Lisensi Creative Commons

Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
e-ISSN: 2723-6390, hal. 2162-2171
Vol. 7, No. 2, Desember 2026
DOI: 10.37985/murhum.v7i2.2689

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Jengkal terhadap kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Efrin Dores Sandra[1], Lukmanulhakim[2], dan Siska Perdina[3]

[1,2,3] *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura*

ABSTRAK. *Tujuan studi ini untuk menyelidiki bagaimana permainan lompat jengkal memengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak di RA AL-ITTISA Serunai yang berusia lima hingga enam tahun. Kemampuan keterampilan motorik kasar sejak dini sangat penting karena keterampilan ini memiliki dampak besar pada masa depan anak. Permainan lompat jengkal adalah salah satu latihan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar, yaitu penggunaan kelompok otot besar dalam gerakan. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok dan metodologi deskriptif-kuantitatif. Kelompok B, yang terdiri dari 14 anak yang dipilih melalui teknik selective sampling, berpartisipasi dalam studi ini di RA AL-ITTISA Serunai. Data dianalisis menggunakan uji-t sampel independen. Skala penilaian digunakan untuk mengevaluasi kemampuan anak-anak baik sebelum maupun sesudah intervensi, dan perangkat lunak SPSS digunakan untuk menganalisis temuan. Empat belas anak membentuk sampel, dan dokumentasi serta observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Kemampuan motorik kasar anak-anak, khususnya kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan, meningkat antara observasi pertama dan terakhir. Hasilnya, permainan klasik lompat jengkal bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini.*

Kata Kunci : *Motorik Kasar; Permainan Tradisional; Lompat Jengkal; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *The purpose of this study is to investigate how the game lompat jengkal affects the gross motor development of kids at the RA AL-ITTISA Serunai facility who are between the ages of five and six. Early gross motor skill development is essential since it has a big impact on a child's future. The game lompat jengkal is one exercise that can promote gross motor development, which is the use of big muscle groups in motions. The study used a one-group pretest-posttest design and a descriptive-quantitative methodology. Group B, consisting of 14 children selected through a selective sampling technique, participated in this study at RA AL-ITTISA Serunai. The data was analyzed using an independent-samples t-test. A rating scale was used to evaluate the kids' skills both before and after the intervention, and SPSS software was used to interpret the results. Fourteen kids made up the sample, and documentation and observation were used to gather data. The children's gross motor skills, particularly strength, balance, and speed, improved when the first and final inspections were compared. Thus, early childhood gross motor development is positively impacted by the traditional game lompat jengkal.*

Keyword : *Gross Motor Skills; Traditional Gama; Lompat Jengkal; Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Efrin Dores Sandra dkk.

✉ Corresponding author : Efrin Dores Sandra
Email Address : f1121221025@student.untan.ac.id
Received 28 Agustus 2026, Accepted 19 November 2026, Published 19 November 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memberikan stimulasi pendidikan yang terarah. Pendidikan ini menekankan pada pendidikan formal sekaligus mendorong tumbuh kembang anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Metode pembelajaran berbasis bermain terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan menambah kreativitas anak [1]. Masa kanak-kanak awal, yang meliputi anak-anak berusia antara 0 dan 8 tahun, merupakan periode krusial yang biasa dikenal sebagai masa keemasan dalam perkembangan manusia[2]. Pada tahapan ini, perkembangan otak manusia berlangsung sangat pesat, sehingga membentuk dasar bagi pembentukan kepribadian dan berbagai keterampilan penting. Anak-anak mulai memperoleh kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial yang menjadi landasan bagi proses belajar sepanjang hayat [3],[4].

Kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah aspek dasar dalam perkembangan fisik karena berhubungan erat dengan penggunaan otot-otot besar, koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelincahan [5][6][7]. menurut william dalam [8] menyatakan "*gross motor skill refers to the ability to use major muscles groups to perform organized joint movements like walking, running, throwing, jumping, climbing and catching*" artinya kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan kelompok otot besar dalam gerakan sendi yang terkoordinasi, seperti berjalan, berlari, melempar, melompat, memanjat, dan menangkap. Anak-anak mulai menunjukkan keterampilan motorik yang semakin berkembang dan kompleks pada rentang usia lima hingga enam tahun, seperti melompat, berdiri dengan satu kaki, berlari, menjaga keseimbangan, dan melakukan aktifitas fisik dengan koordinasi tubuh yang lebih terarah [9][10]. Sejalan dengan pernyataan harlock dimana perkembangan motorik merupakan berkembanganya jasmani, urat syaraf, pusat syaraf beserta otot yang terkoordinasi [11]. Pada permainan ini terdapat unsur unsur motorik yang digunakan seperti kekuatan, keseimbangan dan kecepatan.

Menurut Magfiroh, kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menghasilkan gaya guna menahan beban atau melakukan suatu gerakan [12]. Mutohir mendefinisikan keseimbangan sebagai kemampuan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuhnya saat melakukan gerakan, termasuk mencegah terjadinya jatuh [11]. Afandi mendefinisikan kecepatan sebagai kemampuan untuk melakukan suatu gerakan secepat mungkin [11]. Pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada kegiatan bermain karena bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyelidiki dan mengomunikasikan emosi mereka, dan belajar dengan cara yang menyenangkan melalui pengalaman nyata serta interaksi sosial [13]. Salah satu bentuk aktifitas fisik yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini adalah permainan tradisional. permainan tradisional tidak hanyan menjadi warisan budaya, tetapi juga menyediakan pegalaman bermain yang lebih melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, konsentrasi, aturan dan koordinasi tubuh.

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas yang berakar dari nilai-nilai budaya lokal dan umumnya dimainkan di luar ruangan dengan mengandalkan ketangkasan fisik, seperti berlari, melompat, melempar, atau menangkap [14][13].

Kegiatan ini selain berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi, untuk membantu pengembangan keterampilan motorik pada anak. Selain itu permainan ini sekaligus memperkuat karakter sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin sejak usia dini [15],[16],[17].

Berbagai peneliti telah membuktikan bahwa pemanfaatan Permainan tradisional memiliki keberhasilan yang lebih tinggi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [14]. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar anak-anak ditingkatkan oleh permainan tradisional yang membedakan hanya jenis permainannya. Permainan tradisional membuat anak lebih aktif bergerak karena cara bermainnya menyenangkan. Melalui aktivitas seperti lompat tali, engklek, egrang, atau gobak sodor, anak-anak dapat melatih keseimbangan, kekuatan otot, kelincahan, serta kemampuan spasial mereka secara alami [5].

Dalam permainan tradisional lompat jengkal, pemain secara bergantian melompat melintasi jarak yang diukur dalam jengkal (rentang tangan); jaraknya bertambah secara bertahap dari satu rentang menjadi dua, tiga, dan seterusnya sampai seorang pemain tidak mampu menutup jarak tersebut. Selain mendorong koneksi sosial, desain permainan yang progresif membantu pemain meningkatkan kemampuan melompat mereka [18]. Ini adalah cara yang sangat berhasil untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini karena juga meningkatkan kemampuan motorik anak dengan membutuhkan gerakan tubuh yang energik, terkoordinasi, dan berulang. Permainan lompat jengkal telah digunakan dalam penelitian sebelumnya [19] dengan anak-anak yang lebih muda dan telah terbukti memiliki dampak yang menguntungkan pada keterampilan sosial anak-anak usia 5 hingga 6 tahun. Namun fokus penelitian tersebut terletak pada keterampilan sosial bukan pengukuran secara kuantitatif terhadap motorik kasar. Sehingga terdapat ruang bagi penulis untuk menguji secara empiris apakah karakteristik gerakan lompat jengkal mampu memberikan pengarus motorik kasar anak 5-6 tahun. Namun, saat ini permainan tradisional mulai jarang dimainkan karena kehadiran smartphone yang menawarkan hiburan intens, membuat anak cenderung lebih lama menghabiskan waktu didepan layar sehingga aktivitas bermain untuk mengembangakan motorik kasar anak kurang terstimulasi dengan baik [20]. Berdasarkan hasil Observasi di RA AL-ITTISA Serunai, masih terdapat sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga kesimbangan saat melompat, koordinasi gerak dan tubuh belum optimal, dan kurang aktif dalam kegiatan fisik.

Namun, saat ini permainan tradisional mulai jarang dimainkan karena kehadiran smartphone yang menawarkan hiburan intens, membuat anak cenderung lebih lama menghabiskan waktu didepan layar sehingga aktivitas bermain untuk mengembangakan motorik kasar anak kurang terstimulasi dengan baik [20]. Berdasarkan hasil Observasi di RA AL-ITTISA Serunai, masih terdapat sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga kesimbangan saat melompat, koordinasi gerak dan tubuh belum optimal, dan kurang aktif dalam kegiatan fisik. Berdasarkan uraiyan permasalahan diatas, peneliti berencana untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional

"Lompat Jengkal" pada keterampilan motorik kasar anak RA AL-ITTISA Serunai yang berusia antara lima dan enam tahun.

METODE

Untuk mengkaji bagaimana kemampuan motorik kasar anak dipengaruhi oleh permainan lompat jengkal, penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen kuantitatif. Kelompok B, yang terdiri dari 14 anak yang dipilih melalui teknik selective sampling, berpartisipasi dalam studi ini di RA AL-ITTISA Serunai. Desain pre-test dan post-test satu kelompok digunakan dalam penelitian ini. yang berarti satu kelompok dipilih untuk menerima intervensi serta menjalani pretest dan posttest, alih-alih menggunakan subjek secara individual. Struktur RA (Raudhatul Athfal/TK Islam) yang ada saat ini tidak dapat diubah oleh peneliti, yang hanya berperan sebagai pengamat [21].

Dua pengamatan dilakukan dalam desain penelitian ini: satu sebelum eksperimen dan satu lagi setelahnya. Sebelum eksperimen, terdapat pre-test (O1), intervensi (X), dan post-test (O2). Selisih nilai antara hasil Pretest dan Posttest (O1-O2) diinterpretesikan sebagai dampak langsung dari perlakuan yang diberikan [22]. Berikut adalah deskripsi desain tersebut:

PRE-TEST	TREATMEN	POST-TEST
Q1	X	Q2

Gambar 1. Desain Penelitian One-Group Pre-Test Post-Test Design

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui metode observasi dan dokumentasi, sedangkan uji-t digunakan untuk menganalisis hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan awal di lokasi penelitian, TK RA AL-ITTISA, merupakan langkah pertama investigasi ini. Dengan menggunakan permainan klasik, peneliti menilai perkembangan motorik kasar anak-anak, dengan memberikan perhatian khusus pada tiga indikator motorik kasar: kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan. Menurut pengamatan awal, para guru mengandalkan teknik konvensional, seperti bermain kejar-kejaran atau menggunakan peralatan luar ruangan yang sudah ada. Namun, anak-anak dengan antusias mencoba peralatan bermain yang tersedia dan sangat menikmati aktivitas yang disediakan oleh para guru. Melihat antusiasme ini, peneliti semakin yakin bahwa anak-anak akan lebih tertarik dan menikmati permainan tradisional lompat jengkal, yang diselenggarakan oleh peneliti dan para guru. Faktanya, anak-anak menunjukkan antusiasme yang besar terhadap permainan ini. Melalui permainan tradisional lompat jengkal anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan gerakan melompat secara berulang yang melibatkan kekuatan otot kaki, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh serta kecepatan dalam melakukan gerakan. Hasilnya, permainan klasik lompat jengkal dipilih sebagai intervensi untuk mengamati perubahan pada

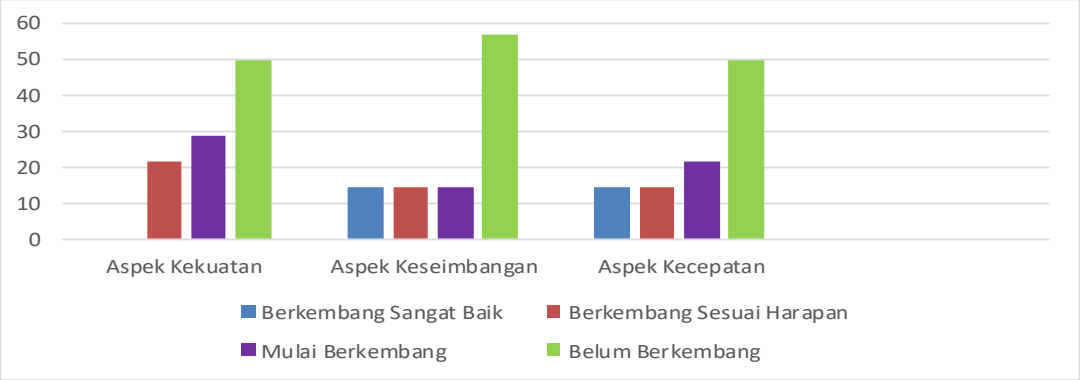
keterampilan motorik kasar anak setelah memainkan permainan tersebut secara rutin dan terorganisasi.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Sebelum Bermain Permainan Tradisional Lompat Jengkal

Aspek yang diamati	Aspek yang diamati						Rata Rata (%)
	Kekuatan		Keseimbangan		Kecepatan		
	F	%	*F*	%	*F*	%	
BSB	0	0,00%	2	14,29%	2	14,29%	9,52%
BSH	3	21,43%	2	14,29%	2	14,29%	16,67%
MB	4	28,57%	2	14,29%	3	21,43%	21,43%
BB	7	50,00%	8	57,14%	7	50,00%	52,23%
Jumlah	**14**	**100**	**14**	**100**	**14**	**100**	**100**

Temuan perkembangan motorik kasar anak-anak di semua area khususnya, kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan selama bermain ditunjukkan pada Tabel 1. Dengan sebagian besar anak termasuk dalam kelompok "Belum berkembang", jelas bahwa perkembangan motorik kasar belum membaik sebelum intervensi. Distribusi hasilnya adalah sebagai berikut: 9,52% dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), 16,67% dalam kategori "Berkembang sesuai harapan" (BSH), 21,43% dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB), dan 52,23% dalam kategori "Belum berkembang" (BB). Persentase anak-anak dalam kategori "Belum berkembang" masih cukup tinggi; banyak yang lemah pada otot tungkai saat bermain, dan yang lain mengalami kesulitan dengan kecepatan dan keseimbangan, yang menyebabkan gerakan lambat dan sering jatuh.

Data tersebut yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan sebelum terapi diterapkan tampak seperti ini saat ditampilkan dalam histogram:



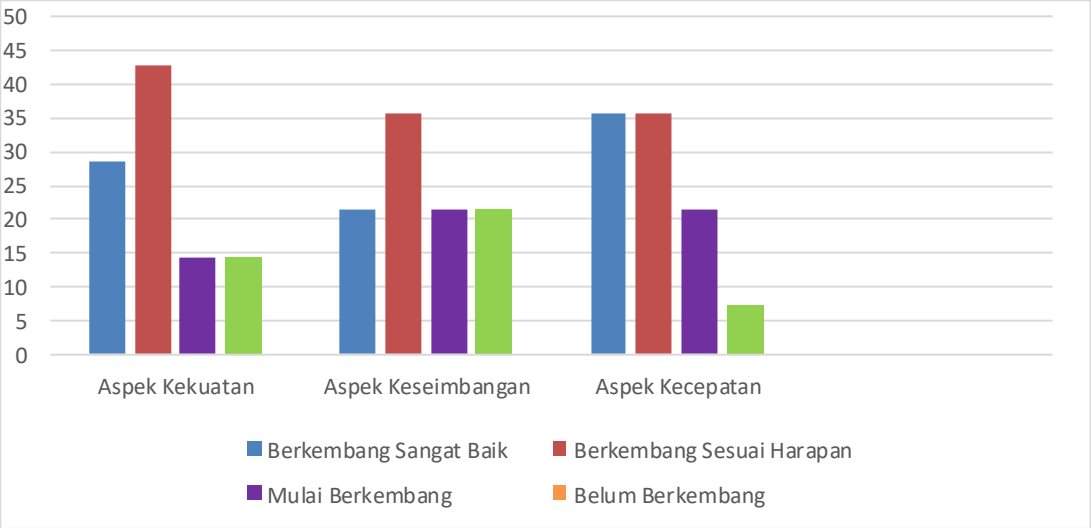
Gambar 2. Histogram perkembangan motorik kasar anak-anak sebelum intervensi.

Histogram tersebut menunjukkan bahwa sebelum memainkan permainan tradisional lompat jengkal, banyak anak mengalami kesulitan dalam menggunakan kelompok otot besar mereka. Perkembangan motorik kasar banyak anak masih belum optimal saat melakukan aktivitas tersebut; hal ini terlihat dari fakta bahwa banyak di antara mereka hanya mampu melompat dalam jarak pendek dan menjangkau penanda yang ditempatkan setinggi satu jengkal tangan.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Sesudah Bermain Permainan Tradisional Lompat Jengkal

Aspek yang diamati	Aspek yang diamati						Rata Rata (%)
	Kekuatan		Keseimbangan		Kecepatan		
	F	%	*F*	%	*F*	%	
BSB	4	28,57%	3	21,43%	5	35,71%	28,57%
BSH	6	42,86%	5	35,71%	5	35,71%	38,09%
MB	2	14,29%	3	21,43%	3	21,43%	19,05%
BB	2	14,29%	3	21,43%	1	7,14%	14,28%
Jumlah	**14**	**100**	**14**	**100**	**14**	**100**	**100**

Hasil pengamatan yang dilakukan setelah intervensi menggunakan permainan "tradisional lompat jengkal ditinjau dari segi kekuatan, keseimbangan, dan mobilitas disajikan dalam Tabel 2. Setelah pelaksanaan permainan tradisional lompat jengkal tersebut, untuk kategori BSB terdapat 28,57%, berkategori BSH 38,09%, berkategori MB 19,05%, beserta berkategori BB 14,28%. Dibandingkan dengan minggu pertama, penggunaan permainan tradisional lompat jengkal dapat memaksimalkan kemampuan motorik kasar anak-anak yang dikategorikan sebagai BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal ini merupakan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal (minggu pertama), saat kemampuan mereka masih berada dalam kategori BB (Belum Berkembang). Data yang dihimpun dari tiga aspek yang diamati yaitu kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan menunjukkan kemajuan tersebut, sebagaimana digambarkan dalam histogram di bawah ini.



Gambar 3. Histogram perkembangan motorik kasar anak setelah intervensi permainan "Lompat Jengkal".



Gambar 4. Anak-anak bermain lompat jengkal dengan penuh semangat (Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti)

Pada gambar 4 tersebut terlihat bahwa anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi saat menunggu giliran bermain permainan tradisional lompat jengkal dengan berhati-hati dan memperhatikan berapa banyak jengkal yang dilewati teman mereka walaupun di bantu guru dalam meluruskan rintangan jengkal tangan namun anak-anak tetap semangat dan tertarik untuk mengikuti setiap tahap permainan tradisional lompat jengkalhimgga selesai.

Dengan menggunakan SPSS for Windows (versi 25), Untuk pre-test dan post-test, uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (p) masing-masing sebesar 0,021 ($p < 0,05$) dan 0,378 ($p > 0,05$). Selain itu, nilai rata-rata pre-test adalah 28,85, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 45,14.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - postest	-4,07143	1,97929	,52899	-5,21424	-2,92862	-7,697	13	,000

Terdapat perbedaan pada perkembangan motorik kasar anak antara skor rata-rata pre-test dan post-test, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 3. Perbedaan ini mengindikasikan adanya perubahan pada kemampuan motorik kasar anak setelah permainan tradisional lompat jengkal digunakan sebagai intervensi.

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan tradisonal lompat jengkal memberikan stimulasi berdampak pada perkembangan motorik kasar anak usia dini antara usia lima dan enam tahun. Hal tesebut terjadi karena anak selama permainan melakukan gerakan melompat secara berulang dengan menggunakan otot kaki untuk melakukan tolakan dan mempertahankan posisi tubuh saat mendarat. Aktifitas fisik melalui permainan melibatkan otot besar dan gerak tubuh dapat membantu meningkatkan unsur kemampuan motorik anak seperti kekuatan, keseimbangan dan kecepatan [23],[24].

Dalam kekuatan, permainan lompat jengkal mengaruskan anak-anak untuk menggunakan kekuatan otot tungkai mereka saat melakukan tolakan untuk mengangkat diri mereka dari tanah. Mereka juga menggunakan kekuatan otot kaki saat melakukan pendaratan agar mereka dapat menopang berat tubuh dengan baik [24]. Pada aspek keseimbangan anak di tuntut untuk mampu mempertahankan posisi tubuh ketika melakukan tolakan serta saat melakukan pendaratan. Kemampuan mempertahankan posisi tubuh melibatkan keseimbangan dalam lompat jengkal.dari aktifitas yang dilakukan berulang anak mendapatkan kesempatan untuk belajar mengontrol dan mempertahankan posisi tubuh selama bergerak [24]. Pada aspek kecepatan, permainan lompat jengkal memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan berpindah tempat dalam waktu tertentu. Aktifitas fisik yang dilakukan secara terarah dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik termasuk unsur kecepatan pada anak [24].

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional yang melibatkan gerakan melompat memiliki dampak besar terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak. Putri menunjukkan bagaimana permainan tradisional dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka yang mencakup gerakan melompat [25]. Gerakan melompat dalam permainan tradisional berperan dalam meningkatkan kekuatan, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan anak usia dini. Hasil studi ini relevan dengan permainan lompat jengkal karena permainan ini memiliki unsur utama berupa aktivitas berpindah tubuh melalui gerak melompat. hal tersebut mendukung bahwa permainan tradisional yang melibatkan aktifitas melompat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu latihan membantu anak-anak berusia lima hingga enam tahun meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka [26][24].

KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan, permainan lompat jengkal klasik, yang melibatkan melompati jarak yang diukur dalam rentang tangan, telah terbukti meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan gerakan. Anak-anak harus mengkoordinasikan gerakan tubuh mereka saat melompati jarak yang semakin tinggi, yang secara alami mendorong pertumbuhan koordinasi motorik kasar. Kemampuan motorik kasar anak-anak meningkat secara signifikan ketika permainan tradisional ini dilakukan secara berulang, menurut temuan penelitian. Berdasarkan hal tersebut permainan tradisional lompat jengkal dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan tetap memperhatikan keamanan, kondisi lingkungan serta tingkat perkembangan masing masing anak.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang mendalam kepada kepala sekolah, anak-anak yang berpartisipasi dalam studi tersebut, serta para pendidik yang memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini di kelas mereka.

REFERENSI

[1] E. Karwati, “Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 6, no. 1, hal. 53–60, Agu 2016, doi: 10.17509/eh.v6i1.2861.

[2] R. D. K. Wardhani, “Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Menuju Pendidikan Sekolah Dasar,” *J. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, hal. 89–99, Jul 2023, doi: 10.15408/jece.v4i2.31039.

[3] N. S. Murtinisitinur, S. Y. Daulay, M. L. Tini, dan N. H. Nasution, “Potensi Lahiriyah Anak Usia Dini,” *BUHUTS AL ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hal. 217–229, Des 2023, doi: 10.24952/alathfal.v3i2.8045.

[4] N. Rohmah, “Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini,” *Tarbawi J. Pendidik. Islam*, vol. 13, no. 2, 2016, doi: 10.34001/tarbawi.v13i2.590.

[5] N. B. Darmawati dan C. Widyasari, “Permainan Tradisional Engklek dalam

Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6827–6836, Nov 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3487.

[6] R. Saleh, S. Misra Susanti, S. Muna, dan F. Hertuni, "Analisis Permainan Kalego untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 1284–1293, Des 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.993.

[7] F. Fadjariyanti dan K. N. Fathiyah, "Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6594–6601, Nov 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3440.

[8] I. V. Simatupang, "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, Okt 2018, doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.3982.

[9] I. A. Amalia, "Aspek perkembangan motorik dan hubungannya dengan aspek fisik dan intelektual anak," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 1, 2016, doi: 10.24235/awlady.v2i1.760.

[10] S. Simahate dan A. Munip, "Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 2, hal. 236, Nov 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i2.7656.

[11] D. D. Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022. [Daring]. Tersedia pada: http://repository.iainmadura.ac.id/492/

[12] L. Magfiroh, R. T. Wulandari, dan R. D. T. M, "Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 1–10, 2020, doi: 10.17977/um053v2i1p1-10.

[13] F. Wahyuni dan S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, hal. 161–179, Jul 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.

[14] B. N. Buahana dan S. Suparno, "Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 03, hal. 507–512, Des 2022, doi: 10.47709/educendikia.v2i03.1912.

[15] A. Sutini, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, Mar 2018, doi: 10.17509/cd.v4i2.10386.

[16] Siti Nur Hayati dan H. Hibana, "Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak," *J. Pelita PAUD*, vol. 5, no. 2, hal. 298–309, Jun 2021, doi: 10.33222/pelitapaud.v5i2.1344.

[17] L. Lestari, A. Aunurrahman, dan L. Lukmanulhakim, "Permainan Tradisional Lompat Tiung untuk Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Desa Sekulat Kecamatan Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 11, no. 2, hal. 1–9, Feb 2022, doi: 10.26418/jppk.v11i2.52891.

[18] A. Ismail, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Permainan Tradisional Siswa Kelas XII IPA 3 SMA Negeri 13 Makassar," *Exerc. J. Phys. Educ. Sport*, vol. 1, no. 2, hal. 86–95, 2019, [Daring]. Tersedia pada: http://ojs.universitasmegarezky.ac.id/index.php/Exercise

[19] K. Erlin, M. Sukri, dan L. Lukmanulhakim, "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional Lompat Jengkal pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 11, no. 3, hal. 1–8, Mar 2022, doi: 10.26418/jppk.v11i3.53708.

[20] Eva Soraya Zulfa, "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *ATTAQWA J. Pendidik. Islam dan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 15–26, Feb 2023, doi: 10.58355/attaqwa.v2i1.11.

[21] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4 ed. 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1324393

[22] U. Masturoh, F. Wulandari, dan J. F. Maharani, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabet Dominoes Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 13–22, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i1.4795.

[23] A. Mubarok, T. H. S. K. Wijaya, Y. Y. Paramita, dan G. Jariono, "The Effectiveness of Skipping Games in Improving Motor Skills of Sixth-Grade Students at SD Negeri 3 Pasekan," *JUSPI (Jurnal Sej. Perad. Islam.*, vol. 9, no. 2, hal. 597, Feb 2026, doi: 10.30829/juspi.v9i2.28172.

[24] P. Sutapa, K. W. Pratama, M. M. Rosly, S. K. S. Ali, dan M. Karakauki, "Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity," *Children*, vol. 8, no. 11, hal. 994, Nov 2021, doi: 10.3390/children8110994.

[25] S. D. A. Putri dan A. R. Azizah, "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Dan Engklek Terhadap Kemampuan Di SD Negeri I Sidakangen," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, hal. 1–14, 2026, doi: 10.37216/badaa.v8i1.3215.

[26] S. Susanti, H. Y. Muslihin, dan S. Sumardi, "Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 5, no. 1, hal. 80–89, Okt 2021, doi: 10.17509/jpa.v5i1.39690.