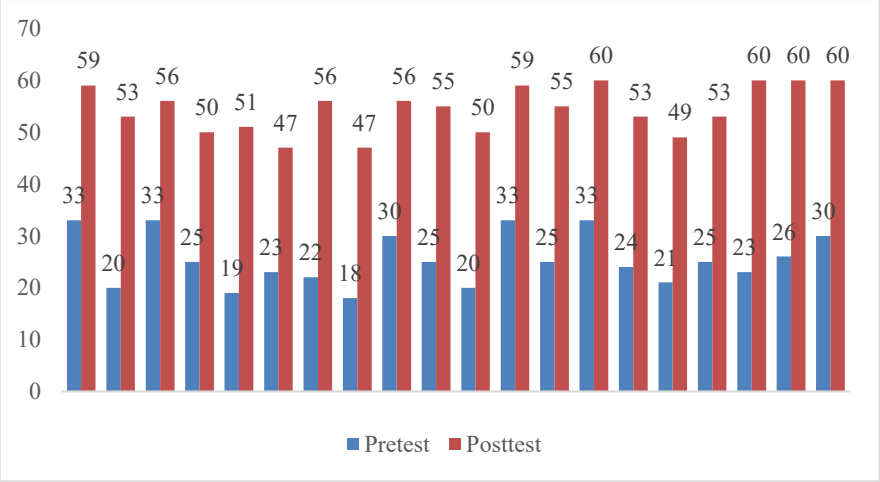
Tabel 1. Rekapitulasi Uji Kelayakan dari Para Ahli

No	Para Ahli	Persentase	Kriteria
1	PAUD	91%	Sangat Layak
2	Media	85%	Sangat Layak
3	Materi	87%	Sangat Layak

Setelah revisi masukan dan saran dari para ahli, kemudian produk diuji cobakan kedalam kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang anak di TK Islam puncang hijau. Adapun hasil angket yang diberikan mendapatkan hasil skor nilai sebesar 53 dengan persentase 88% ini berarti media sangat layak diuji cobakan ke uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 15 orang anak di TK Negeri 2 Batulayar mendapatkan hasil skor nilai sebesar 52 dengan persentase 87% yang berarti media permainan engklek maritim sangat layak dilanjutkan ke uji efektivitas. Hasil wawancara guru pada ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar diketahui bahwa media permainan engklek maritim dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak.

Uji Efektivitas

Setelah uji kelayakan selesai maka dilakukan uji efektivitas dengan melakukan kegiatan pretest dan posttest di TK Tunas Bangsa dengan 20 orang anak dan 8 kali pertemuan, berikut adalah data penilaian pretest postest yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Hasil Data Pretest Posttest

Dari hasil pretest dan postets pada uji efektivitas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan engklek maritim. Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia 5 – 6 tahun. Untuk menguji efektivitas maka digunakan uji t berpasangan (*uji paired sample t-test*) dengan membandingkan antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan rumus *paired sample t-test* satu arah yang dimana peneliti menguji satu responden dengan dua perlakuan yang berbeda.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Tabel 2. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_test	25.40	20	4.988	1.115
	Post_test	54.45	20	4.419	.988

Tabel 3. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_test & Post_test	20	.705	.001

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre_test - Post_test	-29.050	3.649	.816	-30.758	-27.342	-35.606	19	.000

Dari hasil nilai perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 16 sebagaimana pada tabel 2,3 dan 4, diketahui bahwa hasil t hitung sebesar 35.606 > dari t tabel 2.09 dengan nilai signifikansi 0.000 sehingga nilai sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Nilai rata – rata pretest sebesar 25.40, sedangkan nilai rata – rata posttest sebesar 54.45, selisih dari nilai rata – rata pretest dan posttest sebesar 29.050. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan engklek maritim efektif digunakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim anak usia 5 – 6 tahun.

Dari uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa media permainan engklek maritim efektif digunakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak usia dini. Melalui media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*), anak – anak mengetahui binatang, tanaman, dan bahaya sampah serta mengetahui akibat banyaknya sampah dilaut maupun dipantai sehingga menumbuhkan kesadaran lingkungannya, hal tersebut diketahui ketika anak – anak bermain dan guru melakukan tanya jawab kepada anak setelah bermain. Guru merupakan salah satu peranan penting untuk memberikan motivasi kepada anak tentang lingkungan, metode pembelajaran disekolah yang dapat digunakan untuk memotivasi anak yaitu dengan bermain, bercakap – cakap, bercerita, demonstrasi, proyek dan pemberian tugas mampu meningkatkan pemahaman dan minat anak tentang kemaritiman (Fuad dan Musa, 2017). Kegiatan bermain engklek maritim merupakan media untuk menstimulasi awal dari terbentuknya kesadaran lingkungan pada anak usia dini, sejalan dengan Nickerson yang menjelaskan bahwa kesadaran lingkungan juga merupakan awal dari terbentuknya kepedulian dalam menjaga lingkungan dari berbagai kerusakan (Nickerson, 2002). Maka dari itu, pengembangan media permainan engklek maritim untuk kesadaran lingkungan menjadi langkah awal untuk terbentuknya kepedulian dalam menjaga lingkungan.

Anak–anak sangat antusias dan bersemangat ketika bermain engklek maritim, biasanya anak–anak belajar menggunakan majalah sehingga permainan engklek maritim merupakan sesuatu hal yang baru bagi anak. Lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah anak–anak dekat dengan pantai sehingga mengetahui tentang binatang maupun tanaman yang ada dipantai bukanlah hal yang baru bagi mereka. Penggunaan media permainan dilakukan sebagai upaya agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, penggunaan media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsan pikiran, perasaan, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta kemauan penerima informasi (Purwani & Fridani, 2019). Selain itu, media permainan engklek maritim dapat membantu

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

anak untuk saling berkerjasama dan anak – anak juga saling menyemangati temannya ketika bermain, sejalan dengan hasil penelitian Hazriyanti dan Nasriah yang menyakatan bahwa menggunakan permainan engklek anak mampu berkerjasama dengan teman kelompoknya, memberikan semangat pada temannya, berani menegur temannya yang kalah dan dapat menaati peraturan dalam permainan (Hazriyanti & Nasriah, 2019), hal tersebut membuktikan bahwa permainan engklek maritim juga dapat menambah kemampuan sosial pada diri anak.

Penggunaan media permainan engklek maritim juga menambah pengetahuan anak tentang macam–macam binatang dan tanaman yang ada di pantai maupun di laut, selain itu anak–anak mengetahui bahaya sampah dan akibat dari banyaknya sampah di pantai maupun di laut, sehingga pendidikan lingkungan merupakan proses yang ditujukan untuk mengembangkan agar sadar dan peduli terhadap lingkungan (Stapp, 1969), maka dari itu mengenalkan lingkungan pada anak dapat memberikan pengetahuan tentang lingkungan sangatlah penting, seperti masalah yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, bagaimana cara menjaga kebersihan lingkungan, dan sebagainya, sehingga anak dapat berpikir tentang lingkungannya (Purwanto, 2018). Selain itu media permainan engklek maritim *(ocean hopscotch play)*, anak dapat belajar menghitung dengan mengambil banyaknya kartu gambar yang ada didalam kartu misi, membaca nama yang ada dikartu gambar, anak anak juga dapat belajar mengikuti kesepakan pearturan main. Konsentrasi dalam bermain juga diperlukan ketika anak melempar gacuk ke tempat sasarannya, maka dari itu permainan engklek juga dapat mampu meningkatkan kognitif anak dalam proses pembelajaran dengan cara menyenangkan (Fatma & Maulidiyah, 2019). Permainan engklek maritim dapat melatih keseimbangan anak dalam melompat dengan satu kaki sejalan dengan pernyataan Lucht bahwa menggunakan permainan engklek dapat menyatukan latihan fisik ke dalam permainan pembelajaran dan menyatakan bahwa ada hubungan positif antara latihan fisik dan aktivitas belajar (Wang et al., 2020). Dapat diketahui bahwa permaianan engklek maritim juga mampu menstimulasi aspek lainnya pada anak.

Keberhasilan media permainan engklek maritim yang dikembangkan sejalan dengan penelitian Nopiana yang menyatakan bahwa proses bermain engklek dapat memberikan dampak positif diberbagai aspek perkembangan seperti fisik, kognitif, bahasa dan sosial (Nopiana et al., 2018). Selain itu, permainan engklek yang telah dimodifikasi dapat dijadikan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dan permainan engklek merupakan model pembelajaran yang efektif untuk digunakan (Munawaroh, 2017). Dari beberapa penelitian tersebut diketahui bahwa bermain engklek dapat mmeberikan dampak yang positif bagi aspek perkembangan anak dan juga dapat sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media permainan engklek maritim yang memiliki manfaat untuk kegiatan pembelajaran pada anak usia dini serta memiliki respon yang positif untuk diterapkan kepada anak. Melalui permainan engklek maritim anak dapat meningkatkan kesadaran lingkungan maritim, selain itu permainan ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang dapat membantu guru untuk menggunakan media dan terdapat langkah – langkah permainan yang menyenangkan untuk anak.

Simpulan

Media permainan engklek maritim efektif untuk meningkatkan kesadaran lingkungan anak. Hal ini diketahui bahwa anak – anak lebih mengetahui tentang binatang dan tanaman yang ada di pantai maupun di laut yang berada disekitar mereka, serta anak mengetahui bahaya dan akibat dari membuang sampah sembarangan. Berdasarkan hasil wawancara guru dana anak setelah menggunakan media permainan diketahui bahwa pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu guru untuk menyampaikan bahwa sampah yang ada di pantai maupun di laut. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan dilapangan diketahui bahwa anak dengan menggunakan media permainan engklek maritm menjadi lebih tertantang serta dengan adanya kartu misi dan kartu gambar membuat media juga berbeda

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

dengan media permainan engklek pada umumnya sehingga lebih menarik dan pembelajaran lebih menyenangkan, maka dari itu materi pembelajaran juga menjadi mudah diserap oleh anak. Dapat disimpulkan bahwa kesadaran lingkungan maritim pada anak meningkat menggunakan media permainan engklek maritim.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan kemudahan dalam proses penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing Dr. Sri Wulan, M.Si dan Dr. Hapidin, M.Pd, terima kasih kepada seluruh pihak sekolah dan guru Kelompok B TK Islam Puncang Hijau, TK Negeri 2 Batulayar, dan TK Tunas Bangsa di kabupaten Lombok Barat dan semua pihak yang telah membantu penyususnan artikel ini.

Daftar Pustaka

Adhani, D. N., & Nazarullail, F. (2020). Penerapan Permainan Tradisional Berbahan Dasar Alam Di RA (Raudatul Athfal) Di Bangkalan Madura. *Jurnal Golden Age*, *04*(2), 369–378. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2625

Afandi, R. (2013). Integrasi pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran ips di sekolah dasar sebagai alternatif menciptakan sekolah hijau. *Pedagogia Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 98–108. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50

Arninda, D., & Gravitiani, E. (2021). *Menilai Pelestarian Lingkungan Pantai, Studi Literatur Dengan Pendekatan Circular Economy dan Choice Modelling*. *19*(3), 511–516. https://doi.org/10.14710/jil.19.3.511-516

Binta, Deliana, S. M., & Narendra, A. (2019). E-Darlink Guru Aud (Upaya Meningkatkan Perilaku Kesadaran Lingkungan Pada Anak Usia Dini). *Institusi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, *11*(3), 245–257. https://doi.org/10.15294/intuisi.v11i3.23665

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2010). *Math & Science For Young Children* (Sixth Edit). Wadsworth/Cengage Learning.

Christian, A. J. (2017). Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia. *Publication of Petra University*. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5476

Easman, E. S., Abernethy, K. E., & Godley, B. J. (2018). Assessing public awareness of marine environmental threats and conservation e ff orts. *Marine Policy*, *87*(October 2017), 234–240. https://doi.org/10.1016/j.marpol.2017.10.030

Fatma, Z., & Maulidiyah, E. C. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, *08*, 1–5. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29856

Fuad, M. A. Z., & Musa, M. (2017). Pengenalan Bidang Kemaritiman Sejak Usia Dini melalui Pembelajaran Tematik Kelautan pada Siswa Taman Kanak Kanak. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *22*(2), 93–104. https://doi.org/10.17977/um017v22i22017p093

Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *Volume 10*, 201–212. https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01

Hariyani, I. T. i; F., & Diana, N. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembanganmotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, *7*(1), 20–28. https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.936

Hasbi, M., Gunarti, L. dwi, Wujiati, Zukhairina, Ritayanti, U., & Amnah, L. (2019). *Pedoman Pendidikan Kemaritiman di Satuan PAUD*. Direktorat Pembinaan Pendidikan anak usia dini direktorat Jenderal Pendidikan anak usia dini dan Pendidikan masyarakat kementerian Pendidikan dan kebudayaan. https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/images/upload/images/2020/Pedoman_Pe

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

ndidikan_Kemaritiman_di_Satuan_PAUD.pdf

Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan. *Jurnal Usia Dini*, *5*(2), 20–24. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202

Horunisa, P. S., & Cahyati, N. (2020). Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya Untuk Kemampuan Keseimbangan Anak. *Jurnal Golden Age*, *4*(01), 1–11. https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.1668

Iskandar, Z. (2016). *Materi Kelautan Terbatas*. Lembaga Lmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). http://lipi.go.id/lipimedia/materikelautan-terbatas/16606

Kencanasari, R. A. V., Surahman, U., & Permana, A. Y. (2019). The Instrumental Framework to Measuring Environmental Awareness. *Innovation of Vocational Technology Education (INVOTEC)*, *15(2)*, 101–109. https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/19638

Laely, K., & Yudi, D. (2018). The Impact of Hopscotch Game towards the Growth of Kinesthetic Intelligence on 3-4 Year Old Children. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, *1*(1), 21–28. https://doi.org/10.23917/ecrj.v1i1.6581

Munasti, Kholida, Fakhriah, S. (2020). Pengembangan Bag Book sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, *5*(2), 87–97. https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/15375

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 86. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19

Muslicha, A. (2015). Metode Pengajaran Dalam Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Sekolah Adiwiyata Di Dki Jakarta). *Jurnal Pendidikan*, *16 No. 2*, 110–126. https://doi.org/https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.342.2015

Neolaka, A. (2008). *Kesadaran Lingkungan*. Rineka Cipta.

Nickerson, R. S. (2002). *Psychology and Environmental Change* (I). Lawrence Erlbaum Associates.

Nopiana, Nurfarida, I., & Suryadi. (2018). Peningkatan Spatial Visual Intelligence Melalui Kegiatan Bermain Engklek. *Jurnal Tunas Cendikia*, *3(1)*, 139–150. https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia/article/view/1293

Purwani, A., & Fridani, L. (2019). Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 55–67. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142

Purwanto, N. (2018). Perilaku Sadar Lingkungan Pemukim Bantaran Sungai Jelai, Kabupaten Sukamara. *Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Kota*, *14*(1), 41–50. https://doi.org/10.14710/pwk.v14i1.17348

Safira, A. R., & Wati, I. (2020). Pentingnya pendidikan lingkungan sejak usia dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, *Vol 1 No.*, 21–25. https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1592.

Siregar, M., Meilanie, S. M., & Purwanto, A. (2020). Pengenalan Ecoliteracy pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 719. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.700

Stapp, W. B. (1969). The Concept of Environmental Education. *Environmental Education*, *1*(1), 30–31. https://doi.org/10.1080/00139254.1969.10801479

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 26). Alfabeta.

Suharti, Hapidin, & Ufiarti. (2020). Marine Science Literacy in Early Childhood. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, *07*(01), 51–62. https://doi.org/10.9790/7388-0701035162

Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *12*(2), 231–240. https://doi.org/10.21009/jpud.122.04

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4183

Utami, F., & Andika, W. D. (2021). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut*. *5*(2), 1718–1728. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933

Victor, B.-N., & Nantwi, W. K. (2020). The State Of Folk Games And Their Educational Implications On Children's Academic Achievement. *African - British Journals*, *3*(4), 53–64. https://abjournals.org/ajsshr/papers/volume-3/issue-4/the-state-of-folk-games-and-their-educational-implications-on-childrens-academic-achievement

Wang, Y., Bian, Y., Song, Y., Huang, R., Gai, W., Liu, J., Gai, W., & Liu, J. (2020). Exer-Learning: A New Genre Combines Learning, Exercise and Fun for Children. *Procedia Computer Science*, *174*(2019), 735–745. https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.06.150

Wardani, C., Sa, N., & Abidin, R. (2019). Pengaruh Pembelajaran Tematik Kelautan Terhadap Penanaman Karakter Kebaharian Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Hang Tuah 12 Surabaya. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*, 67–72. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/3619

Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektiffan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810

Wulan, S. (2015). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. CV Arya Duta.