



Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Di UPTD SD 145 Barru

M. Asri B^{1*}

¹PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: m.asri.b78@gmail.com

Abstract. *This study focuses on the gross motor skills of children who have not developed as expected. This study aimed to determine how traditional clog games affect children's gross motor skills at UPTD SDN 145 Barru. This study uses a descriptive experimental type. To collect data, observation sheets, interviews, and documentation were used. The results of the analysis of children's gross motor skills before being given traditional clog game activity treatment showed that In the BSB category, in the BSH category, in the MB category, and in the BB category. After the traditional clog game activity was given, the BSB category reached the BSH category, the MB category, and the BB category. Furthermore, percentage techniques and t-tests were used to manage the data. The t-count value \geq t-count, which means greater, according to the results of the t-test calculation. The results showed that H_0 was rejected and H_1 was accepted, so traditional clog game activities influenced children's gross motor skills.*

Keywords: *Elementary School Students; Gross Motor Skills; Traditional Clog Games.*

Abstrak. *Penelitian ini berfokus pada kemampuan motorik kasar anak-anak yang belum berkembang sesuai harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan bakiak tradisional berdampak pada kemampuan motorik kasar anak-anak di UPTD SDN 145 Barru. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen deskriptif. Untuk mengumpulkan data, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Hasil analisis kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan kegiatan permainan tradisional bakiak menunjukkan bahwa Dalam kategori BSB, dalam kategori BSH dalam kategori MB, serta dalam kategori BB. Setelah kegiatan permainan tradisional bakiak diberikan, kategori BSB, mencapai kategori BSH, kategori MB, dan kategori BB. Selanjutnya, teknik persentase dan uji t digunakan untuk mengelola data. Nilai thitung \geq thitung, yang berarti lebih besar, menurut hasil perhitungan uji t. Hasilnya menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga kemampuan motorik kasar anak dipengaruhi oleh aktivitas permainan tradisional bakiak.*

Kata Kunci: *Peserta didik SD; Motorik Kasar; Permainan Tradisional Bakiak.*

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar, terutama dalam mendukung aktivitas fisik, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Namun, observasi di UPTD SDN 145 Barru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kemampuan motorik kasar yang bervariasi, dengan beberapa siswa menunjukkan kekurangan dalam keseimbangan dan koordinasi gerak. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya kegiatan yang secara khusus dirancang untuk melatih motorik kasar secara efektif.

Permainan olahraga tradisional seperti bakiak memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah ini. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang mendorong kerja sama, konsentrasi, dan koordinasi tubuh. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengeksplorasi peran permainan bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa, khususnya di lingkungan sekolah dasar seperti UPTD SDN 145 Barru.

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia sekolah dasar. Kemampuan motorik kasar melibatkan koordinasi otot besar yang berperan dalam aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Penelitian sebelumnya oleh (Sofyan et al., 2022) menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Permainan olahraga tradisional, seperti bakiak, tidak hanya mengasah kemampuan motorik kasar melalui koordinasi gerak dan keseimbangan, tetapi juga meningkatkan kerja sama tim dan konsentrasi. Studi yang dilakukan oleh (Setyaningsih et al., 2022) mengungkap bahwa permainan bakiak mampu memperbaiki stabilitas postur tubuh serta meningkatkan kekompakan antar individu dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Sudaryanti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional mampu memberikan manfaat jangka panjang terhadap kesehatan fisik dan emosional mereka.

Bermain adalah aktivitas yang sangat akrab dengan manusia (Wahyu & Rukiyati, 2022). Semua orang mengenal permainan, termasuk permainan tradisional yang belum dimodernisasi, selama masa pertumbuhan mereka dari kanak-kanak hingga dewasa (Putri et al., 2023). Sebenarnya, perbedaan antara permainan elektronik dan permainan tradisional bukan sesuatu yang baru muncul (bahkan menjadi perdebatan yang sengit) (Pratiwi & Fuadah Z, 2020). Namun, beberapa orang percaya bahwa nilai didaktif dalam permainan tradisional anak harus dikembalikan pada zaman modern, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktif yang ada dalam permainan tradisional anak.

Permainan tradisional adalah salah satu dari ribuan permainan tradisional yang tersedia di Indonesia (Pratiwi & Fuadah Z, 2020). Namun, permainan tradisional semakin berkurang, terutama di kota-kota. Anak-anak saat ini mungkin tidak mengenal permainan tradisional, meskipun sebenarnya mereka adalah permainan yang diwariskan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional mereka sendiri. Permainan tradisional biasanya tidak sama dengan permainan modern (Tunru & Ilahi, 2022), seperti permainan teknologi yang biasanya lebih sederhana seperti permainan yang ada di komputer atau handphone (Widhiasih & Yunita, 2021).

Permainan tradisional bakiak sering ditemukan di lingkungan rumah (Syamsul Rijal, 2020), tetapi permainan modern lebih mahal dan membuat anak malas membangun otot-otot besar, yang hanya merusak mata (Puncak Joyontono, 1) Subarno, 1) Reineta Puspitasari, 1) Tiara Handayani, 1) Asal Izmi, 1) Cut Ayu Tiara S, 1) M. Rifki Ghozali, 1) Ika Indah Karlina, 1) Muhammad Fitranata N, 1967). Nama lain untuk permainan bakiak konvensional adalah terompah kayu (Indrayanti, 2021). Pada umumnya, bakiak terbuat dari kayu panjang yang menyerupai seluncur dan dilengkapi dengan selop yang menyerupai sandal jepit. Bakiak, permainan tradisional (Purwanto et al., 2023), berasal dari Sumatera Barat. Bakiak terbuat dari dua papan sandal yang tebal dengan panjang sekitar 125 cm.

Setiap kayu memiliki tiga atau empat tali karet yang digunakan untuk mengikat kaki pemain. Biasanya, sekelompok anak bermain melombakan bakiak dengan tiga atau empat tali yang mengikat kaki mereka (Gemah et al., 2020). Bermain bakiak membutuhkan tempat yang cukup luas agar regu dapat bergerak bebas dan tidak bertabrakan satu sama lain (Sumual et al., 2020). Permainan bakiak mengajarkan keterampilan koordinasi (Tryana et al., 2022) tubuh karena seluruh tubuh dan kaki harus bergerak bersama-sama (Volume, 2020). Selain itu, bermain bakiak mengajarkan kesabaran, kerja sama, dan koordinasi sesama pemain untuk memenangkan pertandingan dalam acara atau kompetisi (Beno et al., 2022).

Menurut pendapat lain, model permainan bakiak tradisional terdiri dari alas kaki yang terbuat dari kayu yang disambungkan dengan tali yang terbuat dari karet yang menyerupai sandal jepit (Ningsih & Arzani, 2023). Kemampuan motorik anak sangat penting selama perkembangan mereka dan merupakan komponen penting dari perkembangan fisik mereka (Hanum & Rohita, 2021). Keterampilan motorik kasar anak-anak berkembang seiring dengan kematangan otot dan syaraf mereka (Ilmi Azizah, 2023). Kemampuan motorik terdiri dari tiga komponen (Sofyan et al., 2022): kemampuan keseimbangan, kemampuan perpindahan, dan kemampuan untuk mengontrol objek (Tepe, 2020). anak-anak belajar berlari, melompat, dan memantul, meningkatkan kemampuan motorik mereka (Amina Datu et al., 2023). Kemampuan ini digunakan sepanjang hidup dan penting untuk mempelajari keterampilan baru. Namun, jika anak tidak diberi kesempatan untuk mencoba keterampilan baru, kinerja motorik mereka dapat terpengaruh secara negative (Ernawati et al., 2021). Berdasarkan observasi awal di SD 145 Barru,

Penelitian ini dirancang dengan melakukan pengamatan awal untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan motorik kasar siswa di UPTD SDN 145 Barru. menerapkan permainan bakiak secara terstruktur dalam kegiatan pembelajaran. mengukur perubahan kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah intervensi permainan bakiak tujuannya untuk mengevaluasi pengaruh permainan olahraga tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar siswa, mengidentifikasi efektivitas permainan bakiak sebagai metode pembelajaran fisik di sekolah dasar, dan memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah terkait penggunaan permainan bakiak dalam program pembelajaran. Berdasarkan tinjauan pustaka dan observasi awal, hipotesis yang diajukan Hipotesis Alternatif (H_1): Permainan olahraga tradisional bakiak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa di UPTD SDN 145 Barru. Hipotesis Nol (H_0): Permainan olahraga tradisional bakiak tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa di UPTD SDN 145 Barru.

Peneliti menemukan masalah dengan jumlah 17 siswa yang berkaitan dengan motorik kasar anak (Nurazzana & Hartati, 2024), contoh masih banyak anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang sesuai harapan (Utari et al., 2022). Contohnya seperti aspek keseimbangan tubuh, kelincahan gerak tubuh, kecepatan berjalan, kemampuan melompat keseimbangan berjalan, meniru berbagai gerak, melompat melalui rintangan meloncat dari ketinggian 40 cm, dan kekuatan kaki (Fitri & Imansari, 2020). Hal ini disebabkan karena kurangnya media atau alat permainan untuk merangsang pembelajaran dalam kemampuan motorik kasar (Indriani et al., 2022). Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti tertarik mengambil permainan tradisional bakiak, salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan kaki (Hafidzullah et al., 2024). Menurut uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di UPTD SDN 145 Barru.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 145 Barru, dengan mempertimbangkan lokasi sekolah yang mudah diakses dan adanya dukungan dari pihak sekolah, seperti kepala sekolah, guru, dan staf, mempermudah proses pengumpulan data serta meningkatkan validitas dan kepercayaan hasil penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif (Abd.Mukhid, 2021). Penelitian ini disesuaikan dengan variabel yang diukur, yaitu kemampuan motorik kasar siswa meliputi observasi motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi tubuh, kekuatan otot, dan kelincahan. Dokumentasi foto atau video aktivitas permainan bakiak digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung validasi hasil observasi. Sampel yang digunakan adalah 17 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki 9 perempuan, alat dan bahan yang digunakan, seperti dokumen, media dan observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan Observasi Langsung untuk menilai perubahan motorik kasar berdasarkan observasi dan Observasi dilakukan sebelum (pre-test), selama, dan setelah (post-test) intervensi, Tes Motorik Kasar dilakukan sebelum intervensi (pre-test) dan setelah intervensi (post-test) untuk mengukur tingkat perubahan kemampuan motorik kasar siswa, Tes mencakup beberapa indikator fisik, seperti kemampuan menjaga keseimbangan saat melangkah dengan bakiak dan kekompakan tim.

Dokumentasi yaitu Foto atau video diambil selama proses penelitian untuk melengkapi data observasi dan memberikan bukti visual aktivitas siswa.

Pada dasarnya pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif karena menekankan pada analisis data-data *numerical* (angka). Diolah dengan metode statistic (Suryatman et al., 2020). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen deskriptif (*quasi experiment research*) yang mana calon peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak (Mahmudah, 2020), khususnya mengenai permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik Kasar anak. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian *one group-pretest-posttest* design yang dirancang oleh (Sugiyono,2013: 83) desainnya adalah:



Keterangan:

O₁: Pengamatan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan

X: Perlakuan permainan tradisional bakiak

O₂: Pengamatan motorik kasar sesudah diberikan perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memulai penelitian ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional bakiak berdampak pada kemampuan motorik kasar anak-anak di UPTD SDN 145 Barru. Kemampuan motorik kasar anak akan diamati, termasuk keseimbangan tubuh (berjalan di atas papan tintian), kecepatan berjalan (berjalan zigzag), dan kekuatan kaki (berjalan dengan satu kaki). Hasil akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Sebelum Diberikan Perlakuan.

Kategori	Aspek Kemampuan Motorik Kasar Anak Yang Diamati						Rata-Rata (%)
	Keseimbangan tubuh		Kecepatan Berjalan		Kekuatan kaki		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	7,25	1	6,25	0	0	5,16
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	18,75	3	13,5	2	12,5	15,58
Mulai Berkembang (MB)	5	31,25	6	37,5	4	25	31,25
Belum Berkembang (BB)	7	43,75	7	43,75	11	63,5	60
Jumlah	17	100	17	100	17	100	100

Sesuai tabel 1.1 rekapitulasi penilaian keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan, dapat diketahui dari pengamatan keterampilan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan berupa

Permainan Tradisional Bakiak, terdapat 4,16% dalam kategori BSB, 14,58% dalam kategori BSH, 31,25% dalam kategori MB, dan 60% dalam kategori BB.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Tradisional Bakiak.

Kategori	Aspek Kemampuan Motorik Kasar Anak Yang Diamati						Rata- Rata (%)
	Keseimbangan tubuh		Kecepatan berjalan		Kekuatan kaki		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	25	5	26	5	32,25	29,08
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	56,25	7	43,75	8	44,75	48,91
Mulai Berkembang (MB)	3	13,5	4	25	3	18,75	19,75
Belum Berkembang (BB)	1	6,25	1	6,25	1	6,25	6,25
Jumlah	17	100	17	100	17	100	100

Sesuai tabel 1.2 dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak sesuai aspek yang diamati, terdapat 28,08% dalam kategori BSB 48,91% dalam kategori BSH, 19,75% dalam kategori MB, dan 6,25% dalam kategori BB.

Tabel 1.3 Rekapitulasi Pengamatan Awal Dan Akhir Motorik Kasar Anak.

Kategori	Sebelum diberi perlakuan						Sesudah diberikan perlakuan					
	Keseimbangan tubuh		Kecepatan berjalan		Kekuatan kaki		Keseimbangan tubuh		Kecepatan berjalan		Kekuatan kaki	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Berkembang sangat baik (BSB)	2	7,25	1	6,25	0	0	4	25	5	26	5	32,25
Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	18,75	3	13,5	2	12,5	9	56,25	7	43,75	8	44,75
Mulai berkembang (MB)	5	31,25	6	37,5	4	25	3	13,5	4	25	3	18,75
Belum berkembang (BB)	7	43,75	7	43,75	11	63,5	1	6,25	1	6,25	1	6,25

Sesuai tabel 1.3 dapat diketahui hasil rekapitulasi pengamatan awal dan akhir motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional bakiak dari aspek keseimbangan tubuh, pada kategori BSB dari 6,25% Menjadi 25%, kategori BSH dari 18,75% Menjadi 56,25%, kategori MB dari 31,25%, Menjadi 13,5%, dan kategori BB 43,75%, Menjadi 63,5%. Berdasarkan uraian tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengamatan kemampuan motorik kasar anak sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional bakiak, terdapat perubahan yang signifikan, yaitu Sebagian besar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terlihat dari pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak

Tabel 1.4 Paired Samples Test.

pair		Paired Difference				T	df	sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
					Lower				Upper
1	sebelum perlakuan sesudah perlakuan	- 3.68750	1.579 82	.3949 6	- 4.5293	- 2.84567	-9.337	15	.000

Sesuai tabel 1.4 dapat dijelaskan bahwa nilai t_{hitung} bernilai negatif yaitu nilai t_{hitung} sebesar -9.337, t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah daripada sesudah perlakuan. Dalam hal tersebut maka nilai t_{hitung} negatif bermakna positif sehingga, nilai t_{hitung} 9.337. Dengan demikian, dilihat dari perhitungan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga nilai t_{hitung} 9.337 > t_{tabel} 1.753 Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh kegiatan permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional bakiak berpengaruh terhadap motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru.

Pembahasan

Hasilnya menunjukkan bahwa 17 siswa di SDN 145 Barru menunjukkan kemampuan motorik kasar mereka dalam berbagai kegiatan, termasuk berjalan diatas papan titian, berjalan zig-zag, dan berjalan dengan satu kaki yang belum berkembang sesuai harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan bakiak tradisional, yang dimainkan berulang kali, mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

Selanjutnya, hasil hitungnya menunjukkan -9.337 dengan signifikan 0,000. Dengan sig 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru. Hasil dan diskusi menunjukkan bahwa ada pengaruh antara permainan tradisional bakiak dan kemampuan motorik kasar anak di SDN 145 Barru. Kecerdasan motorik kasar anak dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, tetapi pembelajaran peran dan guru di SD adalah salah satu yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak. Permainan bakiak tradisional adalah salah satu pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak. Penelitian dimulai dengan kondisi awal di mana semua subjek penelitian memiliki kecerdasan motorik kasar rendah. Setelah itu, permainan tradisional bakiak diberikan perlakuan, dan kemudian dilakukan pengukuran akhir untuk membandingkannya dengan kondisi awal. Setelah pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak, perbandingan kondisi awal dan akhir akan dijelaskan.

Pada kondisi awal, subjek memiliki kecerdasan motorik kasar yang rendah, dengan nilai tertinggi hanya 11, tetapi setelah perlakuan dengan permainan bakiak tradisional, kecerdasan motorik kasar subyek meningkat secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai pengukuran akhir subyek sebesar 12. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak benar-benar dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawati & Widyasari, 2022) bahwa aktivitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, menari, dan body language adalah tujuan materi pelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan fisik. Selain itu, dalam rangka kerjanya, permainan bakiak ini mendorong berbagai aktivitas fisik.

Namun, ada banyak cara untuk meningkatkan kecerdasan fisik motorik anak, menurut (Kustiawan & Aulia Enggarwati, 2021) ini termasuk bermain peran, olahraga, menari, dan keterampilan fisik. Permainan tradisional bakiak ini menuntut keterampilan fisik. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak dalam hal keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Permainan olahraga tradisional bakiak secara signifikan mempengaruhi kemampuan motorik kasar siswa di UPTD SDN 145 Barru. Peningkatan kemampuan motorik kasar ditunjukkan melalui perbaikan pada indikator keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kelincahan siswa setelah diberikan perlakuan berupa permainan bakiak. Permainan bakiak efektif sebagai metode pembelajaran fisik yang melibatkan aktivitas kelompok. Selain meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan ini juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Intervensi berbasis permainan tradisional mampu memberikan solusi terhadap keterbatasan aktivitas fisik siswa. Aktivitas ini tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan motorik kasar, tetapi juga membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd.Mukhid. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*.
- Amina Datu, Rapi Us. Djuko, & Sri Wahyuningsi Laiya. (2023). Deskripsi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 164–179. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2647>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Ernawati, E., Hayatii, F., & Oktariana, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Basket Di Kelompok B2 Tk Islam Mutiara Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–16.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Gemah, Kusuma, R., Ayu, N., & Sari, M. (2020). *Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak di RA Muslihun 2 Palangka Raya*. 50. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3232/>
- Hafidzullah, M. R., Sudarmanto, E., & Fatoni, M. (2024). Kemampuan menggiring bola ditinjau dari keseimbangan dan koordinasi mata kaki. *Jurnal Porkes*, 7(1), 511–523. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25491>

- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Ilmi Azizah, A. N. (2023). Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Tahta Media*, 4.
- Indrayanti, N. (2021). Desain Interior Pusat Hidroterapi. *Jurnal Vastukara*, 1(2).
- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1180–1187. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5414%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/5414/3916>
- Kustiawan, A. A., & Aulia Enggarwati, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Online Terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 91–106. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6619>
- Mahmudah, U. (2020). *Metode Statistika: Step by Step*. May.
- Ningsih, U., & Arzani, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok A .1 Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Tk ‘ Aisyiyah Bustanul Athfal Lekok. *JR-PGSD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 31–34. <https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD/article/view/35>
- Nurazzana, A., & Hartati, S. (2024). Pengaruh Media Tiktok Edukasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Iqra ` Tunggul Hitam Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang. 8, 13901–13908.
- Pratiwi, A. B., & Fuadah Z, A. (2020). Permainan Tradisional Egrang Dari Provinsi Banten Dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.206>
- Purwanto, D., Agusniatih, A., Fitriana, F., & Fahrizal, F. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5052–5059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4922>
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 572–579. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>
- Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>

- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Sumual, I. F. F., Sularso, P., & Budiyono. (2020). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 117–124. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5922>
- Suryatman, T. H., Kosim, M. E., & Julaeha, S. (2020). Pengendalian Kualitas Produksi Roma Sandwich Menggunakan Metode Statistik Quality Control (Sqc) Dalam Upaya Menurunkan Reject Di Bagian Packing. *Journal Industrial Manufacturing*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31000/jim.v5i1.2429>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Tryana, N., Inmaryanto, I., & Sari, M. (2022). Penggunaan Permainan Bakiak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 37–51. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v2i1.131>
- Tunru, A. A., & Ilahi, R. (2022). Permainan Tradisional Dan Dampaknya Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 217–224.
- Utari, E. R. R., Hariyanti, Lutfiah Aini, Wahyuni, & Khadijah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *CERDAS - Jurnal Pendidikan*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.208>
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.483>