



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1664-1677

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2170

## **Fenomena Hilangnya Permainan Tradisional dalam Stimulus Motorik Anak Usia Dini di Tengah Masyarakat Modern**

**Marfuah<sup>1</sup>, dan Cahniyo Wijaya Kuswanto<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*

**ABSTRAK.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penyebab permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap rangsangan motorik pada anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data terdiri dari observasi yang melibatkan partisipasi, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini diadakan di PAUD Kartini dengan subjek yang terdiri dari anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun, guru, orang tua, serta masyarakat di sekitarnya. Temuan penelitian mengidentifikasi lima faktor utama yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional: (1) dominasi teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari anak, (2) perubahan pola asuh orang tua yang lebih protektif dan praktis, (3) terbatasnya ruang untuk bermain di luar, (4) kurangnya dukungan sosial dari lingkungan, dan (5) gaya hidup modern yang lebih mementingkan efisiensi waktu. Dampak yang teridentifikasi termasuk penurunan kemampuan motorik kasar dan halus anak serta hilangnya nilai-nilai sosial seperti kerjasama dan empati. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan deskripsi empiris berdasarkan penelitian lapangan mengenai faktor-faktor sosio-kultural yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional, yang bisa menjadi landasan untuk kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam merancang intervensi yang berlandaskan kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Stimulus Motorik; Anak Usia Dini; Masyarakat Modern

**ABSTRACT.** This study aims to explain the factors causing the loss of traditional games and their impact on motor stimulation in early childhood. The research employs a descriptive qualitative approach. Data collection methods include participant observation, in-depth interviews, and document collection. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which involves data reduction, data display, and conclusion drawing. The study was conducted at PAUD Kartini, with subjects consisting of children aged 5 to 6 years, teachers, parents, and the surrounding community. The findings identify five main factors contributing to the loss of traditional games: (1) the dominance of digital technology in children's daily activities, (2) changes in parenting styles that have become more protective and practical, (3) limited outdoor play spaces, (4) a lack of social support from the environment, and (5) a modern lifestyle that prioritizes time efficiency. Identified impacts include a decline in children's gross and fine motor skills, as well as the loss of social values such as cooperation and empathy. The contribution of this study is to provide an empirical, field-based description of the socio-cultural factors behind the disappearance of traditional games, which can serve as a foundation for collaboration between schools, parents, and communities in designing interventions grounded in local wisdom.

**Keyword :** Traditional Games; Motor Stimulation; Early Childhood; Modern Society

Copyright (c) 2026 Marfuah dkk.

✉ Corresponding author : Marfuah

Email Address : marfuahbd@gmail.com

Received 18 April 2026, Accepted 20 Mei 2026, Published 20 Mei 2026

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik anak membutuhkan rangsangan yang terus menerus. Perkembangan motorik kasar dan halus merupakan dua jenis keterampilan gerak [1], [2]. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, minat terhadap isu perkembangan motorik fisik pada anak-anak berusia 5-6 tahun semakin turun. Zaman modern yang penuh dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari menghadirkan tantangan baru yang bisa memengaruhi pertumbuhan fisik anak [3]–[5]. Akibatnya perkembangan motorik anak tidak berkembang dikarenakan anak tidak terbiasa mengatur tubuhnya dengan baik, hal ini berdampak pada perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak usia dini adalah landasan yang sangat penting untuk pertumbuhan fisik secara keseluruhan [6]–[8]. Anak-anak yang memiliki perkembangan motorik yang baik sangat cenderung menunjukkan rasa percaya diri, aktif dan mudah beradaptasi dengan sekitar [9], [10].

Perkembangan motorik anak usia dini secara maksimal dapat tercapai apabila memperoleh stimulus yang tepat pada tahap pertumbuhannya. Oleh sebab itu, pemberian stimulasi motorik sejak usia dini sangatlah penting agar perkembangan anak berjalan dengan seimbang dan menyeluruh. Stimulus motorik pada anak usia dini merupakan rangsangan yang diberikan untuk membantu mereka dalam mengembangkan gerakan tubuh, baik yang melibatkan otot besar dan otot kecil [11], [12]. Namun kenyataannya banyak anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan stimulus yang memadai. Motorik kasar terkait dengan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik yang memanfaatkan kekuatan otot besar seperti berlari, melompat, atau menendang, yang bertujuan untuk melatih keseimbangan, koordinasi tubuh, dan ketahanan tubuh [13]–[15]. Di sisi lain, motorik halus lebih berfokus pada aktivitas otot-otot kecil, terutama jari dan tangan, seperti menggambar, menulis, atau merangkai untuk mengembangkan ketelitian, koordinasi antara tangan dan mata, serta kesiapan anak mengikuti kegiatan belajar [16],[17]. Anak dapat distimulus melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan. Tujuannya adalah agar anak merasa tertarik untuk berpartisipasi dan dapat mengembangkan keterampilan motorik [18].

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif dan sosial tinggi. Namun, di era modern ini, keberadaannya mulai tergeser oleh kemajuan teknologi dan maraknya permainan digital yang lebih menarik bagi anak-anak [19],[20] Perubahan ini tidak hanya mengakibatkan hilangnya warisan budaya, tetapi juga mengurangi kesempatan anak-anak untuk membangun karakter dan sosial yang baik melalui interaksi langsung dengan teman sebayanya. Pergeseran ini tidak hanya mengancam kelestarian budaya bangsa, tetapi juga mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan rasa cinta tanah air [21], [22]. Kurangnya aktivitas fisik dan hubungan sosial disebabkan berkurangnya ketertarikan pada permainan tradisional yang dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik, sosial, dan emosional anak-anak. Berbeda dengan permainan tradisional yang melatih aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung, permainan digital cenderung bersifat individual dan kurang memberikan kontribusi terhadap perkembangan motorik maupun karakter anak [23],[24]. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap menurunnya kualitas

perkembangan fisik, sosial, dan emosional pada generasi muda serta memudarnya nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, pelestarian dan pengenalan kembali permainan tradisional kepada anak-anak menjadi langkah penting untuk menjaga keberlangsungan budaya serta menanamkan nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi pembentukan motorik anak [25],[26].

Urgensi penelitian ini menjadi semakin penting pada era modern yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital pada anak usia dini dan berkurangnya aktivitas bermain di luar ruangan. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka anak berpotensi mengalami keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan motorik, interaksi sosial, serta nilai-nilai budaya lokal yang seharusnya diperoleh melalui pengalaman bermain secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam upaya pelestarian permainan tradisional sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di tengah perubahan sosial masyarakat modern.

Sejalan dengan penelitian [27] menegaskan bahwa durasi screen time pada anak usia dini perlu dibatasi karena dapat memengaruhi perkembangan anak secara menyeluruh. Screen time yang berlebihan diketahui berkaitan dengan meningkatnya risiko keterlambatan perkembangan serta masalah perilaku pada anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak dianjurkan tidak melebihi satu jam per hari agar perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak dapat berlangsung secara optimal. Dikarenakan di zaman sekarang anak-anak senang berlama-lama di depan layar handphone, mereka memainkan permainan yang sedang trend pada saat ini yaitu, Roblox. Jadi sebagai orang tua harus mengawasi atau memberikan waktu kepada anak untuk bermain gadget tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan kemajuan teknologi saat ini membuat anak-anak lebih sering terlibat dalam permainan digital yang kurang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Dengan ini dapat dilakukan dengan mengembalikan permainan tradisional ke dalam kegiatan anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat [28], [29].

Untuk itu cara menangani hilangnya permainan tradisional yang berdampak pada perkembangan motorik anak di zaman sekarang bisa dilakukan melalui kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat. Sekolah bisa memasukkan permainan tradisional ke dalam proses belajar yang menekankan pada aktivitas fisik. sementara orang tua sebaiknya memberikan peluang bagi anak untuk bermain aktif di luar ruangan. Masyarakat juga memiliki peran krusial dengan menyelenggarakan acara seperti lomba atau festival permainan tradisional untuk membangkitkan kembali minat anak terhadap budaya lokal serta mendukung kemajuan motorik mereka. [30], [31] menyatakan bahwa permainan yang dimodifikasi dengan cara kreatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus pada anak usia dini antara 4 hingga 5 tahun, sehingga pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan di institusi PAUD maupun di rumah. Permainan tradisional bisa diubah agar lebih sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini tanpa menghapus nilai-nilai dasarnya.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. [32],

[33] menemukan bahwa permainan tradisional seperti Sepit-Sepitan secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keseimbangan dan kelincahan. Hal ini menunjukkan bahwa hilangnya permainan tradisional dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengasah kemampuan gerak dasar yang penting bagi perkembangan fisiknya. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan lompat tali tidak hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial yang menanamkan nilai-nilai kerja sama, kejujuran, dan disiplin pada anak. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sarana stimulasi motorik sekaligus pengembangan karakter sosial anak melalui interaksi langsung dengan teman sebaya [34], [35].

Di sisi lain, [24], [36] beberapa penelitian juga mengidentifikasi adanya pergeseran pola bermain anak akibat kemajuan teknologi digital. Anak-anak semakin tertarik pada permainan berbasis digital yang cenderung bersifat pasif dan individual, sehingga frekuensi aktivitas fisik mereka menurun. Penurunan aktivitas fisik ini berpotensi menghambat perkembangan motorik anak karena berkurangnya kesempatan untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot besar dan koordinasi tubuh. Dengan demikian, secara keseluruhan, penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan yang konsisten antara keterlibatan anak dalam permainan tradisional dengan peningkatan kemampuan motorik, serta mengindikasikan bahwa berkurangnya aktivitas bermain tradisional dapat menjadi faktor risiko terhadap menurunnya kualitas perkembangan motorik anak usia dini. Kebaruan dari peneliti ini terletak pada hilangnya permainan tradisional terhadap stimulus motorik anak di masyarakat modern. Selama ini, penelitian yang lain hanya berfokus pada permainan tradisional sebagai sarana hiburan atau media pembelajaran tanpa menekankan pergeseran budaya bermain terhadap perkembangan motorik anak.

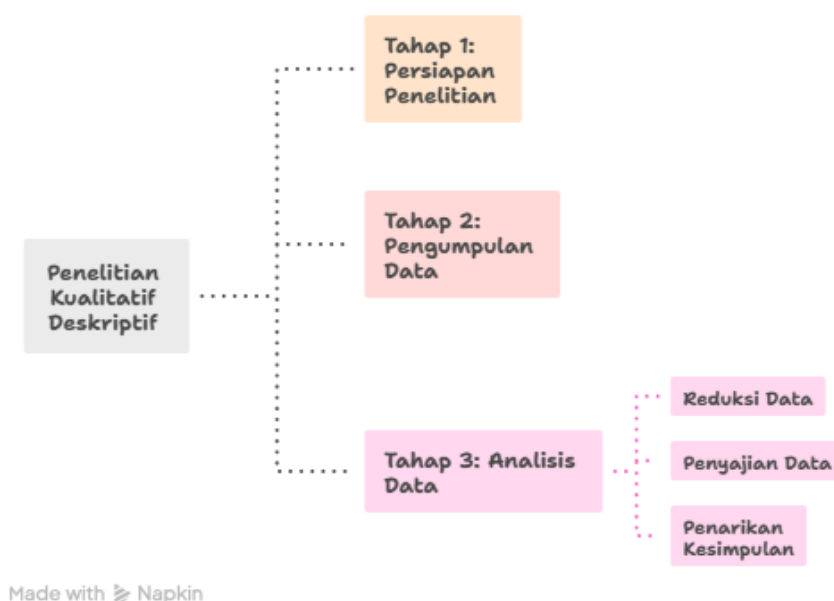
Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lingkungan masyarakat dan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terlihat bahwa mayoritas anak-anak dalam rentang usia dini lebih cenderung bermain menggunakan gadget dan permainan berbasis aplikasi dibandingkan dengan permainan yang bersifat tradisional. Wawancara awal dengan guru dan orang tua juga mengindikasikan bahwa anak-anak jarang terlibat dalam permainan tradisional akibat kurangnya ruang bermain, kesibukan orang tua, serta kemudahan akses ke teknologi digital. Situasi ini mengakibatkan penurunan aktivitas fisik anak-anak dan berkurangnya kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan motorik melalui permainan yang melibatkan pergerakan fisik secara langsung. Dengan melihat fenomena tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami penyebab hilangnya permainan tradisional di masyarakat serta mengevaluasi sejauh mana permainan berbasis teknologi digital dapat memenuhi atau bahkan menghalangi kebutuhan stimulasi perkembangan motorik pada anak-anak usia dini. Kurangnya kajian yang secara khusus menganalisis hubungan antara hilangnya permainan tradisional akibat perubahan gaya hidup dan kemajuan teknologi dengan penurunan kesempatan anak untuk memperoleh stimulasi motorik dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara mendalam penyebab hilangnya permainan tradisional di masyarakat terhadap stimulasi perkembangan motorik anak usia dini. Penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya menilai manfaat permainan tradisional sebagai media pembelajaran, tetapi juga menelaah fenomena sosial mengenai hilangnya permainan tradisional dalam kehidupan anak usia dini serta dampaknya terhadap stimulasi perkembangan motorik dalam konteks masyarakat modern. Pendekatan ini memberikan perspektif baru dalam memahami hubungan antara perubahan budaya bermain anak dan perkembangan motorik anak usia dini. Pendekatan ini memberikan perspektif baru dalam memahami hubungan antara perubahan budaya bermain anak dan perkembangan motorik anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis penyebab hilangnya permainan tradisional serta dampaknya terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian dan lingkungan sosial tempat mereka beraktivitas. Menurut [37] menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif terdapat berbagai pendekatan, yang memungkinkan peneliti untuk memilih berbagai metode yang sesuai dengan topik yang ingin diteliti. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga February 2026 di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu PAUD Kartini, yang berada di lingkungan masyarakat Jatimulyo. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa di lingkungan tersebut mulai jarang ditemukan aktivitas permainan tradisional pada anak usia dini. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari anak usia 5–6 tahun, guru kelas, serta wali murid atau masyarakat sekitar. Jumlah partisipan sebanyak 10 orang wali murid atau masyarakat, 1 guru kelas, dan beberapa anak usia 5–6 tahun yang terlibat dalam kegiatan bermain. Teknik pemilihan partisipan menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini instrumen yang di gunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung aktivitas bermain anak-anak di PAUD Kartini. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas dan wali murid atau masyarakat sekitar yang berada di lingkungan PAUD Kartini. Untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai hilangnya permainan tradisional dan dampaknya terhadap perkembangan motorik anak. Selain itu, pengumpulan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti foto, catatan lapangan. Dengan memadukan ketiga metode tersebut, informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan mendalam tentang hilangnya permainan tradisional terhadap rangsangan motorik anak usia dini di tengah masyarakat modern.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian Kualitatif**

Gambar di atas merupakan tahapan penelitian kualitatif deskriptif yang menunjukkan proses penelitian kualitatif deskriptif yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan informasi, analisis informasi, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap awal, yaitu persiapan penelitian, dimulai dengan penentuan masalah, yaitu faktor-faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun dan dampaknya terhadap perkembangan motorik. Peneliti melaksanakan kajian awal lewat tinjauan literatur, lalu memilih lokasi di PAUD Kartini dengan subjek yang meliputi anak-anak, guru, orang tua, atau masyarakat sekitar PAUD Kartini. Selanjutnya, dibuatlah alat berupa pedoman untuk observasi, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumentasi. Pada tahap kedua, yaitu pengumpulan informasi, dilakukan melalui observasi langsung terhadap kegiatan bermain anak, wawancara dengan guru, orang tua, atau masyarakat sekitar PAUD Kartini tentang penyebab hilangnya permainan tradisional serta dampaknya terhadap perkembangan motorik anak. Selain itu, dokumentasi yang berupa foto dan catatan lapangan juga dikumpulkan. Pada tahap ketiga, analisis data, Informasi yang terdapat dalam hasil ini menerapkan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data dengan mengidentifikasi fakta-fakta yang berkaitan dengan penyebab hilangnya permainan tradisional.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu: (1) Reduksi data, yaitu proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. (2) Penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data. (3) Penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan temuan utama mengenai faktor-faktor penyebab hilangnya permainan tradisional, seperti penggunaan gadget, perubahan pola asuh, dan keterbatasan lingkungan bermain, serta dampaknya terhadap perkembangan motorik halus dan kasar anak. Untuk menjamin keabsahan data,

penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu: (1) Triangulasi sumber, dengan membandingkan data dari guru, wali murid, dan anak, (2) Triangulasi teknik, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di PAUD Kartini menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin mengalami penurunan dalam kehidupan anak-anak di era modern. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru, wali murid serta masyarakat sekitar di PAUD Kartini, ditemukan bahwa cara anak bermain telah mengalami perubahan yang besar, beralih dari aktivitas fisik dan sosial menjadi permainan yang berfokus pada teknologi digital yang lebih bersifat individu dan pasif. Anak-anak saat ini lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gawai dibandingkan dengan permainan tradisional seperti bola bekel, engklek, atau gobak sodor. Orang tua serta masyarakat mengakui bahwa permainan tradisional dalam kehidupan anak usia dini saat ini bersifat tidak berkelanjutan dan cenderung muncul secara musiman.

Salah satu orang tua mengungkapkan: *"iya di zaman sekarang permainan tradisional muncul hanya ketika lagi musim, seperti sekarang ini anak lagi musim bermain kelereng. Beda dengan zaman dahulu permainan tradisional di mainkan setiap hari."* Permainan tradisional biasanya hanya dilakukan pada saat-saat tertentu, kegiatan di sekolah, atau acara sosial tertentu, dan tidak lagi menjadi bagian dari aktivitas bermain sehari-hari anak. Di sisi lain, dalam kehidupan sehari-hari, anak lebih banyak bermain dengan permainan berbasis teknologi yang lebih mudah dijangkau dan selalu tersedia.

Secara sosiokultural, hilangnya permainan tradisional tidak hanya dilihat sebagai perubahan jenis permainan, melainkan juga sebagai proses pergeseran nilai-nilai budaya serta pola interaksi sosial. Permainan tradisional yang sebelumnya disampaikan dari generasi ke generasi melalui hubungan sosial kini tidak lagi diajarkan secara aktif kepada anak-anak. Akibatnya, anak-anak tidak merasakan pengalaman langsung dengan permainan tradisional, baik sebagai bagian dari budaya maupun sebagai kegiatan sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan orang tua di lingkungan PAUD, ditemukan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu kemajuan teknologi digital, perubahan pola asuh orang tua, keterbatasan ruang bermain, serta kurangnya interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Anak-anak pada masa sekarang lebih sering bermain menggunakan perangkat digital dibandingkan dengan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik. Hal ini menyebabkan permainan tradisional tidak lagi menjadi bagian dari aktivitas bermain sehari-hari anak.

Salah satu orang tua mengungkapkan: *"Sekarang anak lebih suka main HP daripada main di luar. Kalau dulu sore hari banyak anak main bersama, sekarang masing-masing sibuk dengan gadget."* Sekarang, setiap anak sibuk dengan gawainya masing-masing di dalam rumah. Akibatnya, nilai-nilai kebersamaan, empati, dan kepedulian sosial mulai luntur. Hal ini sejalan dengan temuan [36] bahwa lunturnya permainan

tradisional menyebabkan anak kehilangan kesempatan untuk belajar kecakapan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan pola hidup masyarakat modern berkontribusi besar terhadap menurunnya keberadaan permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak. Orang tua seringkali memberikan perangkat elektronik sebagai alat hiburan yang praktis tanpa memikirkan dampak negatifnya terhadap perkembangan motorik anak. Ini menunjukkan bahwa perubahan dalam budaya bermain tidak hanya dipicu oleh minat anak, tetapi juga oleh transisi gaya hidup keluarga dan masyarakat modern. Faktor tersebutlah yang menyebabkan sistem sosial yang secara struktural mengubah keberadaan permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak.

Akibatkan perubahan cara anak bermain telah mengurangi peluang mereka untuk melakukan kegiatan fisik yang melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan otot, kelincahan, dan penggunaan gerakan anggota tubuh secara keseluruhan. Permainan tradisional yang dulunya berfungsi sebagai sarana alami untuk merangsang perkembangan motorik kini semakin sedikit dilakukan, sehingga anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar melalui gerakan yang seharusnya menjadi dasar penting bagi perkembangan motorik di usia awal. Kegiatan bermain yang lebih bersifat pasif dan kurang bergerak mengakibatkan anak-anak tidak mendapatkan pengalaman fisik yang memadai untuk mengasah keterampilan motorik dasar, baik motorik kasar maupun motorik halus, dengan cara yang optimal dan berkesinambungan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang jarang terlibat dalam permainan tradisional cenderung memiliki aktivitas fisik yang lebih rendah dibandingkan dengan anak yang sering bermain di luar ruangan. Anak-anak yang lebih banyak menggunakan gadget terlihat kurang aktif bergerak, mudah lelah, serta memiliki keterbatasan dalam melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi tubuh.

Seorang guru PAUD menyampaikan: *"Anak-anak yang sering bermain gadget biasanya kurang lincah. Saat kegiatan lompat atau lari, mereka cepat capek dan kurang seimbang."* Sebaliknya, anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan kemampuan motorik yang lebih baik, seperti keseimbangan, koordinasi tubuh, serta kelincahan dalam bergerak. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan keuntungan tidak hanya secara fisik, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Interaksi langsung yang terjadi selama permainan tradisional mengajarkan anak untuk bekerja sama, bersabar menunggu gilirannya, mematuhi aturan, serta mengelola emosinya. Ketika permainan tradisional mulai ditinggalkan, anak-anak kehilangan peluang untuk belajar dari pengalaman sosial yang berarti.

Seorang warga di lingkungan penelitian menyatakan: *"Kalau anak-anak bermain bersama, mereka belajar menunggu giliran, bekerja sama, dan saling membantu."* Kondisi ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan digital lebih bersifat individual dan tidak memberikan rangsangan sosial bagi anak-anak usia dini. Hal ini dapat berdampak pada berkurangnya empati, kesulitan bekerja sama, dan meningkatnya perilaku individualistik di kalangan generasi muda. Hasil penelitian

juga menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika diperkenalkan kembali dengan permainan tradisional di lingkungan sekolah. Anak-anak terlihat lebih aktif bergerak, lebih bersemangat mengikuti kegiatan, serta lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya.

Seorang guru PAUD mengungkapkan: *“Setelah diperkenalkan permainan tradisional, anak-anak menjadi lebih aktif, lebih mudah bergaul, dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran.”* Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media stimulasi perkembangan motorik anak di era modern.

Pembahasan ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penelitian ini terkait perubahan cara bermain anak usia dini dan dampaknya terhadap perkembangan motorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional memiliki kemampuan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang lebih sering bermain gadget. Permainan tradisional seperti engklek, lompat tali, dan bola bekel melibatkan gerakan tubuh yang kompleks, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki. Di sisi lain, permainan digital hanya melibatkan gerakan jari yang monoton dan tidak memberikan stimulasi fisik yang cukup. Temuan ini didukung oleh teori Hurlock (1998) yang menjelaskan bahwa kemampuan motorik anak sangat terpengaruh oleh pengalaman bergerak serta aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang melalui permainan. Semakin sering anak melakukan aktivitas fisik, semakin baik pula perkembangan keterampilan motoriknya. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus anak usia dini melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media stimulasi motorik yang efektif karena melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan menurunnya permainan tradisional di masyarakat modern. Anak-anak lebih tertarik pada permainan digital karena mudah diakses, menarik secara visual, dan dapat dimainkan kapan saja. Pandangan ini didukung oleh teori perkembangan kognitif yang diajukan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak kecil belajar melalui pengalaman yang melibatkan indera dan interaksi langsung dengan sekitar mereka. Dalam fase awal perkembangan, kegiatan fisik dan penjelajahan lingkungan menjadi metode utama bagi anak untuk membentuk struktur berpikir dan pertumbuhan motorik secara bersamaan. Jadi, bermain dengan fokus pada gerakan tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan fisik, tetapi juga berkontribusi pada kemajuan kognitif anak secara keseluruhan.

Faktor-faktor penyebabnya yaitu dari lingkungan sosial dan keluarga berkontribusi pada cepatnya punahnya permainan tradisional. Keterbatasan tempat untuk bermain, perubahan dalam gaya hidup masyarakat modern [36], perkembangan Teknologi dan Digitalisasi dan minimnya orang tua mengenalkan permainan tradisional ke anak [38]. Kondisi lingkungan yang tidak mendukung aktivitas bermain fisik

membuat anak semakin bergantung pada hiburan digital sebagai bentuk utama kegiatan bermain sehari-hari. Dampak dari kehilangan permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak terbukti sangat signifikan. Anak-anak yang lebih sering bermain permainan digital cenderung mengalami kekurangan dalam aktivitas fisik yang memfasilitasi gerakan tubuh, baik di sisi motorik kasar maupun motorik halus. Permainan tradisional seperti engklek dan lompat tali secara alami melatih keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot, kelincahan, dan penguasaan tubuh.

Bahwa ketidakberadaan permainan tradisional mempengaruhi berkurangnya rangsangan motorik pada anak-anak yang masih dalam usia dini, baik dalam aspek motorik kasar maupun halus, serta mengurangi peluang anak untuk bersosialisasi secara langsung. Tetapi permainan tradisional ini masih memiliki kesempatan untuk dihidupkan kembali melalui keterlibatan aktif dari sekolah. Bahwa permainan tradisional dapat dimasukkan kedalam proses pembelajaran di PAUD terbukti efektif dalam memberikan rangsangan motorik yang lebih seimbang serta menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter. Dengan inovasi yang kreatif, permainan tradisional tetap penting dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak di zaman modern tanpa mengorbankan nilai-nilai aslinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, ditemukan juga kelebihan dan kelemahan dari permainan modern dan permainan tradisional yang berdampak berbeda terhadap perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional memiliki kelebihan yang sangat signifikan dalam merangsang perkembangan motorik anak. Permainan seperti engklek, lompat tali, dan bola bekel melibatkan aktivitas fisik yang kompleks, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki secara bersamaan. Permainan tradisional juga tidak memerlukan biaya mahal karena dapat menggunakan alat-alat sederhana dari alam atau barang bekas. Namun, permainan tradisional memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan ruang terbuka yang luas, cuaca yang mendukung, serta waktu dan pengawasan dari orang dewasa. Di era modern saat ini, keterbatasan lahan bermain dan kesibukan orang tua menjadi kendala utama untuk mengoptimalkan permainan tradisional.

Di sisi lain, permainan masyarakat modern memiliki kelebihan yang membuatnya lebih menarik bagi anak-anak dan orang tua. Permainan digital dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan cuaca. Anak tidak perlu keluar rumah sehingga orang tua merasa lebih aman karena anak tetap dalam pengawasan. Permainan digital juga menawarkan tampilan visual yang menarik, warna-warna cerah, suara dan efek animasi yang memikat, serta sistem reward yang membuat anak merasa tertantang dan ingin terus bermain. Selain itu, beberapa permainan digital juga dapat melatih kemampuan kognitif seperti memori, pemecahan masalah, dan kecepatan refleksi. Namun demikian, kelemahan permainan digital sangat signifikan terhadap perkembangan motorik anak. Anak yang terlalu sering bermain gawai cenderung mengalami gerakan pasif yang hanya melibatkan jari-jari tangan secara monoton, sehingga tidak memberikan stimulus yang memadai untuk otot-otot besar (motorik kasar) maupun keterampilan manipulatif yang bervariasi (motorik halus).

Meskipun kondisi saat ini memprihatinkan, hasil penelitian juga menemukan secerah harapan. Ketika permainan tradisional lebih dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran di PAUD Kartini, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tertawa, berlari, bekerja sama, dan menikmati permainan seperti lompat tali dan engklek. Seorang guru PAUD mengungkapkan bahwa setelah diperkenalkan permainan tradisional, anak-anak menjadi lebih aktif, lebih mudah bergaul, dan meningkatkan perkembangan motorik anak. Hal ini sejalan dengan penelitian [39] yang menyatakan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak melalui aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan metode efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik anak karena melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung.

## KESIMPULAN

Dari temuan dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hilangnya permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi kemajuan teknologi digital, perubahan dalam pola asuh orang tua, kurangnya ruang untuk bermain, dukungan sosial yang minim, serta transformasi gaya hidup masyarakat. Hal ini mengakibatkan penurunan aktivitas fisik anak dan menipisnya kesempatan untuk merangsang perkembangan motorik kasar dan halus, seperti keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot, kelincahan, dan kemampuan manipulatif jari. Selain itu, anak-anak juga kehilangan pengalaman sosial yang penting, seperti bekerja sama, bersabar, dan mengatur emosi yang biasanya diperoleh dari interaksi langsung dalam permainan tradisional. Keunikan dari penelitian ini terletak pada penjelasan empiris yang menunjukkan hubungan antara hilangnya permainan tradisional dengan perubahan pola bermain anak-anak di masyarakat, terutama dalam hal stimulasi perkembangan motorik dan interaksi sosial. Penelitian ini tidak hanya menemukan penyebab hilangnya permainan tradisional tetapi juga mengungkapkan dampak nyata terhadap perkembangan anak di usia dini dalam keseharian mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk mengintegrasikan kembali permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak, baik melalui kegiatan belajar di PAUD, pola asuh di rumah, maupun kegiatan sosial-budaya di masyarakat. Langkah-langkah tersebut diharapkan dapat mendukung perkembangan anak secara holistic dan berkesinambungan. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai efektivitas beberapa jenis permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar, motorik halus, atau keterampilan sosial emosional. Selain itu, perluasan lokasi penelitian ke berbagai daerah atau lembaga pendidikan anak usia dini juga diperlukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap.

## PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, serta Kepala Sekolah, guru, dan orang tua peserta didik di PAUD Kartini yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian berlangsung. Tak lupa, peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada keluarga, terutama kedua orang tua, atas doa, motivasi, serta bantuan yang telah diberikan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- [1] Nurwahidah, S. Maryati, W. Nurlaela, dan Cahyana, "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 02, hal. 49–61, Apr 2021, doi: 10.31849/paud-lectura.v4i02.6422.
- [2] H. Wulandari dan K. D. Trisnawati, "Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain Bola Besar," *J. Ilm. Wahana Pendidik*, vol. 10, no. 13, hal. 327–334, 2024, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12748239>.
- [3] A. Reswari, "Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 17–29, Mar 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1182.
- [4] A. N. Sakinah dan N. Indahwati, "Pengaruh Screen Time terhadap Kemampuan Motorik Siswa SMP," *J. Pendidik. OLAHRAGA*, vol. 15, no. 1, hal. 12–16, Feb 2025, doi: 10.37630/jpo.v15i1.2388.
- [5] J. F. Ridanti dan D. Suryana, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, hal. 315–324, Okt 2024, doi: 10.26877/paudia.v13i2.391.
- [6] I. A. M. Partami dan I. W. Sujana, "Keterampilan Mengajar Guru PAUD dalam Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, hal. 167, Jul 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35068.
- [7] H. Aliriad, M. Da'i, A. S, dan R. Apriyanto, "Strategi Peningkatan Motorik untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4609–4623, Agu 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4149.
- [8] Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, dan Yulia Putri, "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. DAN ILMU Sos.*, vol. 1, no. 3, hal. 186–194, Jul 2023, doi: 10.54066/jupendis.v1i3.492.
- [9] R. Fransisca, S. Wulan, dan A. Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 630, Jan 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.405.
- [10] L. Lilianti *et al.*, "Manajemen Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 7191–2200, Mar 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1151.
- [11] Y. N. E. Sary, N. Ambarsari, dan S. Suhartin, "Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 6273–6280, Nov 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5350.
- [12] W. Kaoci, B. Taib, dan D. Mufidatul Ummah, "Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional 'Jalan Tempurung,'" *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 3, no. 1, hal. 11–22, Mei 2021, doi: 10.33387/cp.v3i1.2129.

- [13] E. R. R. Utari, Hariyanti, Lutfiah Aini, Wahyuni, dan Khadijah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek," *CERDAS - J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, hal. 52–60, Des 2022, doi: 10.58794/cerdas.v1i2.208.
- [14] R. Raihana dan B. F. Sari, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 2, hal. 74–83, Sep 2021, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743.
- [15] C. Wijaya Kuswanto dan D. Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik," *AL-ATHFAL J. Pendidik. ANAK*, vol. 6, no. 1, hal. 55–68, Jun 2020, doi: 10.14421/al-athfal.2020.61-05.
- [16] J. Harijanja, R. Siregar, dan J. N. Lubis, "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di Taman Kanak-Kanak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4837–4847, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.5158.
- [17] Lidia, F. M, S. Sahwin, dan M. Yusril, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bungoro," *J. Guru Pencerah Semesta*, vol. 1, no. 4, hal. 476–492, Sep 2023, doi: 10.56983/jgps.v1i4.706.
- [18] A. Rahmasari, A. S. Mutiara, A. Aghnaita, N. Afifah, dan A. I. Zulkarnain, "Pendampingan Kegiatan Menjahit dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. PkM (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 6, no. 5, hal. 599, Okt 2023, doi: 10.30998/jurnalpkm.v6i5.16461.
- [19] I. B. Sava dan S. Harianto, "Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 4, hal. 765–772, Agu 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i4.6030.
- [20] A. Hidayat dan S. S. Maesyaroh, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, hal. 356, Jun 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [21] V. Handayani, D. A. Dewi, dan Y. F. Furnamasari, "Permainan Tradisional sebagai Sarana untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme," *J. Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 2, hal. 811–816, Des 2021, doi: 10.31316/jk.v5i2.2096.
- [22] M. Fadlillah, I. Y. Rahmawati, dan R. Setyowahyudi, "Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, hal. 3361–3368, Feb 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2380.
- [23] A. Dwinata, K. A. Aka, dan F. Falah, "Pengembangan Media Miniatur 3D pada Materi Sistem Tata Surya Siswa kelas VI Sekolah Dasar," *J. Kaji. Pembelajaran dan Keilmuan*, vol. 7, no. 2, hal. 215, Okt 2023, doi: 10.26418/jurnalkpk.v7i2.70732.
- [24] I. Pratiwi dan S. Bachri, "Pengenalan Kembali Permainan Tradisional untuk Mengalihkan Ketergantungan Anak pada Gadget," *J. Ekon. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 3, no. 7, hal. 4, Jun 2024, doi: 10.17977/um066v3i72023p4.
- [25] E. Y. R. Pratiwi, A. Dwinata, M. Nuruddin, H. F. Raharja, dan C. Z. Susilo, "Pendampingan Pabrikasi Media Pembelajaran Komprehensif dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SDN Tanjung Kabupaten Kediri," *J. ABDINUS J. Pengabd. Nusant.*, vol. 9, no. 1, hal. 87–97, Jan 2025, doi: 10.29407/ja.v9i1.23628.
- [26] Dinar Ayu Mirunggan Sari dan Dwi Kurniawan, "Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya," *JIMAD J. Ilm. Mutiara Pendidik.*, vol. 2, no. 1, hal. 83–92, Feb 2024, doi: 10.61404/jimad.v2i1.182.
- [27] D. I. Setyarini, S. G. Rengganis, I. T. Ardhiani, dan E. K. Mas'udah, "Analisis Dampak

- Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 2496–2504, Mei 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3376.
- [28] B. S. Adi, S. Sudaryanti, dan M. Muthmainah, “Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, hal. 33–39, Jun 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i1.31375.
- [29] A. Saripudin, “Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini,” *Equal. J. Pus. Stud. Gend. dan Anak*, vol. 1, no. 1, hal. 114, Agu 2019, doi: 10.24235/equalita.v1i1.5161.
- [30] M. Z. B. Muslim, N. A. Kumaat, A. Sudijandoko, dan D. Yuliasrid, “Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun,” *J. Porkes*, vol. 7, no. 2, hal. 921–933, 2024, doi: 10.29408/porkes.v7i2.26538.
- [31] M. Akbar, A. Formen, dan M. Arbarini, “Kontribusi Taman Kanak-Kanak dalam Pelestarian Permainan Tradisional di Lakudo Kabupaten Buton Tengah,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 2453–2462, Mei 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4169.
- [32] N. W. Suwarni, I. M. G. Anadhi, dan I. B. K. Sindu Putra, “Permainan Tradisional Sepit-Sepitan Sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 13, no. 1, hal. 44–52, Mei 2024, doi: 10.21831/jpa.v13i1.309.
- [33] M. Yusroni dan S. Alimah, “Stimulasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional,” *Citius J. Pendidik. Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, vol. 3, no. 2, hal. 155–162, Des 2023, doi: 10.32665/citius.v3i2.2443.
- [34] N. Widya Agustin, A. Susandi, dan D. Habibi Muhammad, “Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo,” *FALASIFA J. Stud. Keislam.*, vol. 12, no. 02, hal. 33–44, Sep 2021, doi: 10.36835/falasifa.v12i02.552.
- [35] P. D. Motimona dan I. B. Maryatun, “Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, hal. 6493–6504, Nov 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.4682.
- [36] M. Husein MR, “Lunturnya Permainan Tradisional,” *Aceh Anthropol. J.*, vol. 5, no. 1, hal. 1, Apr 2021, doi: 10.29103/aaaj.v5i1.4568.
- [37] Y. Yusanto, “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif,” *J. Sci. Commun.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–13, Apr 2020, doi: 10.31506/jsc.v1i1.7764.
- [38] K. Khotimah dan A. Agustini, “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini,” *Al Tahdzib J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 11–20, Mei 2023, doi: 10.54150/altahdzib.v2i1.196.
- [39] D. Komaludin, A. Mahendra, N. Kusmaedi, dan A. Ma'mun, “Traditional Games in The Family and Development of Children’s Motor Skills: Literature Review and Case Studies,” *Early Child. Educ. Parent.*, vol. 2, no. 1, hal. 41–48, Feb 2025, doi: 10.17509/ecepa.v2i1.80350.