



## **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada AUD di SIKL**

**Melia Dwi Widayanti<sup>1✉</sup>, Rachma Hasibuan<sup>2</sup>, Nur Ika Sari Rakhmawati<sup>3</sup>,  
Wulan Patria Saroinsong<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya<sup>(1,2,3,4)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.4682](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682)

### **Abstrak**

Kemampuan motorik kasar anak usia dini sangat penting untuk ditingkatkan. Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan tradisional pada anak usia dini di TK SIKL. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian 15 anak kelas 1 SD dengan rentang usia 6-7 tahun. Kegiatan penilaian atau asesmen dilakukan menggunakan metode rating scale dengan total 5 kemampuan yang dinilai. Hasil penilaian menunjukkan bahwa semua anak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan memiliki kemampuan motorik kasar yang sangat baik dan sesuai dengan target capaian usia perkembangannya dengan rata-rata kemampuan motoric kasar 3,85. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar pada anak usia dini di TK SIKL. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar menggunakan permainan tradisional sebagai sarana meningkatkan kemampuan motoric kasar anak.

**Kata Kunci:** *permainan tradisional; permainan engklek; anak usia dini*

### **Abstract**

This training is a form of community service that has been carried out by the research team for children at the Kuala Lumpur Indonesian School (SIKL). The training involved 15 elementary student aged 6-7 years. In this study, the traditional game used is Engklek. Assessment activities are carried out using the rating scale method with a total of 5 abilities assessed, which is standing on one leg for more than 10 seconds, jumping using one leg, jumping forward and sideways using both legs simultaneously, and coordinating the upper and the bottom body parts when jumping. The assessment results show that all children involved have excellent gross motor skills and are in line with their developmental age targets. None of the children were on a 1-2 rating scale. The average of all children reached 3.85, and children with a score on a scale of 3 were only found in 4 children.

**Keywords:** *traditional game; engklek game; early childhood*

---

Copyright (c) 2023 Melia Dwi Widayanti, et al.

✉ Corresponding author : Melia Dwi Widayanti

Email Address : meliawidayanti@unesa.ac.id (Surabaya, Indonesia)

Received 10 October 2023, Accepted 22 December 2023, Published 22 December 2023

## Pendahuluan

Anak usia dini perlu dioptimalkan seluruh aspek perkembangannya agar mampu menjadi generasi emas. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah kemampuan motorik kasar. Masa keemasan (golden age) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan pesat otak anak dalam kandungan hingga lahir usia 4 tahun (Affrida, 2017). Robinson (Robinson et al., 2012) menyebutkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas fisik akan memiliki kompetensi dasar dalam keterampilan motorik. Hal ini karena anak-anak belajar keterampilan dasar motorik melalui program gerakan yang dirancang dengan baik dan terencana. Keterampilan motorik meliputi kemampuan anak untuk bergerak secara terkoordinasi, keseimbangan tubuh, kelincihan, ketangkasan, dan kecepatan anak. Semakin banyak anak bergerak, maka semakin banyak pula syaraf otak yang akan terstimulasi. Hal ini kemudian akan berdampak pada kecerdasan anak yang juga ikut berkembang. Sebaliknya, kurangnya keterampilan motorik kasar pada anak tentu akan menghambat mereka dalam aktivitas sehari-hari dan ketika bermain bersama dengan teman sebaya. Anak dengan keterampilan motorik kasar yang buruk, seringkali menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih rendah dibandingkan anak yang keterampilan kasarnya berkembang dengan baik (Williams et al., 2008).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak usia dini di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, ditemukan bahwa masih banyak anak yang memiliki kemampuan yang rendah. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil pengamatan selama anak bermain dan melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan melompat rintangan, dari 15 anak terdapat 9 anak yang belum mampu melompat dengan rintangan. Selain itu, terdapat 10 anak yang belum mampu untuk menangkap bola yang dilempar oleh guru. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan motorik anak usia dini di SIKL masih perlu ditingkatkan. Peningkatan kemampuan motorik kasar ini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan permainan.

Bermain merupakan hal yang penting untuk anak. Aktivitas yang dilakukan oleh anak melalui bermain, tidak hanya berupa aktivitas fisik saja, namun juga dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan berolahraga secara tidak langsung (Almuddin, et. al., 2022). Pemilihan permainan yang sesuai dengan tujuan aspek pencapaian kecakapan hendaknya menjadi tujuan utama bagi guru maupun orang tua (Wijayanti, 2018). Dalam proses bermain anak, mainan yang mahal maupun mainan sederhana tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan bermain anak, melainkan bagaimana proses pendampingan selama bermain itu sendiri. Dalam proses bermain, secara tidak sadar anak sedang mengembangkannya banyak aspek perkembangan dalam dirinya. Oleh karena itu, proses bermain menjadi penting dan orang tua serta guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Dukungan orang tua dan guru akan berdampak positif sehingga perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang secara lebih optimal (Anggraeni & Na'imah, 2022).

Indonesia merupakan negara dengan suku dan budaya yang beragam. Merupakan tugas masyarakat untuk dapat melestarikan budaya tersebut agar dapat terus eksis dibalik gempuran budaya global yang masuk. Yang terjadi di tengah masyarakat sekarang adalah anak jauh lebih tertarik dengan game-game yang bersifat modern, karena menghadirkan visualisasi dan tantangan tersendiri (Suryawan, 2020). Beberapa profesional pendidikan Indonesia bekerja untuk menghidupkan kembali dan memelihara permainan kuno di era globalisasi saat ini meskipun pengaruh budaya dan teknologi modern sangat luas (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022).

Permainan tradisional merupakan alternatif yang kaya akan nilai budaya dan bahkan hampir tanpa adanya pelestarian. Sebagai bagian dari penanaman nilai-nilai luhur untuk anak, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional tersebut (Adi et al., 2020). Beberapa jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan pada anak usia dini ialah bermain dan bernyanyi, bermain peran, serta bermain dan adu

ketangkasan (Cendana & Suryana, 2021)). Permainan tradisional yang ada dan mirip dengan olahraga memiliki aturan main dan mampu memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan (Wijayanti, 2018).

Dalam penelitian ini, permainan tradisional yang akan dikenalkan pada anak-anak SIKL adalah permainan engklek. Permainan Engklek dimainkan dengan menggunakan benda dan hitungan serta dalam permainannya ada aturan yang harus diikuti oleh para pemainnya (Darmawati & Widyasari, 2022) Permainan Engklek memiliki beberapa manfaat dalam pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Manfaat tersebut diantaranya, permainan ini dapat melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan anak karena anak akan dituntut unruk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya ketika permainan berlangsung. Selain itu, permainan ini juga melatih anak untuk dapat menyusun strategi, seperti seberapa tinggi dan seberapa jauh anak perlu melemparkan gaco atau alat permainan engklek yang berbentuk pipih, dapat terbuat dari potongan genteng atau batu pipih. Namun dalam kegiatan pelatihan ini, gaco yang digunakan terbuat dari pin dengan ukuran diameter 5cm. Pun bidang permainan terbuat dari karpet atau banner bergambarkan bidang permainan engklek. Tujuannya adalah agar anak semakin tertarik dan bersemangat dalam memainkan permainan engklek tersebut. Modifikasi lain yang dilakukan adalah dengan dihadapkannya dadu untuk menentukan pada kotak berapa anak harus melemparkan gaco. Apabila anak mendapatkan dadu tiga, maka anak perlu melemparkan gaco tepat pada area kotak angka 3 dan kemudian melewatinya ketika melompat. Alas permainan engklek ini, hampir sama dengan karpet permainan engklek yang dikembangkan oleh (Fitri & Imansari, 2020), yang membedakan hanyalah warna dan elemen desain di dalamnya.

Melalui kegiatan pelatihan permainan tradisional engklek ini, anak-anak SIKL dapat mengenal dengan baik salah satu budaya Indonesia serta mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka, khususnya dalam bidang keseimbangan dan ketahanan tubuh. Kedua hal tersebut penting untuk perkembangan aspek lainnya karena mencakup kematangan otot dan syaraf pada tubuh (Fitri & Imansari, 2020). Keterampilan motorik kasar juga memerlukan unsur-unsur lain seperti kecepatan, kekuatan, ketahanan, kelincahan, fleksibilitas, koordinasi, dan keseimbangan (Erlinda, dkk., 2014). Harapannya, dengan dilakukannya pelatihan ini, tim peneliti dapat memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak SIKL dan juga mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka.

## Metodologi

Penelitian yang telah dilakukan berupa pemberian pelatihan permainan tradisional pada anak-anak di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment one group pretest posttest*. Poopulasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berusia 6-7 tahun di SIKL Malaysia sebanyak 30 anak. Dari jumlah populasi yang diambil, peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampel dalam penelitian ini. Jumlah anak yang berpartisipasi pada kegiatan pelatihan ini adalah 15 anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan usia 6-7 tahun. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini dimulai dari tahap pretest, treatment, dan posttest.

Peta perencanaan metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dipaparkan dalam diagram pada **gambar 1**.



**Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Kegiatan observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan pada saat pretest dan posttest dilaksanakan. Untuk mendukung proses observasi, peneliti dibantu oleh lembar observasi mengenai kemampuan motoric kasar pada anak. Adapun aspek motoric kasar yang diamati dalam lembar observasi berkaitan dengan (1) kemampuan anak untuk berdiri menggunakan satu kaki selama lebih dari 10 detik; (2) kemampuan anak untuk melompat menggunakan satu kaki; (3) kemampuan anak untuk melompat ke depan menggunakan kedua kaki secara bersamaan; (4) kemampuan anak untuk melompat ke samping kanan dan kiri menggunakan kedua kaki secara bersamaan; dan (5) kemampuan anak untuk mengkoordinasikan tubuh bagian atas dan bagian bawah ketika melompat.

Kemampuan-kemampuan tersebut kemudian dinilai menggunakan skala 1-4. Yang mana nilai 1 artinya kemampuan anak belum berkembang (BB), nilai 2 artinya kemampuan anak mulai berkembang (MB), nilai 3 artinya kemampuan anak berkembang sesuai harapan atau sesuai dengan capaian perkembangan pada usia tersebut (BSH), dan nilai 4 artinya kemampuan anak berkembang dengan sangat baik (BSB). Hasil data penilaian akan disajikan dalam bentuk tabel dan bagan dan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Tabel skala penilaian beserta keterangannya dapat dilihat pada **tabel 1**.

**Tabel 1. Skala Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Skala	Keterangan
1	Belum berkembang (BB)
2	Mulai berkembang (MB)
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
4	Berkembang sangat baik (BSB)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang telah diikuti oleh 15 siswa kelas 1 jenjang sekolah dasar yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan dengan rentang usia 6-7 tahun. Data hasil penilaian tiap kemampuan dapat dilihat pada **tabel 2** dan **gambar 2**.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Peserta Pelatihan**

Kemampuan	Kemampuan Fisik Motorik Kasar	
	Pretest Rata-Rata	Posttest Rata-Rata
Kemampuan anak untuk berdiri menggunakan satu kaki selama lebih dari 10 detik	3	3,8
Kemampuan anak untuk melompat menggunakan satu kaki	2,7	3,9
Kemampuan anak untuk melompat ke depan menggunakan kedua kaki secara bersamaan	3,6	4
Kemampuan anak untuk melompat ke samping kanan dan kiri menggunakan kedua kaki secara bersamaan	2,7	3,7
Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan tubuh bagian atas dan bagian bawah ketika melompat.	2,6	3,8
<b>Jumlah</b>	<b>14,6</b>	<b>19,2</b>

Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar 15 anak peserta pelatihan permainan tradisional engklek hampir mencapai angka 4 yang mana artinya kemampuan motorik kasar mereka rata-rata sudah berkembang sesuai dengan harapan dan target capaian perkembangan anak-anak seusianya. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian yang disajikan pada gambar 2, yakni tidak ada anak yang berada pada skala 1-2. Pun skala dengan nilai 3 hanya ditemukan maksimal pada 4 anak saja.

Yakni pada kemampuan untuk melompat ke samping kanan dan kiri menggunakan kedua kaki secara bersamaan. Selebih itu, anak-anak telah mampu untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik lain seperti berdiri menggunakan satu kaki selama lebih dari 10 detik, melompat menggunakan satu kaki, melompat ke depan menggunakan kedua kaki secara bersamaan, serta mampu mengkoordinasikan tubuh bagian atas dan bagian bawahnya ketika melompat.

Pada kemampuan berdiri menggunakan satu kaki selama lebih dari 10 detik, dari 15 anak yang berpartisipasi, 12 anak menunjukkan kemampuan keseimbangan dan ketahanan tubuh yang sangat baik, yakni dapat berdiri menggunakan satu kaki lebih dari 12,5 detik. 3 anak lainnya, mampu bertahan dengan waktu 11 hingga 12 detik. Pada kemampuan untuk melompat menggunakan satu kaki, hanya 1 anak yang mendapatkan nilai 3 dikarenakan ia hanya bisa melompat sebanyak tiga kali secara berturut-turut sebelum kemudian menjatuhkan kaki satunya. Sedangkan 12 lainnya mampu untuk menjaga keseimbangan dan ketahanan tubuh untuk melompati semua kotak engklek dan kembali ke posisi awal.

Pada kemampuan melompat ke depan menggunakan kedua kaki secara bersamaan, semua anak mampu menunjukkan kemampuan yang sangat baik, sehingga tidak ada anak yang mendapatkan nilai kurang dari 4. Semua anak dapat melakukan lompatan ke depan menggunakan kedua kaki secara bersamaan.

Pada kemampuan lanjutan dari kegiatan melompat menggunakan kedua kaki, yakni melompat kemampuan anak untuk melompat ke samping kanan dan kiri menggunakan kedua kaki secara bersamaan, terdapat 4 anak yang mengalami sedikit hambatan untuk melakukan semua lompatan engklek dengan satu kali permulaan dan hentian. Terakhir, untuk kemampuan mengkoordinasikan tubuh bagian atas dan bagian bawah ketika melompat, 12 anak menunjukkan kemampuan koordinasi tubuh bagian atas dan bagian bawah yang sangat baik ketika melompat, dan 3 lainnya menunjukkan kemampuan koordinasi yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, dapat terlihat bahwa kemampuan anak dalam motorik kasar cenderung meningkat setelah diberikan treatment berupa kegiatan permainan tradisional engklek. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Adpriyadi, 2017) bahwa dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pada saat anak bermain dengan menggunakan permainan tradisional engklek, anak juga secara terus menerus melakukan kegiatan melempar, melompat, berdiri dengan satu kaki selama permainan engklek berlangsung. Dalam permainan engklek juga terdapat komponen gerak seperti berdiri dan melompat, yang mana komponen tersebut merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Septiani et al., 2019).

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media bermain dapat membantu guru untuk meningkatkan motorik kasar dan kemampuan anak dalam mengontrol dan mengkoordinasikan gerak tubuh. Darmayati & Widayarsi (2022) mengamati peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini di lembaga TK dengan menggunakan permainan engklek. Hasilnya adalah, setelah tiga kali pertemuan, ditemukan adanya peningkatan kemampuan motorik anak, khususnya dalam meloncat dan menjaga keseimbangan tubuh. Fitriani & Adawiyah (2018) menyebutkan bahwa permainan engklek dapat melatih anak untuk menjadi lebih tangkas dan kuat sebab permainan ini membutuhkan kekuatan saat melompat. Studi lain juga menyebutkan bahwa permainan Engklek mampu melatih kemampuan fisik seperti menguatkan otot kaki karena cara bermainnya yang mengharuskan anak untuk melompat-lompat dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Temuan lain yang ditemukan ketika pelatihan berlangsung adalah anak-anak menunjukkan sikap antusiasme, penuh semangat, dan kebersamaan. Tidak ditemukan adanya pertengkaran dan konflik antar pemain ketika permainan berlangsung. Setiap anak menunjukkan sikap sabar menunggu giliran dan menyemangati teman-temannya yang sedang mendapat giliran bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Devana (2016), yang

menyebutkan bahwa permainan engklek dapat mengajarkan kebersamaan dan melatih kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya serta menumbuhkan kreativitas pada diri anak. Dengan permainan tradisional, anak dapat belajar dan bermain melalui suasana baru yang menyenangkan (Kamaruddin et al., 2023)

## Simpulan

Permainan tradisional engklek yang disajikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari pengenalan budaya nenek moyang Indonesia, melainkan juga sebagai alat untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia dini. Anak-anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang baik dengan mampu menjaga keseimbangan diri dan melompat dari satu kotak ke kotak yang lain, baik menggunakan satu kaki maupun kedua kaki secara bersamaan. Permainan tradisional ini juga mampu mengajarkan anak arti dari kebersamaan dan bersabar menunggu giliran. Sehingga banyak manfaat yang bisa didapatkan oleh anak melalui permainan tradisional.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya karena telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, Malaysia yang telah bersedia menjadi tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan permainan tradisional.

## Daftar Pustaka

- 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>
- Adpriyadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Affrida, E. N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.24>
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- 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>
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Kamaruddin, I., Tannady, H., Aina, M., Negeri Makassar, U., Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., Selatan, S., Multimedia Nusantara, U., Scientia Boulevard, J., Sangereng, C., Klp Dua, K., Tangerang, K., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 05(03), 9736–9740.
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal*

*Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.

- Robinson, L. E., Webster, E. K., Logan, S. W., Lucas, W. A., & Barber, L. T. (2012). Teaching Practices that Promote Motor Skills in Early Childhood Settings. *Early Childhood Education Journal*, 40(2), 79-86. <https://doi.org/10.1007/s10643-011-0496-3>
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 74. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p74-83>
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1-10.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Williams, H. G., Pfeiffer, K. A., O'Neill, J. R., Dowda, M., McIver, K. L., Brown, W. H., & Pate, R. R. (2008). Motor skill performance and physical activity in preschool children. In *Obesity* (Vol. 16, Issue 6, pp. 1421-1426). <https://doi.org/10.1038/oby.2008.214>