

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN GERAK MOTORIK KASAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 JALAKSANA

Idham Fikri Nur Alifia¹, Setio Nugroho², Fauzi Miftakh³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

2110631070173@student.unsika.ac.id¹, setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id²,

fauzi.miftak@unsika.ac.id³

ABSTRACT; *Pis study examines the impact of traditional games on improving gross motor skills of students at SMPN 2 Jalaksana. Gross motor skills, such as running and jumping, are very important for children's physical and social development. The results of observations showed that many students showed low motor skills. Integration of traditional games into the curriculum is expected to improve students' physical abilities and self-confidence. Using a quasi-experimental design with quantitative data collected through SPSS, this study compared the control and experimental groups. The data collection technique used was a test. The data obtained were then analyzed using statistical tests including normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests (t-tests) and N-Gain tests. The results of this study showed that the t-test obtained t count 2.441 that there was no effect of traditional games on students' gross motor skills.*

Keywords: *Traditional Sports, Gross Motor Skills.*

ABSTRAK; Penelitian ini mengkaji dampak permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa di SMPN 2 Jalaksana. Keterampilan motorik kasar, seperti berlari dan melompat, sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial anak-anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa menunjukkan keterampilan motorik rendah. Integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum diharapkan dapat meningkatkan kemampuan fisik dan kepercayaan diri siswa. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui SPSS, penelitian ini membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t) dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan uji t diperoleh thitung 2.441 bahwa tidak terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak motorik kasar siswa.

Kata Kunci: Olahraga Tradisional, Motorik Kasar.

PENDAHULUAN

Berhadapan dengan tantangan ini, begitu penting untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. Keterampilan ini mencakup Gerakan besar seperti berlari, melompat, dan ,mengayunkan lengan yang sangat krusial bagi perkembangan fisik dan sosial anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak – anak yang memiliki keterampilan kasar yang baik cenderung percaya diri dan mampu menjalin komunikasi yang lebih baik dengan orang lain (Piek et al., 2008). Di lihat dari pandangan lain anak – anak yang kurang dalam keterampilan ini terlalu mengalami kesulitan pada mengikuti rangkaian olahraga fisik dan sosial, yang menyebabkan kondisi kesehatan dan kurangnya interaksi sosial (Haa et al. , 2017).

Di Indonesia, terlalu banyak rintangan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam Pendidikan jasmani. Banyak sekolah yang menolak sepenuhnya mengintegrasikan pengembangan motorik kasar dalam kurikulum, dan lebih focus pada kemampuan kognitif dan kemampuan Bahasa. Hal seperti ini membuat banyak anak tidak memiliki cukup waktu untuk beraktivitas fisik (Husna & Hadi Prayogo, 2018). Penelitian ole Maghfiroh (2020) menunjukan bahwa banyak siswa kesulitan dalam keterampilan motorik kasar, yang berdampak pada percaya diri dan kemampuan fisik mereka.

Permainan Tradisional yang merupakan bagian penting dari budaya Indonesia dapat meringankan meningkatkan kemampuan fisik dan kepercayaan diri anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi berfungsi sebagai ajang untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. Kegiatan fisik dalam permainan tradisional, seperti berlari,melompat,sangat penting ke fase pertumbuhan anak (Husnah&Prayogo, 2018)

Namun, permainan tradisional kini menghadapi tantangan Besar disebabkan oleh banyaknya teknologi. Banyak anak lebih memilih menghabiskan waktu di depan perangkat elektronik, sehingga anak muda zaman sekarang mengabaikan permainan yang telah diwariskan . Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi aktivitas fisik anak, yang selanjutnya dapat berdampak pada keterampilan motorik kasar dan memicu kesehatan secara keseluruhan (Sari & Prasetyo, 2020).

Saat menghadapi situasi ini, sangat penting untuk memberikan kembali permainan tradisional ke dalam kurikulum Pendidikan di sekolah SMP2 Jalaksana, banyak aktivitas untuk menghidupkan kembali permainan tradisional melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Permainan seperti "Gobak Sodor" dan "Lompat Tali" tidak hanya untuk main – main saja, tetapi juga unggul besar untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa. Melalui

permainan olahraga tradisional, siswa dapat belajar berinteraksi, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan fisik mereka dalam sehari-hari yang menyenangkan (Laporan Penelitian tentang Permainan Tradisional dan Kesehatan Anak, 2021).

Sesuai dengan Peraturan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan ialah untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, termasuk aspek fisik dan motorik. Dalam pembahasan ini, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 juga menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan unsur penting dalam kurikulum, mencakup aktivitas fisik yang mendukung perkembangan keseluruhan siswa. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan tersebut.

Aspek ini sangat signifikan, sebab pendidikan tidak hanya berfokus pada bidang akademis, melainkan juga pengembangan karakter anak (Sari & Prasetyo, 2020). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam mengenai peranan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan motorik kasar para siswa di SMP 2 Jalaksana, serta peran sekolah dalam mendorong kegiatan fisik yang berguna bagi perkembangan anak.

Hidayah (2021) menjelaskan bahwa penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak di tingkat sekolah dasar meliputi berbagai elemen penting yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan fisik. Unsur-unsur tersebut terdiri dari:

Kemampuan Berjalan: Meliputi stabilitas dan kecepatan saat siswa bergerak. **Melompat:** Diukur menurut jarak serta tinggi lompatan yang dapat dicapai. **Berlarian:** Menghitung kecepatan lari siswa serta kemampuannya untuk berhenti dan berbelok dengan cepat. **Keseimbangan:** Diuji melalui kemampuan anak berdiri dengan satu kaki dan melakukan aktivitas yang memerlukan stabilitas. **Koordinasi:** Kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan tangan dan kaki, seperti melempar serta menangkap bola. **Kekuatan Otot:** Dinilai melalui aktivitas fisik seperti push-up atau sit-up. **Fleksibilitas:** Kemampuan untuk melakukan gerakan yang memerlukan kelenturan, seperti menyentuh jari kaki. Semua elemen ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi fisik dan perkembangan motorik anak.

Ketika seorang siswa memiliki keterampilan motorik kasar yang baik, mereka akan mendapatkan keuntungan dalam aspek fisik dan sosial. Keterampilan motorik kasar, yang mencakup berjalan, melompat, berlari, menjaga keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot, dan fleksibilitas, sangatlah penting karena mendukung kegiatan fisik yang memungkinkan anak

bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu, keterampilan ini membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam beragam aktivitas. Dengan melatih keterampilan motorik kasar, siswa tidak hanya dapat memperbaiki kesehatan fisik mereka, tetapi juga mendapatkan pengalaman sosial positif yang berkontribusi terhadap perkembangan emosional dan kognitif mereka.

Melalui pengamatan yang dilakukan di SMP 2 Jalaksana pada tanggal 11 hingga 13 Desember 2024, terlihat bahwa keterampilan motorik kasar siswa masih tergolong rendah. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar seperti melompat dan berlari, serta menunjukkan keseimbangan yang tidak memadai saat beraktivitas. Banyak siswa belum dapat melakukan gerakan dengan lancar, dan koordinasi antara tangan dan kaki mereka masih perlu ditingkatkan. Selain itu, banyak dari mereka terlihat ragu dan kurang percaya diri saat berpartisipasi dalam permainan fisik. Keberanian mereka untuk mencoba aktivitas baru juga masih rendah, yang menghambat perkembangan keterampilan motorik kasar mereka secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen (Sugiyono 2017) Menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang karakteristik populasi melalui pengumpulan data yang dapat diukur secara numerik. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas 8E dan 8F di SMP Negeri 2 Jalaksana. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri dari 20 siswa. Desain penelitian yang diterapkan adalah non-equivalent control group design, di mana peserta dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam gerak motorik kasar siswa kelas 8E dan 8F di SMPN 2 Jalaksana antara yang menggunakan olahraga permainan tradisional dan senam ritmik. Uji t-Test menunjukkan bahwa H_1 ditolak, dan nilai n-gain untuk masing-masing kelas menunjukkan peningkatan yang cukup efektif, meskipun tidak signifikan. Pembahasan menyoroti pentingnya metode pembelajaran fisik dalam

meningkatkan keterampilan motorik. Meskipun terdapat peningkatan, hasilnya menunjukkan bahwa olahraga permainan tradisional tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap gerak motorik kasar siswa. Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menggarisbawahi perlunya pendekatan yang lebih efektif dalam pembelajaran gerak motorik.

Hasil Temuan yang didapat oleh peneliti di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa kelas 8E dan 8F SMPN 2 Jalaksana masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan langkah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran olahraga tradisional. Pembelajaran olahraga tradisional adalah suatu proses yang menggabungkan berbagai aspek pendidikan menjadi satu kesatuan dalam aktivitas olahraga. Aktivitas ini meliputi berbagai gerakan motorik kasar siswa yang berasal dari berbagai jenis permainan. (H. S. R. Soekanto 2020) berpendapat bahwa olahraga tradisional dapat memperbaiki keterampilan fisik dasar seperti keseimbangan dan koordinasi, yang sangat penting bagi perkembangan motorik kasar. Hal ini digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik bagi siswa selama proses belajar. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan kemajuan hasil belajar siswa antara kelas F, yang dijadikan sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran olahraga tradisional, dan kelas E sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode senam ritmik.

Hasil belajar siswa dievaluasi melalui tes yang mencakup pretest dan posttest untuk kedua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol. Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa di masing-masing kelas, agar bisa dipastikan kesetaraan kemampuan sebelum perlakuan dimulai. Setelah pretest, kedua kelas menjalani perlakuan yang berbeda; kelas 8F sebagai eksperimen menggunakan olahraga permainan tradisional, sementara kelas 8E praktik senam ritmik. Perlakuan ini dijalankan sebanyak enam kali pertemuan di setiap kelas. Setelah perlakuan, langkah selanjutnya adalah mengetahui hasil belajar siswa melalui posttest di kedua kelas.

Sebelum siswa mengikuti perlakuan, peneliti melaksanakan pretest bagi seluruh sampel yang terlibat dalam penelitian ini. Tujuan pretest ini adalah untuk menilai apakah kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi normal atau tidak.

Tabel 1

Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	N	Total Nilai	Nilai Maks	Nilai Min	Rata-rata
Eksperimen	20	1315	90	50	65
Kontrol	20	1285	80	50	64

Hasil pretest di kelas eksperimen tercatat total skor 1.315, dengan rata-rata 65, nilai tertinggi 90, dan terendah 50. Hasil di kelas kontrol juga menunjukkan hasil yang serupa, dengan total 1.285, rata-rata 64, nilai tertinggi 80, dan terendah 50. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data ini, dilakukan uji normalitas untuk menilai apakah distribusi data di kelas eksperimen ataupun kontrol bersifat normal.

Tabel 2

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		df
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.	
kelas eksperimen	.219	.20	.013	.927	20
kelas kontrol	.288	.20	.000	.855	20

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas menunjukkan data pretest di kelas eksperimen memperoleh nilai 133, sedangkan kelas kontrol menghasilkan nilai 0,6. Berdasarkan hasil tersebut, data ini dinyatakan 0,05. normal karena nilai 133 dan 0,6 lebih besar daripada 0,05.

Tabel 3
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.239	1	38	.628
	Based on Median	.332	1	38	.568
	Based on Median and with adjusted df	.332	1	37.976	.568
	Based on trimmed mean	.277	1	38	.602
Posttest	Based on Mean	.000	1	38	.987
	Based on Median	.000	1	38	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	38.000	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	38	.986

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas menggunakan SPSS, yang menunjukkan = 602 dengan F tabel = 986 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Berdasarkan pada data tabel yang disajikan, tidak terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil tes awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana distribusi datanya normal dan homogen. Setelah itu, perlakuan yang berbeda diberikan kepada masing-masing kelas. Dalam kelas eksperimen, para peneliti menerapkan permainan tradisional sebagai perlakuan, sedangkan kelas kontrol menggunakan senam ritmik, dan kedua kelompok kemudian mengikuti posttest.

Tabel 4

Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	N	Total Nilai	Nilai Maks	Nilai Min	Rata-rata
Eksperimen	20	1785	100	80	89
Kontrol	20	1750	90	75	87

Hasil tes akhir dari kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran olahraga permainan tradisional menghasilkan total nilai 1.785, dengan rata-rata 89 dan standar deviasi 10.915. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sedangkan terendah 80. Untuk kelompok kontrol yang turut serta dalam senam ritmik, total nilai yang tercatat adalah 1.750, dengan rata-rata 87 dan standar deviasi 9.358, nilai tertinggi yang dicapai adalah 90, dan terendah 75.

Data ini dianalisis melalui uji normalitas untuk memeriksa apakah distribusi data kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat SPSS. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa posttest pada seluruh peserta yang diambil sebagai sampel dilakukan untuk menguji distribusi data. Kelas eksperimen mendapatkan angka total 271 untuk posttest, sedangkan kelas kontrol mencatat 212. Dari statistik ini, bisa disimpulkan bahwa hasil pretest di kedua kelas memiliki kesamaan yang cukup dekat. Selanjutnya, setelah mengevaluasi hasil pretest dan posttest, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen maupun kontrol. Kriteria untuk uji hipotesis ini adalah populasi harus berdistribusi normal dan homogen. Dalam penelitian ini, data pretest dan posttest telah memenuhi persyaratan untuk pelaksanaan uji hipotesis.

Hipotesis pertama diuji dengan menggunakan uji t melalui Independent Sample T test, bertujuan untuk menguji pernyataan bahwa "terdapat perbedaan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan.

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis awal

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Nilai	Postest_kelas kontrol	20	50.25	6.358	1.046
	Postest_kelas eksperimen	20	53.75	9.255	1.220

Berdasarkan tabel hasil Uji t rata-rata nilai pretest untuk kelas kontrol adalah 50.25, sedangkan kelas eksperimen mencapai 53.75, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sedikit lebih tinggi, dengan deviasi standar yang lebih tinggi (6.358) yang menunjukkan variasi nilai siswa yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol (9.225), sementara kesalahan standar rata-rata menunjukkan stabilitas yang cukup baik di kedua kelompok, meskipun kelas eksperimen memiliki nilai kesalahan standar yang sedikit lebih besar (1.220) dibandingkan kelas kontrol (1.046).

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis akhir

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Nilai	Postest_kelas kontrol	20	64.25	9.358	2.092
	Postest_kelas eksperimen	20	65.75	10.915	2.441

Hasil dari analisis uji t menunjukkan nilai posttest bagi kelas eksperimen adalah 2,441, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 2,092, yang berarti H_1 ditolak. Ini menunjukkan tidak ada perbedaan dalam hasil belajar antara siswa yang berpartisipasi dalam olahraga permainan tradisional dan yang mengikuti senam ritmik.

Tabel 7
Rekapitulasi Uji N Gain

Kelas	Pretest	Posttest	N-gain	Keterangan
Eksperimen	50	100	67,5	Cukup Efektif
Kontrol	50	95	64,9	Cukup Efektif

Hipotesis kedua diuji menggunakan n-gain untuk menilai pernyataan mengenai "perbedaan dalam peningkatan hasil belajar saat menggunakan olahraga permainan tradisional." Rata-rata n-gain untuk kelas eksperimen tercatat pada angka 67,5, sedangkan untuk kelas kontrol rata-ratanya mencapai 64,9. Maka dapat disimpulkan bahwa pada kedua kelas meningkat tetapi tidak ada perbedaan yang signifikan. Maka tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang menggunakan olahraga permainan tradisional dengan peserta didik yang menggunakan metode senam ritmik

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas 8 SMPN 2 Jalaksana pada mata Pelajaran PENJAS pada materi Gerak Motorik Kasar diperoleh hasil yang sama antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang sudah diberikan perlakuan berbeda.

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan gerak motorik kasar antara peserta didik yang menggunakan olahraga permainan tradisional (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan olahraga individu (kelas kontrol) di kelas 8E dan 8F SMPN 2 Jalaksana. Hasil ini dapat dilihat berdasarkan uji t-Test diperoleh hasil ini menunjukkan H_1 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar fisikomotor antara peserta didik yang belajar menggunakan metode pembelajaran olahraga permainan tradisional dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran senam ritmik.

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan gerak motorik kasar menggunakan olahraga permainan tradisional (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media senam ritmik (kelas kontrol) di kelas 8E dan 8 SMPN 2 Jalaksana. Hal tersebut terbukti berdasarkan perhitungan n-gain pada kelas eksperimen meningkat memperoleh n-gain sebesar 67,5 dengan kriteria "cukup efektif". Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 64,9 dengan kriteria "cukup efektif". Jadi dapat disimpulkan

bahwa tidak terdapat peningkatan signifikan terhadap hasil belajar fisikomotor peserta didik yang menggunakan olahraga permainan tradisional dengan peserta didik yang menggunakan media olahraga senam ritmik.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohman, F. (2020). "Pentingnya Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 3(3), 210-218.
- Sari, D. P., & Prasetyo, D. (2020). "Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 140-148.
- Supriyanto, A. (2020). "Pengaruh Latihan Permainan Tradisional terhadap Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, H. (2021). "Manfaat Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisik*, 8(3), 115-122.
- Widiastuti, A. (2018). "Mekanisme Gerak Refleks dalam Sistem Saraf". *Jurnal Biologi dan Pendidikan*, 5(2), 45-50.
- World Health Organization (WHO). (2020). *Physical Activity*. Retrieved from [WHO website].
- Yulianto, E. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 8(2), 112-120.
- Hidayah, N. (2015). *Permainan Tradisional: Menjaga Nilai-nilai Budaya di Era Globalisasi*. Jakarta: Penerbit Salemba.
- Hidayah, N. (2020). *Pengantar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Penerbit Media.
- Hidayah, N. (2020). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Media.
- Hidayah, N. (2021). "Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak". *Jurnal Ilmu Keolahragaan*.
- Husnah, L., & Prayogo, A. (2018). "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 109-116.
- Kemampuan Motorik Anak". *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 123-130.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). *Panduan Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.

Laporan Penelitian tentang Permainan Tradisional dan Kesehatan Anak. (2021). Jurnal Kesehatan Anak.