

choirudin.umalaa@gmail.com 1

94. Nur Fadhilah

 Observation and Documentation in Early Childhood Settings

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:543306400

Submission Date

Dec 28, 2025, 6:32 AM GMT+7

Download Date

Dec 28, 2025, 6:36 AM GMT+7

File Name

94. Nur Fadhilah.doc

File Size

441.5 KB

9 Pages

3,337 Words

22,149 Characters

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 14 words)

Top Sources

- 8%  Internet sources
 - 4%  Publications
 - 9%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

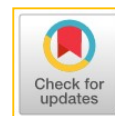
- 8% Internet sources
- 4% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	STKIP PGRI Sumenep on 2025-09-15	4%
2	Internet	repository.upi.edu	1%
3	Internet	www.trilogi.ac.id	1%
4	Publication	Made Ayu Anggraini, Yunus Karyanto, Wadiatul Khairati A.S. "Pengaruh Permainan...	<1%
5	Internet	j-innovative.org	<1%
6	Publication	Hani Auliyah Febriyanti, Wahyu Djoko Sulisty. "Pengaruh Media Linimasa Card ...	<1%
7	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya on 2019-08-12	<1%
8	Student papers	Universitas Muhammadiyah Kotabumi on 2025-08-13	<1%
9	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
10	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
11	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman on 2019-06-17	<1%

12	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sukabumi on 2025-07-08	<1%
13	Internet	journal.lpkd.or.id	<1%
14	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
15	Publication	Nurliza Anggraini, Windi Dwi Andika. "PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TE...	<1%
16	Publication	Putri Sobiyati, Kasmianti, Asih Nur Ismiatun. "PENGARUH MEDIA PAPAN FLANEL T...	<1%
17	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-09-02	<1%
18	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
19	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
20	Internet	www.jurnalp4i.com	<1%



Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al- Furqan Minasaupa Makassar

Nur Fadhilah Meilani¹, Rusmayadi¹, Herman¹

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

corresponding author: *dhilahmeilani@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09-Okt-2025

Revised: 15-Okt-2025

Accepted: 20-Okt-2025

Kata Kunci

aktivitas fisik;
anak usia dini;
motorik kasar;
permainan tradisional

Keywords

early childhood;
gross motor skills;
physical activity;
traditional games

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Islam Al- Furqan Minasa Upa Makassar. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak akibat kurangnya aktivitas fisik yang menstimulasi gerakan tubuh secara terarah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan permainan tradisional (lompat tali, bentengan, dan bakiak) serta kelompok kontrol tanpa perlakuan. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan motorik kasar dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan *Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen dengan nilai $p = 0,005$ ($p < 0,05$). Aktivitas permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot anak. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berbasis budaya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar sekaligus menumbuhkan nilai sosial anak usia dini.

This study aims to examine the effect of traditional games on gross motor skills among children aged 5–6 years at TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar. The main problem underlying this research is the low level of children's gross motor skills due to limited structured physical activities. The study employed a quantitative method with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design), involving two groups: an experimental group that received traditional game treatments (jump rope, bentengan, and bakiak) and a control group without treatment. Data were collected through gross motor skill tests and observations, analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Sign Rank Test. The results revealed a significant improvement in children's gross motor skills in the experimental group with $p = 0.005$ ($p < 0.05$). Traditional games effectively enhanced children's coordination, balance, and muscular strength. These findings confirm that traditional games serve as an effective, contextual, and culturally rooted learning medium to foster gross motor skills and social values in early childhood education

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi utama bagi pembentukan karakter, kemampuan fisik, serta potensi intelektual manusia di masa depan. Pada tahap ini, anak berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode perkembangan yang sangat menentukan karena seluruh aspek tumbuh dan berkembang secara pesat. Oleh sebab itu, stimulasi yang tepat pada masa ini menjadi kunci keberhasilan perkembangan anak secara optimal di kemudian hari.

Anak usia dini mengalami perkembangan yang menyeluruh, meliputi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, serta nilai moral dan agama. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apabila salah satu aspek tidak berkembang secara optimal, maka dapat memengaruhi perkembangan aspek lainnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara holistik dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak sehari-hari adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggerakkan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, serta menjaga keseimbangan. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak dalam melakukan aktivitas fisik, menjaga kesehatan tubuh, serta mendukung perkembangan kemandirian dan kepercayaan diri anak.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasarnya. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, sekitar 16,2% anak di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik kasar dan 10,8% mengalami gangguan motorik halus. Data ini menunjukkan bahwa permasalahan perkembangan motorik anak masih menjadi isu yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak.

Kondisi tersebut juga tercermin di tingkat lokal. Hasil observasi awal di TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar menunjukkan bahwa dari 26 anak usia 5–6 tahun, terdapat 12 anak yang belum menunjukkan perkembangan motorik kasar secara optimal. Anak-anak tersebut masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas seperti melompat bergantian, berdiri dengan satu kaki, serta menjaga keseimbangan tubuh. Hal ini mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan gerak anak secara efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sarat dengan nilai edukatif, sosial, dan moral. Aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti lompat tali, bakiak, dan bentengan, dapat melatih keseimbangan, koordinasi gerak, kekuatan otot, serta kerja sama antar anak.

Namun, di era digitalisasi yang berkembang pesat, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh permainan modern berbasis gawai. Permainan digital cenderung bersifat pasif dan membatasi aktivitas fisik anak, sehingga berpotensi menghambat perkembangan motorik kasarnya. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara potensi permainan tradisional sebagai sarana stimulasi motorik dan rendahnya pemanfaatan permainan tersebut dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Anggraeni, et al

(2018) menemukan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Sherly Septia (2024) menunjukkan bahwa permainan egrang batok kelapa efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak, sedangkan Dzakiyyah (2024) menyimpulkan bahwa permainan tradisional juga berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik anak tunagrahita.

Meskipun demikian, dari berbagai penelitian tersebut belum ditemukan kajian yang secara komprehensif meneliti pengaruh kombinasi permainan tradisional lompat tali, bentengan, dan bakiak terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya di Makassar dan pada satuan pendidikan berbasis Islam seperti TK Islam Al-Furqan Minasa Upa. Kesenjangan penelitian (*research gap*) inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini untuk menguji secara empiris efektivitas kombinasi permainan tradisional tersebut.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan aspek fisik-motorik melalui pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, bagi orang tua dalam memilih aktivitas bermain yang menyehatkan, serta bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum PAUD sebagai upaya melestarikan budaya sekaligus meningkatkan kualitas perkembangan anak usia dini (Anggraeni et al., 2018; Sherly Septia, 2024; Dzakiyyah, 2024).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena sesuai untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan terhadap dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang tidak dipilih secara acak. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil perlakuan permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Pemilihan metode eksperimen semu dilakukan karena penelitian dilaksanakan pada lingkungan sekolah yang tidak memungkinkan pembagian kelompok secara random, sehingga pengendalian variabel dilakukan melalui pengamatan dan pengukuran berulang.

Subjek penelitian adalah 20 anak usia 5–6 tahun yang terdaftar di TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Dua puluh anak tersebut dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen sebanyak 10 anak dan kelompok kontrol sebanyak 10 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria anak berusia 5–6 tahun yang memiliki kemampuan motorik kasar yang belum berkembang optimal sesuai hasil observasi awal guru. Partisipan terdiri atas 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan latar belakang sosial ekonomi keluarga menengah.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu tes kemampuan motorik kasar, observasi langsung, dan dokumentasi kegiatan. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak melalui serangkaian aktivitas seperti melompat, berlari, melempar, dan menjaga keseimbangan tubuh. Observasi dilakukan selama proses permainan berlangsung untuk mencatat perubahan perilaku dan respon anak terhadap aktivitas permainan tradisional. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung validasi hasil observasi.

Instrumen utama penelitian adalah lembar observasi keterampilan motorik kasar yang disusun berdasarkan indikator perkembangan motorik anak usia 5–6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No. 7 Tahun 2022. Indikator tersebut mencakup: (1) kemampuan melompat dengan satu atau dua kaki, (2) keseimbangan tubuh dalam berbagai posisi, (3) koordinasi gerakan tangan dan kaki, serta (4) kekuatan otot saat berlari atau memanjat.

Instrumen divalidasi oleh dua ahli bidang pendidikan anak usia dini dan satu ahli evaluasi pembelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator dan kelayakan isi (validitas isi). Reliabilitas instrumen diuji menggunakan uji konsistensi antar-pengamat (*inter-rater reliability*), dan hasilnya menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,87, yang dikategorikan sangat tinggi.

Pelaksanaan perlakuan dilakukan selama empat minggu (Oktober–November 2024), dengan frekuensi tiga kali per minggu, masing-masing sesi berdurasi 45 menit. Anak pada kelompok eksperimen diberikan pembelajaran berbasis permainan tradisional yaitu lompat tali, bakiak, dan bentengan, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran rutin tanpa penerapan permainan tradisional.

Untuk mendukung keakuratan hasil, peneliti menggunakan alat bantu berupa kamera digital, lembar penilaian manual, dan alat ukur tinggi dan berat badan anak. Spesifikasi alat pengumpulan data disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Spesifikasi Alat Pengumpulan Data

No.	Nama Alat/Bahan	Spesifikasi	Fungsi dalam Penelitian
1	Kamera digital Canon EOS 1500D	Resolusi 24 MP	Dokumentasi kegiatan dan analisis visual
2	Lembar observasi motorik kasar	Validitas 0,87 (ahli PAUD)	Instrumen utama pengumpulan data
3	Tali karet, papan bakiak, tiang benteng	Alat permainan tradisional	Media perlakuan (treatment)
4	Stopwatch & pita ukur	Akurasi 0,1 detik	Mengukur waktu dan jarak gerakan anak

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji non-parametrik *Wilcoxon Sign Rank Test*. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok. Uji *Wilcoxon* digunakan karena data berbentuk ordinal dan jumlah sampel kecil (<30), sehingga tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini memaparkan data yang diperoleh dari dua kelompok anak usia 5–6 tahun di TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan tradisional (lompat tali, bentengan, dan bakiak), sedangkan kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran rutin tanpa permainan tradisional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes keterampilan motorik kasar anak sebelum (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*).

Hasil Penelitian

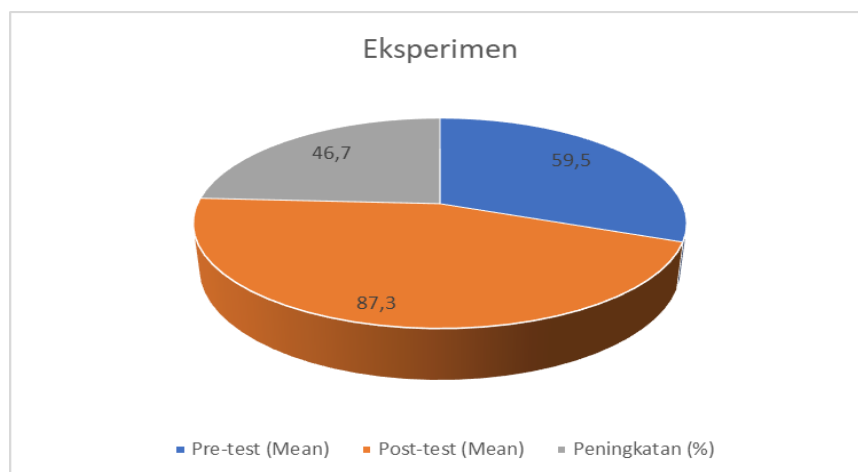
Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkannya permainan tradisional. Analisis deskriptif memperlihatkan bahwa skor rata-rata keterampilan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Keterampilan Motorik Kasar Anak

Kelompok	Pre-test (Mean)	Post-test (Mean)	Peningkatan (%)
Eksperimen	59,5	87,3	46,7
Kontrol	60,1	66,5	10,6

Nilai uji *Wilcoxon Sign Rank Test* menunjukkan signifikansi $p = 0,005$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penerapan permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari skor kuantitatif, tetapi juga dari pengamatan lapangan di mana anak-anak tampak lebih aktif, bersemangat, dan terlibat penuh dalam aktivitas fisik yang menuntut keseimbangan serta koordinasi tubuh.

Secara visual, hasil perbandingan peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar antara kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol (*keterangan: peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan efektivitas permainan tradisional terhadap motorik kasar*)

Pembahasan

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hasil ini mendukung teori perkembangan motorik yang dikemukakan oleh Arnold Gesell bahwa perkembangan gerak tubuh anak berkembang melalui kematangan sistem saraf pusat yang dapat dirangsang melalui aktivitas fisik berulang (Parinussa, 2020). Permainan tradisional seperti lompat tali, bakiak, dan bentengan menuntut anak melakukan gerakan koordinatif dengan otot besar, sehingga merangsang keseimbangan, kekuatan, serta kelincahan tubuh.

Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen juga memperkuat hasil penelitian Anggraeni et al (2018) yang menyatakan bahwa permainan lompat tali mampu meningkatkan kemampuan melompat dan keseimbangan tubuh anak. Demikian pula penelitian Sherly Septia (2024) menunjukkan bahwa permainan egrang batok kelapa dapat memperkuat kemampuan koordinasi dan kekuatan otot tungkai anak. Hidayat (2023) juga melaporkan bahwa permainan *bentengan* mampu menumbuhkan kelincahan serta kerja sama motorik antarindividu.

Penelitian ini sejalan dengan hasil temuan Matulessy (2022) dan Ningsih (2021) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga media pengembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Cahyani (2023) menambahkan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan gerak berirama dan berulang dapat memperkuat sinergi antara sistem sensorik dan motorik anak usia dini. Dari hasil observasi lapangan, aktivitas permainan tradisional di TK Islam Al-Furqan juga memperlihatkan peningkatan motivasi dan interaksi sosial antar anak, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan belajar.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini mengonfirmasi teori Montessori yang menekankan bahwa pembelajaran efektif bagi anak usia dini harus dilakukan melalui aktivitas konkret yang melibatkan gerakan tubuh. Permainan tradisional yang menuntut aktivitas fisik seperti melompat dan berlari menciptakan pengalaman belajar kinestetik yang mendukung penguatan otot dan pengendalian tubuh.

Penemuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Zulfa (2023) yang menemukan adanya hubungan positif antara aktivitas permainan fisik dengan peningkatan *gross motor skills* anak usia dini di lingkungan urban. Widiyanti et al. (2021) menegaskan bahwa *jump rope activities* seperti lompat tali membantu meningkatkan *coordination pattern learning* anak usia prasekolah. Penelitian Temple et al. (2016) di jurnal *Physical Education Review* bahkan menunjukkan bahwa latihan gerak berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kardiovaskular dan kontrol postur tubuh anak.

Dari perspektif sosiokultural, hasil ini mendukung teori Vygotsky tentang *socio-cultural learning*, bahwa permainan sosial seperti bentengan dan bakiak memberi ruang bagi anak untuk belajar kolaboratif dalam *zone of proximal development* (ZPD). Interaksi sosial yang terjadi selama permainan membantu anak menginternalisasi keterampilan motorik melalui imitasi, dukungan sebaya, dan penguatan verbal dari guru.

Selain itu, permainan bakiak yang dilakukan secara berkelompok menuntut kerja sama dan komunikasi antaranggota tim untuk menjaga keseimbangan langkah. Kondisi ini menumbuhkan keterampilan sosial dan kontrol diri, sebagaimana dijelaskan oleh Lubis & Khadijah (2018) bahwa permainan tradisional kolektif dapat meningkatkan disiplin diri dan kepercayaan sosial anak.

Perbandingan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian Nurkholis (2022) dan Fitria & Chikmah (2021) menunjukkan pola yang konsisten, bahwa setiap aktivitas permainan tradisional yang bersifat fisik dapat memperkuat aspek motorik kasar anak secara signifikan. Namun, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan mengombinasikan tiga jenis permainan tradisional berbeda, sehingga memberikan variasi gerak dan pengalaman sensorimotor yang lebih kaya.

Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Implementasi permainan berbasis budaya tidak hanya relevan dengan konteks kearifan lokal, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian *Profil Pelajar Pancasila* sebagaimana diamanatkan oleh

Permendikbud No. 22 Tahun 2020, khususnya dalam aspek gotong royong, kemandirian, dan kreativitas.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif untuk menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak. Guru berperan penting dalam mengatur intensitas permainan, memberi contoh gerakan yang benar, serta mengelola interaksi sosial yang muncul selama kegiatan bermain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan media yang efektif, murah, dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Temuan ini sekaligus memperkuat gagasan bahwa pembelajaran PAUD yang efektif harus mengintegrasikan budaya lokal dengan aktivitas fisik yang menyenangkan, karena kombinasi keduanya terbukti mampu membentuk anak yang sehat, aktif, kreatif, dan sosial.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional (lompat tali, bentengan, dan bakiak) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar. Aktivitas bermain yang menuntut gerakan fisik terarah terbukti meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak. Hasil ini menegaskan bahwa permainan tradisional efektif sebagai media pembelajaran kontekstual berbasis budaya yang mendukung perkembangan fisik-motorik sekaligus membangun nilai sosial dan karakter anak usia dini.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar, para guru, serta anak-anak yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. Rusmayadi, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Herman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing atas bimbingan dan arahnya, serta kepada Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Affrida, E. N. (2020). Strategi ibu dengan peran ganda dalam membentuk kemandirian anak usia pra sekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114–121.
- Anggraeni, D., Karyanto, B., & Khairati, T. (2018). Pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 23–31.
- Astuti, D., & Nuraini, R. (2022). Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2781–2791.
- Cahyani, M. (2023). Aktivitas fisik dan perkembangan motorik anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 87–97.
- Dzakiyyah, N. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik anak tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 3(1), 55–66.

- Fitria, E., & Chikmah, N. (2021). Permainan tradisional sebagai media pengembangan keterampilan motorik anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 172–182.
- Hewi, L. A. (2023). Kemandirian usia dini di Suku Bajo. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 76–84.
- Hidayat, R. (2023). Peningkatan motorik kasar anak melalui permainan bentengan. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 25–34.
- Indriani, R., & Fauziah, S. (2022). Hubungan aktivitas fisik dengan keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Early Childhood Research Journal*, 4(2), 145–156.
- Jannah, N., & Wijayanti, T. (2021). Permainan bakiak untuk meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Athfaal*, 3(2), 89–99.
- Kurniasari, R., & Utami, D. (2022). Pengembangan keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional lompat tali. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 23–31.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 58–66.
- Matulessy, A. (2022). Nilai sosial dalam permainan tradisional anak Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 5(3), 112–120.
- Moleong, L. J. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, M. S. (2023). Pelaksanaan metode pembelajaran tahfizh Al-Qur'an di Madrasah Tahfidz Al-Qur'an Al-Imam 'Ashim Tidung Mariolo, Makassar. *Al-Qalam*, 18(2), 245–256.
- Ningsih, F. (2021). Permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 134–145.
- Nurkholis, M. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak di TK Bina Insani. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 41–52.
- Parinussa, C. (2020). Teori perkembangan motorik anak menurut Arnold Gesell. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 19–29.
- Putri, D., & Sari, Y. (2021). Analisis pengaruh permainan fisik terhadap kemampuan koordinasi anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education Research*, 10(3), 301–313.
- Rahayu, T., & Lestari, P. (2023). Implementasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 77–89.
- Rahmawati, I. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan gerak dasar anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 101–109.
- Ramdani, I., & Sulastri, D. (2022). Efektivitas permainan bakiak terhadap pengendalian tubuh anak. *Educhild: Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 210–219.

- Santoso, E., & Amalia, N. (2023). Pengaruh permainan fisik terhadap keterampilan motorik anak prasekolah. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 5(1), 98–107.
- Septia, S. (2024). Permainan egrang batok kelapa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 9(1), 45–55.
- Siregar, A., & Nirmala, D. (2023). Aktivitas bermain berbasis budaya untuk pengembangan motorik anak. *Jurnal Golden Age: Early Childhood Education*, 7(3), 203–214.
- Sugiyanto, M., & Fatimah, L. (2020). Pengaruh permainan fisik terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 57–66.
- Temple, V. A., Crane, J. R., Brown, A., & Williams, B. L. (2016). Physical play and gross motor skills in preschool children. *Physical Education Review*, 33(2), 141–154.
- Utami, D. S., & Hapsari, W. (2023). Analisis hubungan permainan lompat tali terhadap koordinasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Anak Usia Dini*, 8(2), 121–132.
- Widiyanti, R., Nugraha, F., & Setiawan, A. (2021). The impact of jump rope activity on coordination and balance of preschool children. *Early Childhood Physical Education Journal*, 5(2), 77–86.
- Yuliani, T., & Prasetyo, M. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap keseimbangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(3), 188–198.
- Zulfa, H. (2023). Aktivitas bermain luar ruang dan perkembangan motorik kasar anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1753–1763.