

Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar

Lilik Maryati^{1*}, Advendi Kristiyandaru¹, Nur Ahmad Arief¹

¹ Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: lilik.20034@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini guna mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar pada peserta didik SD kelas 1. Penelitian ini dilakukan di SDN Krajan 1 semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek yang digunakan sebanyak 44 peserta didik yang meliputi 21 kelompok kontrol dan 23 kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen non tes kemampuan motorik peserta didik kelas 1 SD. Berdasarkan uji hipotesis dengan Independent Sample t-Test pada kecepatan lari 30 meter $t_{hitung} 3,742 > t_{tabel} 1,682$, kelincahan lari bolak-balik 4×5 $t_{hitung} 4,253 > t_{tabel} 1,682$, dan daya power tungkai $t_{hitung} 4,321 > t_{tabel} 1,682$. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yaitu rata-rata kemampuan motorik kasar peserta didik menggunakan permainan tradisional bentengan lebih baik dari permainan tradisional locat tali karet. Sehingga permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik kelas 1 SDN Krajan 1 Magetan.

Kata kunci: permainan tradisional, motorik kasar, peserta didik SD.

Abstract

This study aims to determine the effect of traditional games on gross motor skills in grade 1 elementary school students. This research was conducted at SDN Krajan 1 in the even semester of the 2022/2023 academic year. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects used in the study were 44 students consisting of 21 control groups and 23 experimental groups. The data collection technique used was in the form of a non-test instrument for the motor skills of 1st grade elementary school students. Based on the hypothesis test with the Independent Sample t-Test at a running speed of 30 meters $t_{count} 3.742 > t_{table} 1.682$, agility running back and forth 4×5 $t_{count} 4.253 > t_{table} 1.682$, and power limit $t_{count} 4.321 > t_{table} 1.682$. The conclusion from the research conducted is that the average gross motor skills of students using the traditional game of fortification are better than the traditional rubber rope locat game. Thus traditional games affect the gross motor skills of grade 1 students of SDN Krajan 1.

Keywords: traditional games, gross motor skills, elementary school students.

Received: 25 Februari 2023 Revised: 2 Februari 2023 Accepted: 20 Maret 2023 Published: 30 Maret 2023

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu faktor yang paling penting sebagai penentu kualitasnya sumber daya manusia. Pembangunan nasional memiliki visi yaitu manusia sebagai subjek yang dapat meningkatkan potensi dalam dirinya sendiri secara optimal (Effendi, 2021). Pendidikan memberikan intelegensi bagi manusia, yaitu kecerdasan pada otak kiri seseorang (kecerdasan intelektual) atau kecerdasan secara kognitif, dan kecerdasan pada otak kanan (kecerdasan emosional, spiritual, sosial, kinestetik) yaitu kemampuan motorik dan estetis (Rusmawati & Hartati, 2016). Setiap anak yang memiliki kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan afektif dan psikomotorik yang seringkali

tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Hidayati & Watini, 2022). Anak dapat menggunakan kecerdasan kinestetik dan mampu untuk menggunakan serta menggabungkan antara pikiran dan tubuhnya secara bersamaan (Fitriana et al., 2021). Tanpa disadari oleh peserta didik melalui permainan tradisional keterampilan motorik dapat meningkat.

Tradisional bermula dari kata tradisi yaitu sebuah aturan kebiasaan yang telah dilaksanakan secara turun-temurun (Kurniati, 2016) dan masih diterapkan oleh masyarakat, serta dipercaya bahwa aturan yang telah ada merupakan sistem aturan yang terbaik (Handoko & Gumantan, 2021). Permainan tradisional merupakan permainan yang dilaksanakan dengan berpedoman pada aturan serta adat kebiasaan yang diwariskan oleh nenek moyang dan akan memberi dampak rasa senang maupun puas bagi individu yang memainkannya (Departemen Pendidikan, 2010).

Permainan tradisional yaitu permainan tradisi atau adat dan kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang dan masih dilakukan oleh masyarakat (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Permainan tradisional merupakan permainan berbentuk tradisional yang biasanya dan sering kali dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar (Peserta didiknto et al., 2022) yang diturunkan dari lisan ke lisan dan turun-temurun serta memiliki berbagai variasi dalam bentuk memainkannya (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019).

Pada dasarnya permainan tradisional dilakukan oleh anak-anak dan memakai peralatan yang sangat sederhana dapat dibuat sendiri atau berkelompok (Widya Agustin et al., 2021). Ada dua jenis permainan tradisional yaitu permainan yang menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat. Permainan tradisional yang tidak membutuhkan alat biasanya dibutuhkan ketajaman pikiran dan kecakapan dalam berperan (Hasanah, 2016). Alat yang digunakan untuk permainan tradisional biasanya bersifat temporer yaitu dibuat secara sementara seperti garis yang digambar di tanah atau lantai (Buahana & Suparno, 2022), bisa juga menggunakan batu maupun alat yang mudah didapat dan digunakan pada saat bermain dan setelah itu dapat ditinggalkan begitu selesai bermain (Darmawati & Widyasari, 2022).

Hal yang unik dalam permainan tradisional biasanya ada yang bertindak sebagai juri, jika permainan itu menghendaki penjurian. Pada umumnya permainan dilaksanakan dengan kesadaran dan berpacu pada peraturan yang tidak tertulis sesuai kesepakatan kedua belah pihak yang melakukan permainan itu (Adi et al., 2020). Apabila terjadi pelanggaran permainan maka akan dijatuhkan sanksi sesuai kesepakatan.

Perkembangan motorik muncul dari keterampilan baru dan proses perbaikan, kehalusan gerak dan hasil dari gerak tersebut (Putri et al., 2021). Gerak anak yang dilakukan tanpa adanya kesengajaan yaitu gerak refleks pada bagian tangan dan kaki. Gerak refleks

perlahan akan menghilang saat anak mendapatkan gerak dasar yang belum sempurna (Rusmiyadi et al., 2021). Gerakan yang dilakukan dengan sengaja seperti melempar dan menangkap biasa disebut gerak nonlokomotor (Zulfikar et al., 2021), sedangkan gerak seperti berjalan, berlari dan melompat adalah gerak lokomotor, kombinasi dari gerakan lokomotor dan nonlokomotor disebut dengan gerak manipulatif (Hermahayu & Mashitoh, 2022; Hidayat, Pratama, & Kurniawan, 2020).

Kegiatan olahraga sering tidak kita sadari padahal kegiatan tersebut sering dilakukan, seperti pada saat bermain tanpa disadari telah melakukan gerakan-gerakan olahraga. Kegiatan bermain yang dilakukan anak melibatkan aspek keterampilan fisik maupun motorik kasar yaitu condong dengan kegiatan olahraga. Permainan yang dilakukan oleh anak usia 5 tahun ke atas merupakan masa *Golden Age* (Kamaludin et al., 2020) yang merupakan waktu dimana psikomotorik anak memiliki kepekaan yang sangat tinggi dalam menerima sebuah rangsangan. Jika masa *Golden Age* tidak dimanfaatkan dengan baik maka kesempatan terbaik bagi anak telah terlewatkan (Nofianti, 2021). Pada masa *golden age* dengan kemampuan berkembang begitu cepat serta perkembangan motorik yang meningkat secara kompleks. Gerakan-gerakan yang terisolasi diperhatikan dalam tahap integrasi dan perlahan disinkronisasikan ke dalam pola-pola gerak dengan tujuan tertentu. Menjelajahi lingkungan akan menjadi lebih aktif dan mereka akan belajar mengenai kemampuan dan keterbatasan yang ia miliki.

Unsur persepsual motorik terbagi menjadi tiga, diantaranya *eye-hand coordination* yaitu koordinasi mata dengan tangan, *hand-eye coordination* yaitu koordinasi tangan dengan mata dan *perceptual-motor match* yaitu gabungan perseptual dengan motorik yang merupakan proses pengumpulan dan perbandingan data masukan agar data perseptual menjadi berarti yang diselaraskan dengan informasi motorik yang terdapat pada diri peserta didik (Kusmiati & Sumarno, 2018). Gabungan dari keterampilan motorik anak terdiri atas keseimbangan, lokomotor, dorongan, penerimaan, dan postur. Merujuk pada hal tersebut persepsual motorik menjadi bagian yang paling penting bagi anak untuk membantu kelancaran gerak dalam berjalan, berlari, melompat, melempar, meluncur, berguling, dan lainnya (Rahmawati, 2022).

Kenyataan yang dihadapi di lapangan bahwa masih banyak peserta didik dalam kemampuan motoriknya masih kurang. dari hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Krajan 1. Dari 44 peserta didik yang dilakukan *pre-test* awal di SDN Krajan 1 sebagian besar dalam berlari dan melompat masih kurang. sehingga perlu adanya bentuk latihan khusus untuk meningkatkan kemampuan dalam berlari dan melompat.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Kusmiati dan Sumarno diketahui permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik peserta didik SDN II Garut. Penelitian serupa dilaksanakan Prasetia dan Komaini bahwa berdasarkan hasil *pretest* lari 30 meter *pretest* 1 sebesar 6,47, rata-rata *posttest* sebesar 5,72, meningkat sebanyak 0,72. Kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 19,47, sedangkan *posttest* mendapat rata-rata sebesar 17,90, artinya meningkat sebesar 1,57. Daya *power* tungkai *vertical jump* memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 2,00, sedangkan *posttest* mendapat rata-rata sebesar 2,03, artinya meningkat sebesar 0,03. Hasil uji t lari 30 meter $t_{hitung} (3,125) > t_{tabel} (1,796)$ maka H_a diterima dan terdapat pengaruh. Kelincahan lari 4 x 5 meter $t_{hitung} (3,250) > t_{tabel} (1,796)$ maka H_a diterima dan terdapat peningkatan. Daya *power* tungkai $t_{hitung} (3,00) > t_{tabel} (1,796)$ maka H_a diterima dan terdapat peningkatan. Melihat dari beberapa penelitian sebelumnya maka akan diambil penelitian serupa yaitu pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar motorik peserta didik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik SDN Krajan 1.

Metode

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, rancangan yang digunakan adalah *quasy eksperiment research* atau eksperimen semu (Hastjarjo, 2019). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas 1 SDN Krajan 1 kabupaten Magetan, peserta didik terdiri dari 44 peserta didik, yang meliputi 21 peserta didik kelas A sebagai kelas kontrol, dan 23 peserta didik kelas B yang menjadi kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelompok kontrol tidak menerapkan *treatment* khusus, dan pembelajaran kelompok eksperimen menerapkan *treatment* berupa permainan tradisional bentengan dan loncat tali. Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan yaitu mengukur kemampuan motorik kasar dengan lari 4x5 meter dan *vertical jump*. Instrumen yang digunakan adalah tes gerak dasar. *Pretest* dilakukan sebelum kelas diberikan *treatment* dan *posttest* dilaksanakan sesudah kelas diberikan *treatment* berupa permainan tradisional bentengan dan loncat tali. Validitas instrumen diukur dengan menghitung korelasi antara hasil tes dengan kemampuan motorik kasar sebenarnya.

Desain penelitian yang digunakan *pretest posttest control group design*, yang mana ada 2 kelas homogen yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan *treatment*, kedua kelas diuji homogenitas untuk mengetahui kedua kelas berasal dari varians yang sama. Hasil uji homogenitas dari kelas 1A dan 1B yaitu $Sig. 0.287 > 0.05$ artinya kedua kelas dinyatakan homogen.

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Motorik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,165	1	42	,287

Gambar 1. Hasil Uji Homogenitas

Selanjutnya kedua kelompok tersebut dilakukan tes awal untuk mengetahui kekuatan awal sebelum dilakukan pembelajaran, selanjutnya kedua kelompok diberi *treatment* yang berbeda (Suparman et al., 2020). Setelah itu kedua kelompok dilakukan tes lagi pada akhir pembelajaran guna mengetahui hasil akhir dari permainan tradisional yang telah diberikan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada peserta didik kelas 1 pada kecepatan lari 30 meter, tes kelincahan adalah lari bolak-balik 4x5 meter, dan tes daya power tungkai *vertical jump* pada peserta didik kelas 1 SDN Krajan 1. Data yang diperoleh dari hasil analisis dengan uji t. Hasil penelitian yang diperoleh dituangkan dalam bentuk data deskriptif dan hasil hitung uji t. Penelitian permainan tradisional yang dilakukan memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik kelas 1 SD Negeri Krajan 1.

Penelitian yang telah dilaksanakan menghasilkan data sebagai berikut.

Uji-t bertujuan untuk mengetahui hipotesis yang dirancang, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dilakukan variabel X atau variabel bebas terhadap variabel Y atau variabel terikat. Apabila sampel berpasangan atau memiliki hubungan, misalnya membandingkan hasil belajar/kemampuan motorik pada kelas yang sebelum dan sesudah diberi *tratment*, atau membandingkan dua kelompok yang meliputi kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka menggunakan uji *t-test*.

Uji t yang digunakan adalah *independent sample t-test*. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diamati atau diambil dari populasi memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk

menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal.

Hasil *post test* pada kedua kelas diuji guna mengetahui apakah penerapan permainan tradisional bentengan dan loncat tali memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar tes kecepatan lari 30 meter, kelincahan lari 4×5 meter, dan daya *power* tungkai pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Krajan 1.

Uji normalitas dari kecepatan lari 30 meter adalah, kelas 1A Sig 0.266 > 0.05 dan kelas 1B Sig. 0.728 > 0.05 yang artinya data penelitian berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk uji t. Hasil *t-test* kecepatan lari 30 meter disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji t-test kecepatan lari 30 meter

Lari 30 meter	Kelas	N	Mean	T	df	Sig. (2 tailed)
	Kelas A	21	53,2329	3,742	42	0,001
	Kelas B	23	43,9174			

Dari tabel di atas diketahui Sig. (2 tailed) 0,001 < 0,05 maksudnya terdapat selisih rata-rata nilai *post test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis *t-test* menyatakan nilai $t_{hitung} 3,742 > t_{tabel} 1,682$, merujuk pada tabel kritik distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05 dengan df=42 maka terdapat pengaruh hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Maka dapat dinyatakan penerapan permainan tradisional bentengan memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar kecepatan lari 30 meter pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Krajan 1.

Permainan tradisional kedua yaitu untuk mengukur kelincahan dengan lari 4×5 meter. Setelah dilaksanakan permainan tradisional pada kelompok eksperimen, kedua kelas diuji hasil *post test* lari 4×5 meter guna mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap kemampuan motorik kasar kelincahan pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Krajan 1. Uji normalitas dari kelincahan lari 4×5 meter adalah, kelas 1A Sig 0.604 > 0.05 dan kelas 1B Sig. 0.059 > 0.05 yang artinya data penelitian berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk uji t. Hasil dari *t test* kelincahan lari 4×5 meter disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil *t-test* kelincahan lari 4×5 meter

Lari 4×5	Kelas	N	Mean	T	df	Sig. (2 tailed)
	Kelas A	21	54,990	4,253	42	0,000
	Kelas B	23	44,4204			

Hasil dari tabel di atas diketahui nilai Sig. (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maknanya terdapat selisih rata-rata hasil post test lari 4×5 meter kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Diketahui dari tabel uji t di atas nilai $t_{hitung} 4,253 > t_{tabel} 1,682$, merujuk pada tabel kritik distribusi t dengan taraf signifikan $0,05$ $df=42$. Artinya permainan tradisional bentengan memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar kelincahan lari 4×5 meter pada peserta didik SDN Krajan 1.

Permainan tradisional ketiga untuk mengukur daya *power* tungkai *vertical jump*. Setelah dilaksanakan permainan tradisional loncat tali pada kelompok eksperimen, kedua kelas diuji hasil post test *vertical jump* guna mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional kasti terhadap kemampuan motorik kasar daya *power* tungkai pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Krajan 1. Uji normalitas dari *vertical jump* adalah, kelas 1A Sig $0.134 > 0.05$ dan kelas 1B Sig. $0.067 > 0.05$ yang artinya data penelitian berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk uji t. Hasil dari *t test vertical jump* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Uji t daya *power* tungkai *vertical jump*

Vertical Jump	Kelas	N	Mean	T	df	Sig. (2 tailed)
	Kelas A	21	49,9505	4,321	42	0,000
	Kelas B	23	61,1896			

Hasil dari tabel di atas diketahui nilai Sig. (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maknanya terdapat perbedaan rata-rata hasil *post test vertical Jump* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Diketahui uji t memperoleh nilai $t_{hitung} 4,321 > t_{tabel} 1,682$, merujuk pada tabel kritik distribusi t dengan taraf signifikan $0,05$ $df=42$. Artinya permainan tradisional loncat tali karet memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar daya *power* tungkai *vertical jump* pada peserta didik SDN Krajan 1.

Pembahasan

Berdasarkan hasil *t-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari ketiga kemampuan motorik kasar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka rumusan masalah yang telah dibuat telah terselesaikan, yaitu ada pengaruh serta peningkatan latihan permainan tradisional terhadap kemampuan motorik peserta didik SDN Krajan 1. Metode latihan menggunakan permainan tradisional bentengan efektif dalam menumbuhkan kemampuan motorik kasar kecepatan lari 30 meter dan meningkatkan kelincahan lari 4×5 meter. Pada kemampuan motorik kasar daya *power* tungkai juga lebih baik ketika menggunakan permainan tradisional loncat tali. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, permainan tradisional bentengan dan lompat

tali karet dapat mengoptimalkan motorik kasar peserta didik, artinya semakin sering peserta didik diberikan latihan permainan bentengan dan lompat tali, maka akan meningkatkan perkembangan anak dalam bidang motorik kasanya (Anggraini et al., 2018).

Permainan bentengan merupakan permainan yang dimainkan secara beregu, karena permainan ini memerlukan kerja sama antar tim untuk menuntaskan tantangan dalam permainan (Abidah dkk. 2019). Permainan bentengan juga membutuhkan kelincahan dan kecepatan berlari, dan strategi yang baik untuk menyusun permainan. Permainan bentengan sangat baik diterapkan dalam meningkatkan motorik kasar peserta didik, karena setiap anggota regu harus berlari untuk menjaga benteng timnya serta menangkap anggota lawan (Mufidah, F. H., & Habsy, 2021). Dengan menerapkan permainan bentengan, peserta didik harus aktif bergerak dan berlari karena mereka harus menstimulus perkembangan motorik kasar pada peserta didik (Buahana & Suparno, 2022).

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang akan membuat peserta didik lebih kuat, sehat, bugar, dan tentu dapat meningkatkan *power* daya tungkai. Selain itu juga perkembangan sosial dan emosional peserta didik akan berkembang dengan baik (Anggraini et al., 2018). Terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam bermain lompat tali, yaitu kesiapan untuk melompat, melompat, hingga menjaga keseimbangan saat kembali berpijak ke tanah. Peserta didik yang mampu melakukan permainan tersebut dengan baik, maka ia memiliki kemampuan daya *power* tungkai yang baik pula.

Kegiatan pembelajaran PJOK di kelas dalam meningkatkan motorik kasar peserta didik, dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan digemari peserta didik (Siswanto et al., 2022). Permainan tradisional berperan sangat penting dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar peserta didik karena ikut serta terlibat dalam kegiatan fisik, seperti berlari, melompat, dan lainnya (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Permainan tradisional bentengan dan lompat tali merupakan permainan yang digemari anak usia sekolah dasar (Buahana & Suparno, 2022 ; Anggraini et al., 2018). Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih efektif dalam menumbuhkan kemampuan motorik kasar. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan bahwa dengan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar peserta didik (wahyuni, Muazimah & Misdah, 2020).

Simpulan

Paparan dari hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional bentengan dan loncat tali terhadap motorik kasar peserta didik kelas 1 SD. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai lebih baik dari kelompok kontrol. Permainan ini mendukung kemampuan motorik kasar peserta didik SDN Krajan 1 kelas 1 dengan selisih 11,8391. Penggunaan permainan tradisional bentengan dan loncat tali ternyata ini mampu menguatkan otot-otot yang ada pada kaki dan tungkai sehingga peserta didik dapat melakukan aktivitas berlari dan melompat.

Daftar Rujukan

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 507–512. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1912>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Effendi, M. (2021). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Citra Lembaga di Lembaga Pendidikan Islam. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 39–51. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v2i1.40>
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Tanto, O. D. (2021). PENGARUH MEDIA SOSIAL TIK TOK TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 147. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.504>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- 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>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.
- Hermahayu, H., & Mashitoh, R. F. (2022). AKTIVITAS FISIK SEBAGAI ALTERNATIF MODEL PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 5(2), 191–208. <https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v5i2.126>

- Hidayat, A. M., Pratama, B. A., & Kurniawan, W. P. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kelincahan*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Hidayati, T., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 657–661. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.479>
- Kamaludin, K., Ngadiman, N., Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24447>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=eRNDwAAQBAJ>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Mufidah, F. H., & Habsy, B. A. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *In NiCMA: National Conference Multidisciplinary*, 1(1), 74–83.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Putri, A. A., Reswita, & Andespa, Y. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompa Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 165–172.
- Rahmawati, A. (2022). *Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. LovRinz Publishing.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rusmawati, I., & Hartati, S. C. Y. (2016). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP GERAK DASAR MOTORIK SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS V SDN MARGOMULYO 1 BOJONEGORO Itsna Rusmawati Sasminta Christina Yuli Hartati Abstrak. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 435–440.
- Rusmiyadi, Ma'mun, S., & Asroriyah. (2021). Analisis Gerak Dasar Fundamental Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 2 Ciharang Jaya Kecamatan Cisata. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5555>
- Siswanto, Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Patriot*, 4(4), 364–379. <https://doi.org/10.24036/patriot.v>

- 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>
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>
- wahyuni, I.W., Muazimah, a., M. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional “Tarik Upih” Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.24307>
- Widya Agustin, N., Susandi, A., & Habibi Muhammad, D. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 33–44. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.552>
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., & Anwar, N. I. A. (2021). PENGUASAAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>