

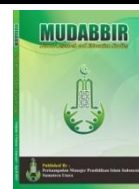


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN: 2774-8391



Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek di TK Madinah Safitri Kecamatan Percut Sei Tuan

Ayu Syarani Siregar¹, Yusnaili Budianti², Nurhayani³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: ayusiregar866@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek di TK Madinah Safitri Kecamatan Percut Sei Tuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 12 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, mayoritas anak berada pada kategori Belum Berkembang (66,67%). Setelah penerapan permainan tradisional engklek, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada akhir siklus II, sebanyak 75% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan 25% Berkembang Sesuai Harapan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan fisik anak.

Kata kunci: Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional, Engklek, Pembelajaran PAUD

ABSTRACT

This study aims to improve the gross motor skills of 5-6 year-old children through the traditional game of engklek at Madinah Safitri Kindergarten, Percut Sei Tuan District. The study used Classroom Action Research (CAR) and was conducted in two cycles. Twelve children participated, consisting of 8 boys and 4 girls. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes. Data analysis used descriptive quantitative techniques with a percentage formula. The results showed that in the pre-cycle stage, the majority of children were in the Not Developing category (66.67%). After implementing the traditional engklek game, there was a significant improvement. At the end of the second cycle, 75% of children were in the Very Well Developing category and 25% were Developing as Expected. These findings indicate that the traditional engklek game is effective in improving the gross motor skills of early childhood. Thus, traditional games can be used as a fun and beneficial learning alternative for children's physical development.

Keywords: Gross Motor Skills, Early Childhood, Traditional Games, Engklek, Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk tujuan mengembangkan keterampilan yang membentuk pendidikan dasar serta mengembangkan diri sesuai dengan prinsip pendidikan sedini mungkin sepanjang hayat. Dalam pembelajaran PAUD tidak hanya pengetahuan saja namun ada aspek aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan dan masuk dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 yaitu: 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Fisik-Motorik, 3) Kognitif, 4) Bahasa, 5) Sosial-Emosional, dan 6) Seni.

Salah satu aspek dalam pengembangan anak usia dini ialah fisik motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi sampai dewasa. Pada umumnya anak yang berumur 2 tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopan aktivitasnya seperti menendang, melempar dan melompat (Asrul, 2016).

Menurut Finadatul Wahidah (2021:2) perkembangan motorik ini merupakan salah satu aspek perkembangan AUD yang harus diperhatikan juga. Perkembangan motorik ini terbagi menjadi dua yakni perkembangan motorik halus dan kasar. Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot kecil sedangkan motorik kasar melibatkan otot-otot besar.

Motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kegiatan anak dalam beraktivitas sangat mempengaruhi motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya yaitu: melompat, berlari, berjalan, menendang, dan menangkap. Apabila kemampuan tersebut tidak dimiliki anak, maka aktivitas anak akan terhambat. Jika kemampuan anak dalam beraktivitas terhambat maka akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya.

Menurut Yudha dan Rudyanto (2005: 117) motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas sangat dipengaruhi kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menangkap, menendang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya apabila kemampuan ini tidak dimiliki anak maka aktivitas anak akan terhambat. Jika kemampuan anak dalam beraktivitas terhambat maka akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lain.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar 5-6 (kelompok B) dalam Permendiknas No.58 Tahun 2009 di antaranya yaitu, mampu menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang dan sebagainya; mampu melakukan gerakan menggelantung (bergelayut); mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara koordinasi; mampu melempar sesuatu secara terarah; mampu menangkap sesuatu secara cepat; mampu melakukan gerakan antisipasi; mampu menendang sesuatu secara terarah; mampu memanfaatkan permainan diluar kelas.

Dalam upaya meningkatkan motivasi anak untuk melakukan gerakan motorik perlu melakukan cara belajar yang menyenangkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru melalui permainan. seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Vernadakis (2015) yang menyimpulkan bahwa bermain merupakan dasar perkembangan kemampuan motorik anak. Oleh sebab itu, melalui permainan tradisional juga akan dapat meningkatkan motorik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan dalam menggunakan otot-otot besar dan membutuhkan koordinasi gerakan tubuh sebagian besar atau anggota tubuh.

Menurut (Moeslihatoen, 2004) permainan adalah sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Melalui permainan anak banyak mendapat berbagai macam pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan santai. Dalam sebuah pembelajaran dibutuhkan sebuah permainan yang dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan motorik terbagi menjadi 2 yaitu: motorik kasar dan motorik halus.

Menurut (Ismail, 2006) permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, meniru gerak irama lagu sesuai arti dan gerakan.

Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak, anak zaman sekarang lebih senang menggunakan permainan modern seperti playstation dan handphone yang kurang dalam mengembangkan motorik kasar anak. Permainan modern tidak membuat anak banyak bergerak, berbeda dengan permainan tradisional yang banyak membuat anak bergerak menggunakan motorik kasar seperti berlari, melompat dan melempar bola.

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibandingkan permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Pada era globalisasi kini beberapa pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan melestarikan permainan tradisional di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.

Permainan tradisional kini sudah jarang dimainkan baik dalam lingkungan anak-anak atau pun di sekolah sehingga membuat anak tak banyak mengetahui permainan tradisional seperti ular naga, bakiak, petak umpet, congkak, lompat tali, engklek dan lain sebagainya (Lina Revilla, 2022:3)

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 anak atau lebih. Sebelum melakukan permainan, anak-anak biasanya membuat petak-petak untuk menjadi pijakan saat melompat dan masing-masing dari mereka memiliki koin atau benda yang dijadikan pion untuk mendeteksi sampai dimana perjalanan terhenti.

Berdasarkan pengamatan sementara yang dilakukan peneliti di TK Madinah Safitri Kecamatan Percut Sei Tuan, pada tanggal 9 Januari 2023 perkembangan motorik kasar anak belum berkembang cukup baik. Ditemukan 7 dari 10 anak ketika anak melakukan permainan engklek pada tahap melompat dengan satu kaki anak belum dapat menyeimbangkan tubuhnya, karena peneliti melihat di sekolah ini masih mempunyai permasalahan pada kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak. Sebagian besar anak kurang terlatih kemampuan motorik kasarnya karena berdasarkan observasi sebelumnya peneliti melihat guru lebih sering mengajarkan atau melatih berlari dan jongkok. Sementara untuk melompat dengan satu kaki belum pernah dilakukan.

Dengan menerapkan permainan engklek dalam mengembangkan kemampuan anak melompat dengan satu kaki, harapannya anak akan lebih tertantang, tertarik dan bersemangat melakukan gerakan tersebut. Berangkat dari kondisi demikian, maka peneliti akan menguji keefektifan permainan engklek dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, serta bagaimana respon anak-anak

di TK Madinah Safitri Kecamatan Percut Sei Tuan terhadap pembelajaran tersebut. Penelitian Khasanah, dkk (2011) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi aspek perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa.

Salah satu pendekatan yang diyakini dapat meningkatkan motorik kasar anak adalah melalui kegiatan permainan tradisional, seperti permainan engklek. Permainan ini melibatkan berbagai gerakan tubuh yang menstimulasi koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan fisik anak. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana kondisi keterampilan motorik kasar anak sebelum, saat, dan setelah melakukan permainan tradisional engklek. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui tahapan-tahapan tersebut, guna melihat sejauh mana permainan tradisional dapat memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan fisik anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional engklek. PTK dipilih karena cocok dalam memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas dan melibatkan tindakan nyata yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti (Arikunto, 2010; Kunandar, 2008). Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010:16). PTK juga ditandai dengan fokus pada masalah yang aktual dan spesifik di kelas (Pamawi, 2020).

Penelitian dilaksanakan di TK Madinah Safitri, Deli Serdang, pada bulan Mei hingga Oktober 2023. Subjek penelitian berjumlah 12 anak usia 5–6 tahun (4 perempuan dan 8 laki-laki). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan engklek, pengamatan melalui lembar observasi, serta refleksi untuk mengevaluasi dan memperbaiki tindakan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi (seperti foto kegiatan dan RKH), dan catatan lapangan (Siddiq, 2019). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase menggunakan rumus $Pi = \frac{nf}{n} \times 100\%$ untuk mengukur peningkatan kemampuan motorik kasar dari pra-siklus hingga siklus II. Hasil ini digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan permainan tradisional engklek dalam mendukung perkembangan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Madinah Safitri, yang dikelola oleh dua orang guru, dengan subjek penelitian sebanyak 12 anak didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal pada tanggal 13 September 2023 untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan kemampuan motorik kasar yang optimal. Kemampuan seperti berjalan dengan variasi gerak, mengoordinasikan tangan dan kaki secara bersamaan, serta mengikuti arahan dalam gerakan dasar masih menjadi kendala. Misalnya, dalam aktivitas baris-berbaris sambil menyanyikan lagu, masih banyak anak yang belum dapat mengikuti gerakan

secara terarah, baik itu berjalan di tempat, ke samping, maju-mundur, maupun melakukan koordinasi tangan dan kaki secara simultan. Sebagian anak hanya mampu melakukan satu jenis gerakan, seperti hanya bertepuk tangan atau hanya berjalan maju, dan bahkan ada yang tidak menunjukkan respons terhadap instruksi guru sama sekali.

Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 12 anak, sebanyak 8 anak (66,67%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak (25%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 1 anak (8,33%) yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada tahap ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak secara umum masih sangat rendah dan membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Hasil Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus I, peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan mengacu pada silabus dan kurikulum yang berlaku. Rencana ini meliputi penyusunan RPPH, penyiapan alat bantu berupa gambar pola permainan engklek dan batu sebagai gaco, serta lembar observasi perkembangan anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam siklus I dilakukan dalam dua pertemuan pada tanggal 21 dan 24 September 2023. Kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas rutin seperti baris-berbaris, berdoa, menghafal surat pendek, hingga pengenalan serta pelaksanaan permainan tradisional engklek. Peneliti memberikan contoh gerakan, membimbing anak saat bermain, serta melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas motorik kasar mereka selama proses berlangsung.

c. Hasil Pengamatan Siklus I

Pertemuan 1: Hasil observasi menunjukkan peningkatan dibanding pra-siklus. Anak-anak yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak (58,34%), Belum Berkembang (BB) 4 anak (33,33%), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak (8,33%). Belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pertemuan 2: Terjadi peningkatan lebih lanjut. Anak dalam kategori MB meningkat menjadi 8 anak (66,66%), BSH sebanyak 2 anak (16,67%), dan BSB juga 2 anak (16,67%). Tidak ada lagi anak yang berada di kategori BB. Hal ini menunjukkan respons positif anak terhadap penggunaan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan motorik kasar.

d. Observasi Langsung

Observasi dilakukan secara simultan dengan proses pembelajaran, memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung keterlibatan dan kemampuan anak dalam kegiatan permainan. Aktivitas motorik seperti melompat pada kotak angka, melempar gaco, serta keseimbangan tubuh saat melakukan permainan menjadi indikator penting dalam pengukuran.

e. Refleksi Siklus I

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak, sebagian besar anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB). Artinya, anak mulai mampu menunjukkan keterampilan motorik, namun masih memerlukan bimbingan dan arahan guru. Oleh karena itu, peneliti merencanakan perbaikan dan optimalisasi pembelajaran pada

siklus berikutnya untuk mencapai hasil maksimal, yaitu agar sebagian besar anak dapat masuk kategori BSH dan BSB.

3. Deskripsi Hasil Siklus II

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 26 dan 28 September 2023. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, peneliti menyusun kembali perencanaan dan melaksanakan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional engklek.

a. Perencanaan Siklus II

Perencanaan pembelajaran meliputi:

- 1) Menentukan tema pembelajaran sesuai silabus.
- 2) Menyusun RPPH.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan permainan engklek, termasuk gambar pola engklek dan *gaco* dari potongan keramik.
- 4) Menyiapkan lembar observasi perkembangan motorik kasar.
- 5) Menata ruang kelas.
- 6) Merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif berdasarkan hasil evaluasi siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan yang dilaksanakan dalam dua pertemuan ini meliputi:

- 1) Kegiatan pembuka seperti baris-berbaris, salam, doa, hafalan surat pendek, dan pengenalan tema.
- 2) Pelaksanaan kegiatan inti dengan bermain engklek.
- 3) Peneliti juga mengevaluasi respon anak terhadap permainan.
- 4) Di akhir kegiatan dilakukan refleksi singkat dan salam penutup.

c. Hasil Pengamatan Siklus II

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada dua pertemuan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Pertemuan 1:

- 1) BSB: 4 anak (33,33%)
- 2) BSH: 7 anak (58,34%)
- 3) MB: 1 anak (8,33%)
- 4) BB: 0 anak

Pertemuan 2:

- 1) BSB: 9 anak (75%)
- 2) BSH: 3 anak (25%)
- 3) MB & BB: 0 anak

Terjadi peningkatan signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada siklus II. Sebagian besar anak mampu melaksanakan gerakan motorik kasar seperti melompat dengan satu kaki, melangkah sesuai petunjuk, dan melewati rintangan dengan baik.

d. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung saat kegiatan berlangsung. Peneliti mencatat aktivitas anak dalam bermain engklek, termasuk kemampuan motorik, fokus, serta antusiasme dalam mengikuti permainan.

e. Refleksi Siklus II

Hasil refleksi menunjukkan:

- 1) Anak-anak sudah dapat melakukan permainan tradisional engklek secara mandiri.
- 2) Anak-anak terlihat antusias dan senang mengikuti kegiatan.

4. Analisis Data Persiklus

Dari perbandingan antara pra siklus, siklus I, dan siklus II, diketahui bahwa permainan tradisional engklek mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Madinah Safitri. Rincian peningkatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Analisis data persiklus

keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
BB	66,67%	0%	0%
MB	25%	66,66%	0%
BSH	8,33%	16,67%	25%
BSB	0%	16,67%	75%

Diagram dan tabel menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran, yaitu 75% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), telah tercapai pada siklus II.

5. Analisis Data Akhir

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari pra siklus hingga siklus II tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan peneliti dan guru. Pada siklus I, masih ditemukan anak yang kesulitan dalam melompat dengan satu kaki atau melempar gaco dengan tepat. Namun, dengan strategi motivasi dan penyesuaian metode pembelajaran pada siklus II, hasilnya meningkat secara signifikan.

Dengan pencapaian 75% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Madinah Safitri.

KESIMPULAN

Keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan tradisional engklek di TK Madinah Safitri yaitu belum meningkat sesuai harapan yang diinginkan, karena dari 12 anak yang penulis teliti hanya 1 anak yang berkembang sesuai harapan, 3 anak yang mulai berkembang dan 8 anak yang belum berkembang. Oleh karena itu penulis melakukan tindakan dengan menggunakan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan keterampilan motorik kasan anak usia 5-6 tahun di TK Madinah Safitri.

Adapun pelaksanaan kegiatan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, guru meminta anak untuk melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki sesuai dengan kotak pada engklek, serta anak melempar *gaco* sesuai dengan kotak yang ditetapkan. Pada siklus II penulis meminta anak melakukan kembali kegiatan yang ada pada siklus I ditambah dengan kegiatan dimana anak mampu melewati tantangan yaitu melompati kota yang terdapat *gaco* temannya.

Melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun maka perkembangan keterampilan motorik kasar anak dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat pada hasil pra siklus yaitu anak dengan kategori belum berkembang 8 anak atau 66,67%, kategori mulai berkembang 3 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 8,33% yang berhasil. Sedangkan pada siklus I, anak dengan kategori mulai

berkembang 8 anak atau 66,67%, kategori berkembang sesuai harapan 2 anak atau 16,67%, dan berkembang sangat baik 2 anak atau 16,67% . Pada siklus II, anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 3 anak atau 75%, dan berkembang sangat baik 9 anak atau 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul. (2016). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Finadatul Wahidah. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ismail. (2006). *Permainan Tradisional dalam Pengembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Khasanah, I., Wahyuni, D., & Sari, A. (2011). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 12-18.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lina Revilla. (2022). *Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya*. Surabaya: Pena Persada.
- Moeslihatoen. (2004). *Psikologi Pendidikan Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamawi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siddiq, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Vernadakis, N. (2015). The Impact of Play on Motor Skill Development in Preschool Children. *Early Child Development and Care*, 185(8), 1291-1300.
- Yudha, M., & Rudyanto, H. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Anak*. Bandung: CV. Andi Offset.