



Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Winong 02 Kabupaten Madiun

Fia Ayu Tiara Sakti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 24010684253@mhs.unesa.ac.id

Afifah Rahmaningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Muhammad Naufal Fairuzillah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : muhammadfairuzillah@unesa.ac.id

Nurhenti Dorlina Simatupang

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor di TK Winong 02 Kabupaten Madiun. Penelitian dilaksanakan dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan menggunakan desain Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri atas dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terutama pada aspek koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan signifikan dari pra-siklus ke siklus II. Dengan demikian, permainan gobak sodor efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: motorik kasar; gobak sodor; anak usia dini; penelitian tindakan kelas; PAUD.

Abstract

This study aims to improve the gross motor skills of children aged 5–6 years through the traditional game of gobak sodor at TK Winong 02, Madiun Regency. The research was conducted within the context of Early Childhood Education using a Classroom Action Research design consisting of two cycles, including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 15 children in Group B. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using both qualitative and quantitative descriptive methods. The findings indicate a significant improvement in children's gross motor skills, particularly in coordination, balance, agility, and strength. The percentage of learning mastery increased substantially from the pre-cycle to Cycle II. Therefore, the gobak sodor game is proven to be an effective, enjoyable, and meaningful learning strategy to enhance gross motor development in early childhood.

Keywords: gross motor skills; gobak sodor game; early childhood; classroom action

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode kehidupan yang identik dengan perasaan senang dan kegembiraan. Pada fase ini, sebagian besar waktu anak diisi dengan berbagai aktivitas bermain. Bermain bukan sekadar kegiatan pengisi waktu luang, melainkan kebutuhan dasar yang melekat pada diri anak. Namun, masih terdapat orang tua yang beranggapan bahwa bermain hanya membuang waktu dan kurang memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Pandangan tersebut menyebabkan anak lebih diarahkan pada aktivitas akademik semata, tanpa menyadari bahwa bermain merupakan hak anak yang penting untuk menunjang seluruh aspek perkembangannya.

Usia dini sering disebut sebagai masa emas (golden age), yaitu periode yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Menurut Sujiono (2011), anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat serta memiliki kepekaan tinggi dalam menyerap informasi dan bersosialisasi dengan lingkungan. Pendidikan Taman Kanak-kanak menjadi salah satu tahap awal anak dalam mengembangkan potensi, pola pikir, serta berbagai kemampuan yang dimilikinya melalui kegiatan eksploratif dan interaktif.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini adalah kemampuan motorik kasar. Hurlock (1998) menyatakan bahwa keterampilan motorik memiliki peran penting dalam menunjang perkembangan anak secara menyeluruh. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan mengontrol gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Perkembangan motorik kasar yang optimal akan mendukung rasa percaya diri anak serta kesiapan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah. Sebaliknya, keterbatasan dalam keterampilan motorik dapat memengaruhi kepercayaan diri dan interaksi sosial anak.

Perkembangan motorik kasar melibatkan koordinasi antara sistem saraf pusat, saraf tepi, serta aktivitas otot besar (Soetjningsih & Ranuh, 2012). Namun, perkembangan tersebut dapat terhambat oleh kurangnya stimulasi fisik. Willumsen dan Bull (2020) melaporkan bahwa sekitar 8–9% anak usia prasekolah mengalami masalah perkembangan psikomotorik, termasuk keterampilan motorik kasar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berkontribusi terhadap rendahnya aktivitas fisik anak (Aldimasi et al., 2018). Priambodo dan Suminar (2021) menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun menempati persentase tertinggi pengguna gadget, yaitu 47,7%, yang berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk bergerak aktif.

Berdasarkan hasil observasi di TK Winong 02 Kecamatan Gemarang Kabupaten Madiun, diketahui bahwa dari 10 anak kelompok B, terdapat 7 anak yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang memerlukan keterampilan motorik kasar. Sementara itu, 3 anak lainnya menunjukkan kemampuan yang relatif lebih baik, meskipun belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik

kasar anak belum merata dan memerlukan upaya stimulasi yang tepat melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan, mudah dilaksanakan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan tradisional gobak sodor. Permainan ini melibatkan aktivitas berlari, menghindar, menghadang, serta kerja sama tim sehingga mampu melatih kelincahan, kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan anak. Selain mengembangkan aspek fisik, permainan tradisional juga menanamkan nilai sosial, kerja sama, dan sportivitas (Hidayat et al., 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Gobak Sodor di TK Winong 02”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran motorik kasar yang inovatif dan bermakna di lingkungan PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2025/2026 di TK Winong 02 Kecamatan Gemarang Kabupaten Madiun. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B usia 5–6 tahun yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH, menyiapkan media permainan gobak sodor, serta menyusun instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan bermain gobak sodor dengan berbagai variasi gerak yang menekankan aspek kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan. Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan motorik kasar anak. Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ serta didukung deskripsi kualitatif hasil pengamatan. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 80\%$ anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada kemampuan motorik kasar melalui permainan gobak sodor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Winong 02 secara bertahap dan signifikan. Pada Siklus I,

rata-rata persentase kemampuan motorik kasar anak mencapai 54,16%, yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$. Secara rinci, pada pertemuan pertama persentase kemampuan anak sebesar 47,5%, meningkat menjadi 52,5% pada pertemuan kedua, dan mencapai 62,5% pada pertemuan ketiga. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap dalam setiap pertemuan, meskipun hasil akhir Siklus I masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Selain peningkatan kemampuan motorik kasar, aktivitas anak selama pembelajaran juga menunjukkan perkembangan. Pada pertemuan pertama Siklus I, aktivitas anak tercatat sebesar 47%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dan mencapai 62,5% pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata aktivitas sebesar 56%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan gobak sodor mulai menarik minat dan partisipasi anak, meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum terlibat secara optimal. Beberapa anak masih tampak ragu-ragu, kurang fokus terhadap aturan permainan, serta belum mampu mengoordinasikan gerakan secara stabil.

Hasil refleksi pada akhir Siklus I mengidentifikasi beberapa kendala yang memengaruhi capaian hasil. Pertama, sebagian anak belum memahami aturan permainan secara menyeluruh sehingga masih sering melakukan kesalahan dalam posisi menjaga maupun saat melewati garis. Kedua, koordinasi gerak anak belum stabil, terutama ketika harus berlari cepat lalu berhenti mendadak atau mengubah arah. Ketiga, rasa percaya diri anak masih perlu ditingkatkan, khususnya pada anak yang cenderung pasif dan kurang berani mengambil peran dalam permainan. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan strategi pada Siklus II.

Pada Siklus II, peneliti melakukan beberapa perbaikan pembelajaran, antara lain dengan memberikan demonstrasi gerakan yang lebih jelas dan terstruktur, menyederhanakan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami anak, serta menambahkan variasi permainan yang lebih menantang namun tetap menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pendukung seperti bendera dan pemberian stiker bintang sebagai bentuk penguatan positif dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme anak. Guru juga lebih aktif memberikan bimbingan individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakannya.

Hasil perbaikan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase kemampuan motorik kasar anak meningkat hingga mencapai dan melampaui indikator keberhasilan $\geq 80\%$. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), bahkan beberapa di antaranya menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Secara kualitatif, perubahan perilaku anak terlihat jelas. Anak menjadi lebih percaya diri dalam berlari melewati penjaga, lebih cepat dalam merespons gerakan lawan, serta mampu menjaga keseimbangan tubuh ketika harus berhenti mendadak dan berbalik arah. Gerakan lokomotor seperti berlari dan menghindar

dilakukan dengan lebih lincah dan terkoordinasi dibandingkan pada Siklus I.

Peningkatan dari rata-rata 54,16% pada Siklus I hingga mencapai kriteria ketuntasan pada Siklus II membuktikan bahwa permainan gobak sodor efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang intens dan berulang sehingga otot-otot besar anak terlatih secara optimal. Aspek kecepatan berkembang ketika anak berusaha melewati penjaga, aspek kelincahan terlatih saat anak harus menghindar dan mengubah arah secara cepat, sedangkan keseimbangan dan koordinasi terasah ketika anak harus menjaga posisi tubuh agar tidak tersentuh lawan.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan motorik yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar berkembang melalui aktivitas fisik yang melibatkan penggunaan otot besar secara aktif dan berulang. Soetjningsih dan Ranuh (2012) menegaskan bahwa perkembangan motorik dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf dan stimulasi yang diberikan melalui aktivitas gerak. Permainan gobak sodor memberikan stimulasi yang komprehensif karena mengintegrasikan unsur kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan kerja sama tim dalam satu kegiatan. Selain itu, pendekatan belajar melalui bermain membuat anak tidak merasa terbebani, melainkan menikmati proses pembelajaran secara alami.

Lebih lanjut, permainan tradisional juga memiliki nilai sosial yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Anak belajar bekerja sama, menaati aturan, serta mengembangkan sikap sportivitas selama bermain. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar tidak hanya berdampak pada aspek fisik, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional anak. Anak yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih berani dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Dengan demikian, peningkatan persentase hasil belajar secara kuantitatif yang didukung oleh perubahan perilaku anak secara kualitatif menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar di lingkungan PAUD, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Penulisan Tabel dan Gambar

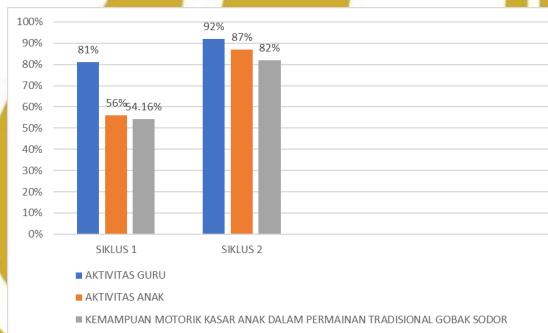
Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
----	--------------------	----------	-----------

1	Aktivitas Guru	81%	92%
2	Aktivitas Anak	56%	87%
3	Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor	54,16%	82%

Grafik 1

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor



SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional **gobak sodor** efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Winong 02 Kabupaten Madiun. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil persentase capaian kemampuan motorik kasar anak yang mengalami kenaikan secara bertahap dari Siklus I ke Siklus II.

Pada Siklus I, rata-rata kemampuan motorik kasar anak mencapai 54,16% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Selain itu, aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran juga menunjukkan peningkatan bertahap dari 47% pada pertemuan pertama menjadi 62,5% pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 56%, meskipun masih belum mencapai kriteria keberhasilan.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II melalui variasi permainan yang lebih menarik, demonstrasi gerakan yang lebih jelas, serta pemberian motivasi dan penguatan positif, terjadi peningkatan yang signifikan baik pada aktivitas anak maupun kemampuan motorik kasar. Persentase capaian pada Siklus II meningkat hingga mencapai dan melampaui indikator keberhasilan $\geq 80\%$.

Permainan gobak sodor terbukti mampu menstimulasi aspek kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak melalui aktivitas berlari, menghindar, berhenti mendadak, serta kerja sama dalam

tim. Selain meningkatkan kemampuan motorik kasar secara kuantitatif, permainan ini juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan interaksi sosial anak.

Dengan demikian, permainan tradisional gobak sodor dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di lingkungan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Adhe, K. R., Al Ardha, M. A., Oky R, K., Ningrum, M. A., Fairuzillah, M. N., & Elfahmi, F. K. (2025). Pengenalan Olahraga Petanque untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Anak PAUD. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1).
- Aldimasi, H. H., Miqdady, A. M., ElSORI, D., & Nazir, A. (2018). Impact of Gadgets on Children's Development. *International Journal on Life Science and Bioengineering*, 5(2), 1–7.
- Amalia, R., & Simatupang, N. D. (2022). Penyelenggaraan Program PAUD Holistik Integratif Layanan Pendidikan Era Pandemi Covid-19 di TK Insan Cendekia. *Jurnal PAUD Teratai*, 11(1), 19–26.
- Amini, M., & Mariyati. (2021). Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguatan. *Jurnal Obsesi*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Rineka Cipta.
- Astutik, A. D., & Maulidiyah, E. C. (2025). Peningkatan Motorik Kasar pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Tunas Sejahter dengan Media Hulahop Modifikasi. *JPPi: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 48–58.
- Bangsawan, I. P. R. (2019). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuwasin Sumatera Selatan*. Penerbit Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.
- Bean, A. B., & Rejeki, H. S. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosdakarya.

- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198.
- Hayati, S. (2018). *Tangkas Fisik Motorik dengan Permainan Tradisional*. Pustaka Belajar.
- Hidayat, A. M., Pratama, B. A., & Kurniawan, W. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kelincahan. *IJSSC: Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(2), 33–81.
- Hurlock, E. B. (1998). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Erlangga.
- Husdarta, J. S., & Yudha, M. S. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Depdiknas Ditdasmen.
- Ismail, A. (2006). *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educatif"*. Pilar Media.
- Jessica, S., & Adhe, K. R. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Botanica-Project untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Edikids*, 17(2), 84–95.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada Media.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenada Media.
- Maghfiroh, L., Wulandari, R. T., & Damayanti, R. (2020). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10.
- Mahmud, B. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87.
- Meiriani, A., & Rahmalia, A. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Rondes dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V SD. *UNES Journal of Education*, 1(4), 324–330.
- Ningtyash, D. V. R. (2023). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali di RA Muslimat NU 1 Tulusrejo*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro.
- Nufus, C. H., Prihantoro, I., & Karti, P. D. M. (2022). Tingkat Toleransi Tanaman *Desmanthus virgatus* terhadap Cekaman Salinitas melalui Teknik Kultur Jaringan. *JINTP: Jurnal Ilmu Nutrisi Dan Teknologi Pangan*, 20(1), 7–13.
- Parman, R. (2024). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Asar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Gorontalo*, 4.
- Permana, D. F. W., & Irawan, F. A. (2019). Persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya Indonesia. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2), 50–53.
- Priyambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan Screen Time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review. *Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5).
- Rahmawati, A. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Sandiarta Sukses.
- Rahmawati, D., & Rosalia, D. (2016). *Aku Pintar Dengan Bermain*. Tiga Serangkai.
- Rahmawati, V., Umamah, N., & Sumardi. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita*, 33(1), 163–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Darussalam Press.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media.
- Santoso, D. A., & Setiabudi, M. A. (2020). Analisis matematis fenomena fisik permainan tarik tambang. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 138–145.
- Saputri, A. D. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi 2 Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung.
- Siagawati, M. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 89.
- Soetjningsih, & Ranuh, G. R. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Penerbit EGC.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Supriyono, R. A. (2018). *Akuntansi Keperilakuan*. Gadjah Mada University Press.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Prenada Media.
- Susiana. (2023). *Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPAS Kelas IV SDN 6 Metro Barat*. IAIN Metro.
- Sutianti, & Widayati, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Asturo Pada Anak Kelompok A Tk Dewi Sartika. *Jurnal Mahasiswa*

Universitas Negeri Surabaya, 1–5.

- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*. Grasindo.
- Umaroh, S. (2018). *Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Budaya Sekolah Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Nurul Huda Suban Lampung Selatan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Utsman, A. F., Ni'mah, R., & Rohana, R. (2018). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 132–141.
- Wardhani, M., Ruf'i, R., & Harwanto, H. (2019). The Effect of Ict-Based Learning on Students' Learning Achievement of Computer System in Vocational High School. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 27–37.
- Willumsen, J., & Bull, F. (2020). Development of WHO Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behavior, and Sleep for Children Less Than 5 Years of Age. *Journal Phys Act Health*, 17(1), 96–100.
<https://doi.org/10.1123/jpah.2019-0457>
- Yusuf LN, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.
- Zuriah, N. (2013). *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan: teori, aplikasi*. Bumi Aksara.



UNESA

