

Analisis Kebutuhan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerakan Motorik Anak

Herkuliana Natalia Wela¹, Maria Yasinta Fengi², Maria Katarina Wona³, Maria Gaudensia Bebbe Lei⁴, Dimas Qondias⁵

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti, Indonesia^{1,2,3,4,5}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan permainan tradisional untuk mengembangkan gerakan motorik pada anak di TKK Hedhazeta, dan bagaimana permainan tradisional dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan gerakan motorik. Untuk mengatasi masalah penting, kami menggunakan metode deskriptif, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi, selain itu, triangulasi data akan digunakan untuk mengevaluasi informasi yang dikumpulkan. Salah satu bagian terpenting dari perkembangan total individu adalah perkembangan fisik motorik. Permainan tradisional telah terbukti bermanfaat bagi saraf motorik anak dengan mengharuskan mereka menggunakan kemampuan fisik mereka untuk bermain. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai warisan budayakarena orang-orang mengakui bahwa itu adalah permainan asli yang diwariskan dari para leluhur mereka dan harus dilestarikan agar tidak punah dan terlupakan.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Permainan tradisional, Gerakan Motorik Anak

Corresponding Author:

Dimas Qondias

(dimdimqondias@gmail.com)

Received: November 15, 2024

Revised: November 30, 2024

Accepted: Desember 22, 2024

Published: Januari 08, 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. PENDAHULUAN

Semua anak adalah unik, tetapi mereka yang berada di tahun-tahun awal pendidikan anak usia dini memiliki perkembangan fisik yang begitu pesat (Cornejo et al., 2021). Dari masa kanak-kanak hingga dewasa, terjadi perkembangan. Meskipun tidak dapat diukur, perkembangan dapat dirasakan. Pembangunan berwawasan ke depan, metodis, dan berkelanjutan (Laksana et al., 2020). Hal-hal yang berkembang pada setiap orang adalah sama; namun, tingkat perkembangannya bervariasi, dan beberapa perkembangan mendahului yang lebih awal, meskipun pada kenyataannya perkembangan antara satu fitur dengan fitur lainnya terjadi secara bersamaan (Wandi & Mayar, 2019). Pendidikan diperlukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak agar dapat matang dengan baik (Ekaningtyas, 2020).

Pendidikan adalah perolehan informasi, kemampuan, dan praktik kelompok yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau studi. Meskipun belajar sering dilakukan dengan bantuan orang lain, juga layak untuk mendidik diri sendiri. Akar bahasa Latin *ducere*, yang berarti "membimbing, mengarahkan, atau memimpin," dan awalan *e*, yang berarti "keluar," adalah asal-usul kata pendidikan. Pengertian pendidikan adalah "mengarahkan" tindakan, sedangkan pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan berbagai kecerdasan, kecerdasan emosional, koordinasi motorik, dan kecerdasan spiritual (Pertiwi et al., 2018).

Masa keemasan atau masa keemasan anak usia dini antara usia 0 hingga 5 tahun merupakan waktu yang sangat tepat untuk menyampaikan rangsangan (Pahrul & Amalia, 2020). Temuan menunjukkan bahwa setelah empat tahun pertama perkembangan, yang

berlangsung selama empat belas tahun berikutnya, otak anak mengalami pembekuan perkembangan. Akibatnya, masa ini dikenal sebagai “era emas” karena tidak akan diikuti dengan peningkatan kecerdasan (Susanti et al., 2021).

Pada usia ini, stimulasi harus diberikan (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Komponen perkembangan fisik motorik adalah salah satu yang menonjol sejak dini. Elemen yang paling menonjol dan muncul adalah hasil dari perubahan tubuh yang sangat cepat (Tanto & Sufyana, 2020). Kemampuan mengatur gerak fisik yang meliputi koordinasi otot, serta aktivitas sistem saraf dan pusat saraf dikenal sebagai perkembangan motorik (Laksana et al., 2020). (Laksana et al., 2020). Sedangkan kemampuan motorik kasar meliputi menggerakkan otot besar, motorik halus berkaitan dengan koordinasi mata-jari (Nurwita, 2019). Kemampuan kondisi fisik untuk mengoptimalkan rangkaian keterampilan anak sangat penting. Hal ini berkaitan dengan aktivitas motorik halus anak seperti melipat, menempel, dan menggantung serta motorik kasarnya seperti berputar dan berlari. (Hewi & Asnawati, 2020).

Menurut Kuhlen dan Thompson (Fitri & Imansari, 2020), ada empat komponen perkembangan fisik: (1) sistem saraf, yang berdampak signifikan pada bagaimana kecerdasan dan emosi dikembangkan; (2) otot, yang mempengaruhi bagaimana kekuatan dan keterampilan motorik dikembangkan; (3) kelenjar endokrin, yang mengakibatkan munculnya pola perilaku baru, seperti berkembangnya perasaan senang remaja saat mengikuti kegiatan yang dinikmati sebagian anggotanya; dan

Anak-anak di bawah usia enam tahun sedang bermain. Bermain dapat membantu anak-anak belajar dengan cara yang bermakna dengan merangsang pikiran mereka dengan cara yang tepat. Bermain membantu anak-anak mengembangkan kelompok otot besar dan kecil, keterampilan linguistik, pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan sosial, dan berbagai bakat lainnya. Kegiatan pembelajaran berbasis bermain mengajarkan anak-anak untuk menikmati belajar (Ekaningtyas, 2020).

Menurut Wong (1990) dan Foster (1984) pengertian bermain adalah suatu kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak atas keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan. Menurut beberapa pengertian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas lainnya seperti belajar, mandi, makan dan tidur. Namun dalam bermain sebenarnya anak sedang belajar. Ciri-ciri yang membedakan itu antara lain :

1. Aktivitas bermain bisa menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira.
2. Aktivitas bermain bisa dilakukan secara spontanitas dan suka rela serta tidak ada unsur paksaan.
3. Dalam bermain ada aturan yang diciptakan oleh pemainnya sendiri dan sifatnya insidental.
4. Dalam bermain anak bisa termotivasi untuk menyenangkan permainan. Dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, hendaknya menggunakan prinsip-prinsip berikut ini.
 - a. Pembelajaran anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak yakni optimalisasi aspek perkembangan baik fisik, perkembangan bahasa, motorik dan sosial emosional.
 - b. Bermain merupakan sarana belajar efektif, jadi diharapkan anak dapat menemukan, bereksplorasi.
 - c. Memperhatikan lingkungan yang kondusif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.
 - d. Menggunakan pembelajaran terpadu.
 - e. Mengembangkan kecakapan hidup melalui proses pembiasaan.
 - f. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar.
 - g. Proses pembelajaran dilakukan secara berulang-ulang.

Perkembangan fisik anak pada umumnya cenderung perlahan dibandingkan perkembangan sebelumnya, namun anak lebih meningkat dalam gerak dan penguasaan anggota tubuhnya. Aktivitas fisik yang ditunjukkan adalah anak banyak bergerak dan aktif walaupun belum matang pertumbuhannya. Aktivitas fisik diperlukan dan berperan dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan sangat esensial dalam perkembangan kognitif anak. Keterampilan motorik kasar banyak menggunakan otot besar, sedangkan keterampilan banyak menggunakan otot-otot halus dan koordinasi mata tangan. Gerak yang dilakukan anak-anak dapat membantu perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Pada motorik halus anak akan diberikan materi gerak yang mempergunakan gerakan tangan, jari-jari dan kepala, sedangkan

Permainan tradisional dapat dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan melestarikan tradisi budaya. Salah satu kekayaan budaya bangsa, permainan tradisional, terkadang mulai pudar dari ingatan masyarakat. Masyarakat dan potensi daerah merupakan relasi terdekat di lingkungan. dan keunikan daerah harus dimanfaatkan untuk mendorong kehidupan intelektual bangsa (Fauziddin et al., 2022). Anak-anak cenderung senang bermain game yang berbau Keberagaman teknologi, game dari perangkat, dan game dari internet, terlihat dari jenis game yang mereka pilih. Karena mereka tidak lagi berpartisipasi dalam kegiatan kooperatif, belajar bertoleransi satu sama lain, memahami satu sama lain, memaafkan, dan menggunakan keterampilan motorik kasar dan keseimbangan mereka dalam permainan, anak-anak yang menyukai permainan saat ini akan tumbuh menjadi anak-anak yang lebih egosentris yang terbiasa dengan permainan mereka. dunia sendiri (Hidayati & Lestari, 2021).

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dilakukan di TKK Hedhazeta, tujuan dari penelitian ini adalah guna untuk mengetahui kebutuhan media permainan tradisional di TKK Hedhazeta. Metode yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada tahap wawancara kami lakukan dengan guru ,kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peluang dan hambatan ketersediaan penggunaan media permainan tradisional, pada tahap observasi, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui media yang selama ini digunakan, kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan mencatat media- media apa saja yang tersedia di TKK Hedhazeta. Pada tahap dokumentasi kegiatan dilakukan dengan mengambil gambar/foto bersama dengan siswa dan guru. Hasil perolehan yang kami dapatkan masih banyak media tau alat permainan tradisional yang masih kurang dan bahkan belum ada di TKK Hedhazeta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian memuat tentang data yang diperoleh baik wawancara, observasi dan dokumentasi yang kami lakukan di TK Hedhazeta yang diperoleh adalah disekolah tersebut untuk penggunaan media permainan tradisional masih belum ada dan disekolah mereka juga belum tersedia berbagai jenis media untuk kebutuhan anak, tetapi dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada para guru juga tidak lelah untuk mengajar. Adapun media yang mereka gunakan yaitu media gambar. Di TKK Hedhazeta belum menyediakan alat dan media permainan ,alasanya karena sekolah tersebut masih baru dan belum ada perhatian khusus dari pemerintah untuk sekolah tersebut. Dan untuk sekolah juga saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka.

Tujuan dari penggunaan permainan tradisional di TKK Hedhazeta adalah untuk mengenal dan memberi contoh serta langkah-langkah untuk pencapaian elemen-elemen

pembelajaran. Penggunaan media disekolah ini dilakukan oleh guru. Guru memberi contoh kepada anak dan anak mengikuti sesuai dengan yang telah dicontohkan oleh guru.

Adapun beberapa kendala yang ada di tk tersebut yaitu ketersediaan media yang belum memadai sehingga membuat siswa sangat kesulitan belajar karena anak tidak dapat belajar dengan baik tanpa adanya media permainan..

Pembahasan

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian permainan adalah sesuatu yang dijadikan bermain. Maka dari itu, dapat kita simpulkan bahwa permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan oleh siapa pun serta mendapat kesenangan. Sedangkan tradisional berarti bahwa sikap, cara berpikir, dan bertindak selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan atau menurut tradisi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tradisional adalah hal-hal yang berkaitan dengan tradisi zaman dahulu yang memiliki nilai-nilai atau norma-norma kebaikan. Sehingga jika disimpulkan permainan tradisional adalah sesuatu yang dimainkan oleh seorang anak di mana jenis permainan yang dimainkan masih menurut tradisi.

Menurut Latifa dan Sagala bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun menurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan sesuatu permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja, khususnya anak-anak yang dapat menyenangkan hati serta mengandung unsur budaya dan tradisi turun temurun.

Jenis-jenis permainan Tradisional antara lain sebagai berikut:

1. Engklek, congklak, lompat tali, dan tebak-tebak an. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti: berhitung dan dapat juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.
2. Permainan petak umpet, gobak sodor, dan benteng-bentengan. Permainan ini bisa dikategorikan ke dalam permainan yang bersifat Olah Raga.
3. Mobil-mobilan, egrang, bola sodoksepak takraw dan calung. Jenis permainan ini akan membantu perkembangan kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar

Dalam bermain mood anak-anak juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Kesehatan,
2. Intelegensi,
3. Jenis kelamin,
4. Lingkungan,
5. Status sosial ekonominya

Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar AUD

Permasalahan inti penelitian ini adalah peranan permainan tradisional, karena berhubung di tk ini belum ada segala jenis permainan tradisional maka kami akan membuat media permainan tradisional yaitu permainan batok kelapa sesuai dengan kebutuhan sekolah. Permainan ini juga dapat membantu meningkatkan motorik kasar pada anak di mana implementasi dari pada permainan tersebut, diharapkan memberikan dampak positif bagi anak didik, terutama dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak

salah satu kegiatan yang mampu melatih keterampilan motorik halus anak adalah melalui kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan

kegiatan yang rumit seperti keterampilan menggunting. Keterampilan menggunting merupakan salah satu tahap persiapan awal anak dalam menulis yaitu pada saat anak memegang pensil. Asmara, B. (2020)

menggunting dengan menggunakan pola dapat meningkatkan perkembangan motorik halus, meningkatkan minat belajar anak usia dini serta meningkatkan kreativitas anak dalam mengikuti proses belajar mengajar ketika dalam kegiatan di sekolah. Nofianti, R. (2020)

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Perkembangan motorik (motor development) adalah perubahan yang terjadi secara progressif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (maturation) dan latihan atau pengalaman (experiences) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan. (Rini Hildayani, 2016:3.4)

Perkembangan fisik merupakan perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang salah satunya adalah perkembangan motorik. Berjalan, mengayun kaki kedepan dan kebelakang, dan berjalan sambil melompat. Fitriani dan saputra Rudy Yuli (2021).

Senada dengan yang dipaparkan oleh Hurlock (1978:151) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan terjadi anak tidak akan berdaya. Kondisi tersebut akan berubah secara cepat pada usia 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir. Anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan anggota badan yang luas yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan bagian otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan sebagainya.

Bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri. Widodo, (2017: 184) berpendapat bermain (play) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan hidup bagi anak. Dalam kehidupan anak, bermain merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar anak menjadi manusia dewasa yang lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk melatih potensi - potensi yang ada pada dirinya, oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri,

Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya, oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu (Kurniati, 2016:4)

Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas dilingkungan tanpa membelinya. Kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat, begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antara pemain(potensi interpersonal).

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas. Permainan tradisional merupakan lambang pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, dan memiliki tugas yang beragam atau

menyampaikan gagasan yang berbeda (Witasari, 2020). Permainan tradisional merupakan salah satu elemen budaya yang memiliki nilai tinggi bagi anak dalam hal imajinasi, rekreasi, kreativitas, olahraga, dan kehidupan sosial, keterampilan, dan bakat ketangkasan dan kesopanan. Aktivitas bermain tradisional juga merupakan bagian dari gerakan fisik yang dilakukan anak-anak untuk menstimulasi perkembangan keterampilan motorik kasar

Sukirman mengatakan bahwa Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan social anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Keterampilan motorik menggambarkan berbagai kompetensi fisik, termasuk keseimbangan dan stabilitas, gerakan terkordinasi, dan manipulasi objek. Perbedaan antara keterampilan motorik kasar dan halus yakni , keterampilan motorik kasar membutuhkan koordinasi otot-otot tubuh yang lebih besar dan keseimbangan postur,orientasi,dan pergerakan batang dan anggota badan sedangkan keterampilan motorik halus mengintegrasikan otot-otot yang lebih kecil untuk kegiatan seperti menggambar,menulis membaca, dan berbicara dan biasanya termasuk ketangkasan manual dan integrasi visiomotor.

Kegiatan bermain merupakan salah satu cara dalam menstimulasi aspek pengembangan motorik kasar. Melalui bermain akan banyak terjadi proses perkembangan dalam dirinya. Anak akan bergerak bebas, bereksplorasi, dan belajar dari apa yang dirasakan, dilihat, dan dialaminya yang akan menjadi sebuah pengalaman berharga bagi dirinya Piaget.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ,maka dapat disimpulkan bahwa analisis kebuthan permainan tradisional dan pengembangan motorik anak di TTK Hedhazeta itu sangatlah variasi ada yang perkembangan kognitifnya baik dan ada juga yang masih kurang. Untuk jenis media permainan tradisional masih sangat minim karena masih banyak kekurangan ketersediaan dari media permainan tradisional. Untuk perkembangan motorik anak disini yang dimaksud adalah anak sudah mampu melakukan sesuatu yang di arahkan oleh guru, menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani yang terjadi melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot secara terkoordinasi. Kegiatan bermain merupakan salah satu cara dalam menstimulasi aspek pengembangan motorik kasar. Melalui bermain akan banyak terjadi proses perkembangan dalam dirinya.

Koordinasi dan kontrol untuk banyak jenis dan bentuk gerakan memiliki hubungan yang kompleks antara aktivitas fisik, keterampilan motorik halus dan motorik kasar yang dirasakan pada anak usia dini. Perkembangan fisik adalah pengendalian gerakan tubuh yang merupakan pencapaian kematangan syaraf dan otot dimana secara umum kemampuan fisik motorik anak terbagi atas motorik halus dan motorik kasar Sanjaya dalam.

Temuan pertama, pengembangan motorik kasar anak membantu perkembangan kemampuan melompat satu kaki. Hal ini dikemukakan oleh Kemampuan melompat dengan satu kaki adalah salah satu bagian dari kemampuan motorik Melompat adalah bagian dari kemampuan motorik kasar yang sangat penting untuk dikembangkan dimana melompat menggunakan otot-otot besar, dimana otototot ini berguna untuk menggerakkan tubuh anak agar dapat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Pengembangan

motorik kasar anak adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara berjalan dan melompat dengan menggunakan satu kaki. Mengangkat satu kaki dan melompat menuju kotak demi kotak, menjelaskan bahwa aktivitas fisik pada tahun-tahun awal anak usia dini mempromosikan pengembangan keterampilan motorik kasar dan gerakan mendasar, yang merupakan fondasi untuk membentuk kepercayaan diri dan keterampilan yang diperlukan anak untuk hidup yang aktif di kemudian hari.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka saran yang diberikan kepada pihak sekolah adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik perlu memperhatikan kebutuhan –kebutuhan anak disekolah khususnya dalam mempersiapkan media-media permainan tradisional
2. Bagi orang tua perlu juga menggali dan mengetahui pengetahuan perkembangan motorik anak diruah itu sangat penting. Dengan cukup mengajarkan ha-hal yang mudah yang tidak meleset dari proses pemahaman dan pemikiran anak yang memungkinkan anak untuk memahami ,mengenal dan mengingat.
3. Untuk anak. anak perlu konsentrasi dalam proses belajar juga sangat penting sehingga mampu memahami ,mengenal dan mengingat

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggantung Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A TK Khadijah Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11-23.
- Cornejo, H.A.C., L.M. Rodriguezs., R.A. Cuevas and J.L. Bucio. (2014). *Trichoderma spp. Improve Growth of Arabidopsis Seedling Under Salt Stress through Enhance Root Development, Osmolite Production and Na⁺ Elimination through Root Exudates. Molecular Plant-Microbe Interaction*, 27, 503-514.
- Ekaningtyas, N. L. D. (2020). Psikologi Komunikasi untuk Memaksimalkan Internalisasi Nilai-Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 14-20.
- Erlindawati dan Novianti, Rika. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pendapatan, Kesadaran dan Pelayanan Terhadap Tingkat Motivasi Masyarakat Dalam Membayar Pajak Bumi dan Bangunan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 9(1), 65-79.
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186-1198.
- Fitriani dan Saputra Rudy Yuli. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Semantic Scholar*, 4(01), 30-41.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Izzati, Lailatul & Yulsyofriend, Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481.
- Khairunnisa, Ainul. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Wanita. *Jurnal Jurusan Bimbingan*

Konseling Undiskha.

- Maulana, Kiki. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Sunda Manda. *Tarbiyah al-Aulad*, 3(2).
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 808.
- Rini Hildayani. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Rozana, Salma. (2019). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di PAUD.
- Sukirman, dkk. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Susanti et al. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Bengkel Hans Motor). <https://eprints.umm.ac.id/79845/>
- Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2020). The relationship of gross motor and physical activity environments in child care settings with early learning outcomes. *Early Child Development and Care*, 190(4), 570-579.
- Wainwright, N., Goodway, J., John, A., Thomas, K., Piper, K., Williams, K., & Gardener, D. (2020). Developing children's motor skills in the Foundation Phase in Wales to support physical literacy. *Education 3-13*, 48(5), 565-579.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Peserta Didik SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-56.
- Wulan, D. R. (2006). *Pelaksanaan Proyek Operasi Nasional Agraria (PRONA) Di Kabupaten Karanganyar* (Doctoral dissertation, Program Pascasarjana Universitas Diponegoro).
- Yuli Rudy Saputra dan Fitriani. (2020). Upaya Peningkatan dan Kemampuan Fisik Motorik Kasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Zhang, L., Sun, J., Ricards, B., Davidson, K., & Rao, N. (2018). Motor skills and Executive function contribute to early achievement in East Asia and the Pacific. *Early Education and Development*, 29(8), 1061-1080.
- Zherly Nadia Wandu, Fanda Mayar. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363-370.