



EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENJAGA INGATAN SOSIAL DAN IDENTITAS BUDAYA NUSANTARA

Safina Azzahra^{1*}, Aji Tri Pamungkas²

¹Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia, Indonesia

*Korespondensi : safinaazzh@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This community service program aims to promote traditional engklek games in order to preserve social memory and cultural identity in the archipelago among elementary school students. This program is based on the phenomenon of children's shifting interests toward modern games, which has led to a decline in traditional games, even though traditional games have important educational, social, and cultural values for children's development. The method used in this community service activity was participatory observation, involving the community service team directly in the process of socialization, demonstration, and practice of engklek games with students in grades I–VI in several elementary schools in Semarang Regency. The results of the activity show that the socialization of engklek games can increase students' knowledge and understanding of cultural values, while also contributing to the development of children's gross motor skills, cognitive aspects, discipline, and memory through structured play activities. In addition, the demonstration and hands-on practice methods proved to be effective in increasing student engagement and understanding, while the role of local partners, such as schools and communities, was an important factor in supporting the sustainability of traditional game preservation. This community service project shows that the game of engklek not only serves as a cultural heritage, but also as an effective learning medium to strengthen cultural literacy and child development.

Keywords: Traditional Games, Engklek, Culture, Memory

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan eksistensi permainan tradisional engklek dalam menjaga ingatan sosial dan identitas budaya Nusantara di kalangan peserta didik sekolah dasar. pengabdian ini didasarkan pada fenomena pergeseran minat anak terhadap permainan modern yang berdampak pada semakin berkurangnya praktik permainan tradisional, padahal permainan tradisional memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya yang penting bagi perkembangan anak. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah observasi partisipatif, dengan melibatkan tim pengabdian secara langsung dalam proses sosialisasi, demonstrasi, dan praktik permainan engklek pada siswa kelas I–VI di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Semarang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi permainan engklek mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap nilai budaya, sekaligus berkontribusi pada perkembangan keterampilan motorik kasar, aspek kognitif, kedisiplinan, dan daya ingat anak melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Selain itu, metode demonstrasi dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, sedangkan peran mitra lokal, seperti sekolah dan komunitas, menjadi faktor penting dalam mendukung keberlanjutan pelestarian permainan tradisional. Pengabdian ini menunjukkan bahwa permainan engklek tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat literasi budaya dan perkembangan anak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Budaya, Ingatan



PENDAHULUAN

Permainan tradisional memiliki cara yang sederhana dalam memainkannya dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok (Putri & Irawan, 2024). Permainan tradisional memiliki nilai sosial dan edukasi yang lebih tinggi karena mengajarkan ketangkasan fisik, keseimbangan gerak, dan keterampilan kognitif dan emosional (Latif et al., 2019). Berdasarkan penelitian terdahulu (Pertiwi et al., 2018) menyebutkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif, salah satu contoh permainan tradisional yaitu permainan engklek, engklek adalah permainan tradisional Jawa di mana orang membuat kotak di atas tanah, aspal, atau pelataran semen dan kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak berikutnya. Sebelum memulai permainan, kita harus membuat lima segi empat Dempet vertikal di sebelah kiri dan kanan kotak (Lorena et al., 2020). Setelah membuat petak-petak, anak-anak harus memiliki gaco, yang berupa pecahan genting atau keramik lantai. Dalam permainan ini, pemain memiliki kemampuan untuk melempar genting atau keramik ke dalam kotak yang tersedia. Jika genting atau keramik dilempar ke dalam kotak tertentu, pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan menggunakan satu kaki untuk mengelilingi kotak berikutnya. Jika melempar genting melebihi batas kotak, maka genting akan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya (Indriyani et al., 2021).

Engklek adalah permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar untuk tiap pemainnya. Permainan Engklek terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan anak. Engklek dimainkan dengan benda-benda dan menghitung kotak pijakan. Terdapat aturan yang harus diikuti oleh pemain, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk mengingat (Darmawati & Widyasari, 2022). Permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan fisik anak karena mereka diharuskan untuk menggerakkan tubuh mereka, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, meningkatkan keterampilan tangkas dan kelincahan mereka, meningkatkan kemampuan mereka untuk membangun strategi, melepaskan emosi mereka, dan belajar bekerja sama dan berkelompok (R. N. Puspitasari et al., 2022; Yusuf et al., 2022). Gerakan pada engklek menggabungkan keseimbangan kemampuan visual dan keterampilan motorik (gerakan tangan, jari, atau kaki) secara bersamaan (Wandi & Mayar, 2020).

Pada dasarnya, permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa dan nenek moyang kita yang harus dilestarikan (Fatimah et al., 2020). Sebagai generasi muda bangsa, pelestarian keberadaan permainan tradisional sebagai etnik ciri khas setiap daerah perlu dibudayakan (Azahari, 2017). Setiap permainan tradisional mengandung nilai, unsur, dan elemen budaya dalam masing-masing gerakan yang khususnya menjadi pembeda dengan permainan pada umumnya (Khasanah et al., 2011). Keberagaman bangsa Indonesia telah memberikan corak permainan berbeda dalam tiap penjuru (Mega et al., 2018). Sebagian permainan tradisional terdaftar sebagai cabang olahraga dengan eksistensi budaya asli dan berkontribusi pada identitas warisan leluhur (Rahmawati et al., 2025). Permainan tradisional bukan sekedar aktivitas tetapi mengandung elemen seni dalam tiap gerakan (Cahyani et al., 2023).

Kini pergeseran permainan tradisional makin terasa dengan maraknya permainan modern (Suryawan, 2018). Kemajuan arus globalisasi memikat perhatian anak yang semakin dimanjakan melalui teknologi (Sava & Harianto, 2024). Kemudahan akses teknologi yang didapatkan oleh anak mengakibatkan anak lebih asik dengan dunianya sendiri, sehingga jarang berkumpul dan bermain dengan anak lain (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Fenomena ini mengundang lunturnya permainan tradisional dengan perubahan zaman (Lindawati, 2019; MR, 2021). Maka dari itu tujuan dari pengabdian ini ialah sosialisasi eksistensi permainan tradisional engklek dalam menjaga ingatan sosial



dan identitas budaya nusantara. Harapannya dengan penelitian ini generasi muda dapat mengingat budaya bangsa dengan penyesuaian kemajuan zaman sehingga identitas bangsa tetap terjaga.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah observasi partisipatif. Dengan terlibat langsung dalam proses atau kegiatan yang diamati, pendekatan ini dapat digunakan untuk mempelajari perilaku, kegiatan, dan interaksi di dalam sebuah komunitas atau kelompok (D. R. Puspitasari et al., 2023). Pada pengabdian ini peneliti terlibat secara aktif kepada subjek untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan. Pengabdian ini dilaksanakan pada beberapa titik di Kabupaten Semarang diantaranya kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Desember 2025 yang bertempat di SDN 01 Sidomulyo, dilanjutkan tanggal 08 Desember 2025 di SDN Penawangan 01 dan terakhir pelaksanaan kegiatan tanggal 09 Desember 2025 di SDN Samban 02. Sasaran kegiatan pengabdian ialah siswa siswi kelas I sampai VI di SD tersebut.

Metode observasi partisipatif terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah pengamatan awal terhadap kelompok sasaran pengabdian untuk memperoleh pemahaman awal tentang karakter, budaya, dan dinamika kelompok tersebut. Tahap kedua adalah partisipasi, yang melibatkan tim pengabdian secara langsung dalam aktivitas atau proses yang diamati. Tim pengabdian dapat bergabung dengan kelompok sasaran dan melakukan aktivitas bersama mereka untuk memahami dinamika sosial dan kebutuhan kelompok tersebut. Tahap ketiga adalah pengamatan. Tahap ini mencakup pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok. Pengamatan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mencatat catatan lapangan, memotret atau merekam aktivitas, dan melakukan wawancara dengan anggota kelompok. Tahap keempat adalah refleksi. Tahap ini melibatkan refleksi atau pertimbangan ulang terhadap pengalaman dan data yang dikumpulkan selama pengamatan partisipatif. Hal ini dapat dilakukan secara individu atau bersama anggota kelompok. Tahap terakhir adalah analisis dan interpretasi. Tahap ini melibatkan pemeriksaan dan pemahaman terhadap data yang dikumpulkan dari observasi partisipatif. Peneliti mempelajari sosialisasi eksistensi permainan tradisional engklek dalam menjaga ingatan sosial dan identitas budaya nusantara dengan sasaran anak SD melalui analisis naratif.

Kegiatan sosialisasi eksistensi permainan tradisional engklek dalam menjaga ingatan sosial dan identitas budaya nusantara bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional khususnya permainan engklek. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu sosialisasi permainan engklek yang mencakup cara bermain, sejarah, dan nilai budaya dalam permainan, dilanjutkan dengan demonstrasi permainan engklek, serta yang terakhir merupakan kegiatan inti yakni praktik langsung sasaran untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini diawali dengan presentasi tentang berbagai jenis permainan tradisional di Indonesia, dilanjutkan dengan demonstrasi permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat di daerah tertentu dengan aturan dan peralatan yang sederhana dan tradisional. Permainan-permainan ini berkembang dari budaya lokal. Mereka sangat mudah dimainkan dan tidak memerlukan uang. Sosialisasi permainan tradisional engklek telah terbukti berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman budaya siswa, terutama dalam mengenali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari identitas sosial.



Integrasi kegiatan pendidikan berupa penjelasan sejarah, aturan permainan, dan praktik langsung memungkinkan sampel tidak hanya memahami aspek teknis permainan, tetapi juga menginternalisasi makna budaya yang terkandung di dalamnya (Tasiah, 2023). Temuan ini sejalan dengan studi (Rambe et al., 2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan pemahaman kognitif, sosial, dan budaya anak-anak.

Permainan engklek mengandung unsur-unsur pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, dan pemahaman konseptual ketika diintegrasikan ke dalam proses pendidikan formal (Aryani, 2023). Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam membangun karakter dan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya (Rahayu et al., 2022). Oleh karena itu, sosialisasi engklek tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memperkuat literasi budaya dan kesadaran identitas budaya di kalangan generasi muda dalam konteks pendidikan.



Gambar 1. Pratik langsung permainan Engklek di SDN 01 Sidomulyo

Permainan tradisional engklek dimainkan dengan menggambar kotak-kotak di tanah, melempar gaco, dan melompat secara berurutan sambil menjaga keseimbangan, menyediakan serangkaian gerakan terstruktur yang berfungsi sebagai media untuk melatih keterampilan motorik kasar, termasuk keseimbangan, koordinasi anggota tubuh bawah, dan kekuatan melompat, yang meningkat setelah intervensi bermain berulang (Aziz et al., 2024). Selain stimulasi motorik, engklek memerlukan pemahaman aturan, menghitung langkah, mengambil keputusan cepat, dan perencanaan strategis sederhana, sehingga berkontribusi pada perkembangan fungsi kognitif anak-anak, termasuk aspek perhatian, pemrosesan urutan, dan kemampuan eksekutif dasar terkait daya ingat informasi selama aktivitas bermain dan dalam konteks pembelajaran terintegrasi (Aqobah et al., 2023).



Gambar 2. Pratik langsung permainan Engklek di SDN Penawangan 01

Metode demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktik langsung memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas sosialisasi karena pendekatan ini mempresentasikan proses prosedural secara visual, sehingga memudahkan peserta didik untuk menginternalisasi keterampilan dan aturan. Studi observasi dan tindakan di kelas menunjukkan bahwa demonstrasi mempercepat penguasaan teknik praktis dan mengurangi kesalahan awal sampel saat melakukan permainan. Selain itu, praktik langsung memberikan kesempatan bagi sampel untuk menerima umpan balik langsung dan melakukan pengulangan yang ditargetkan, dua mekanisme yang telah terbukti meningkatkan retensi memori prosedural dan transfer ke pembelajaran. Dari perspektif motivasi dan keterlibatan, sosialisasi yang menggabungkan demonstrasi dan praktik meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa karena materi menjadi lebih konkret dan bermakna, sehingga proses sosialisasi menjadi lebih partisipatif. Dalam konteks pendidikan jasmani dan permainan tradisional, kombinasi demonstrasi-praktik memfasilitasi hubungan teori-praktik yang kuat praktisi mendemonstrasikan teknik dan strategi, kemudian peserta berlatih dalam kondisi terstruktur sehingga efektivitas pembelajaran dalam aspek motorik, kognitif, dan sosial menjadi lebih tinggi.



Gambar 3. Pratik langsung permainan Engklek di SDN Samban 02



Keberlanjutan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya nusantara memerlukan kolaborasi antara lembaga pendidikan dan komunitas lokal. Hal ini memungkinkan integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar dan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga pelestarian budaya tidak hanya bersifat simbolis, tetapi juga operasional dan berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan mitra lokal berperan sebagai mediator dalam transfer pengetahuan budaya antar generasi melalui kegiatan partisipatif yang terstruktur. Selain itu, penguatan peran mitra lokal mendorong pembentukan ekosistem pelestarian budaya yang adaptif terhadap zaman, sehingga permainan tradisional tetap relevan bagi generasi muda. Pendekatan kolaboratif ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Tarakanita et al., 2017) yang menegaskan bahwa pelestarian permainan tradisional efektif ketika didukung oleh partisipasi simultan komunitas lokal dan lembaga pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang pengabdian sosialisasi permainan tradisional engklek telah terbukti meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang sejarah, aturan, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan. Intervensi yang menggabungkan penjelasan naratif, demonstrasi, dan praktik langsung memfasilitasi internalisasi makna budaya dan literasi identitas lokal. Selain itu, engklek berfungsi sebagai media pedagogis multifungsi dimana gerakan terstruktur dalam permainan ini meningkatkan keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Keterbatasan dalam pengabdian termasuk cakupan lokasi dan sampel, durasi intervensi yang singkat, serta ketergantungan pada pengamatan partisipatif tanpa pengukuran kuantitatif yang standar. Penelitian di masa mendatang disarankan untuk menggunakan instrumen kuantitatif yang valid untuk mengukur perubahan motorik, kognitif, dan daya ingat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Komite Permainan Tradisional Rakyat dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang, SDN 01 Sidomulyo, SDN Penawangan dan SDN Samban 02 yang bersedia menjadi mitra dalam mendukung pelestarian permainan engklek sebagai ingatan sosial dan identitas budaya nusantara.

DAFTAR REFERENSI

- Aqobah, J. Q., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). *Permainan Tradisional Engklek untuk Peningkatan Motorik Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 2(1), 1–15.
- Aryani, B. E. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Smart Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nizomul Arifin Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(09), 952–962.
- Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangara. *Mediasosian*, Vo. 1(1), hal. 83-101.
- Aziz, I. M., Utami, L., Wardani, N. I., Azizah, N., Anggraeni, S. D., & Firmansyah, A. (2024). *Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Keterampilan Motorik Dan Kognitif Pada Anak Di Sd Negeri 1 Sukajadi*. 04(01), 16–22.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 183–194.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). *Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Fatimah, A., Suyanto, ;, Sri, ;, & Astuti, P. (2020). Istilah dalam Permainan Bekelan di Kota Surakarta : Kajian Antropolinguistik. *Nusa*, 15(2), 263–272.



- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). *Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak*. 9, 349–354.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. 1(1), 59–74.
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 13–24.
- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 68–76. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22261>
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*.
- MR, M. H. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Puspitasari, D. R., Yamin, I. R., & Hairansyah, R. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Perum Deppen, Klodokan, Depok, Sleman, Yogyakarta Program Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(2).
- Puspitasari, R. N., Islam, P., & Usia, A. (2022). Efektifitas permainan tradisional terhadap pemahaman bilangan. *Jurnal Lentera Anak*, 3, 1–16.
- Putri, W. K., & Irawan, F. A. (2024). *Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keterampilan Motorik Kasar : Systematic Literature Review*. 481–490.
- Rahayu, W. I., Najiah, M., & Rosmilawati, I. (2022). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar*. 48–58.
- Rakhmawati, E., Dewi, G. K., & Dewi, A. L. S. (2025). *Pengenalan Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional Di SDN Sukorejo*. 4(3), 304–311.
- Rambe, I. W., Harahap, D., Rifa, S., Miranda, R., Lingga, P., & Jeremia, P. (2024). *Eksplorasi Permainan Engklek untuk Pengenalan Geometri Kepada Siswa Kelas III SDN 068044 Medan*. 12(1), 32–41.
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). *Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak- Anak di Era Globalisasi*. 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Suryawan, I. A. J. (2018). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa*. 2, 1–10.
- Tarakanita, D., Yulitasari, P. A., Ismawati, Sriyono, & Rinaldhi, E. A. (2017). Peran Komunitas Pojok Budaya Dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Cultural Tourism di Bantul. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 22(c), 45–56.
- Tasiah, N. (2023). *Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik*. 3(1), 38–49.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2020). *Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase*. 4(1), 351–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). *Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah I*. 6(1).