

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN
KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**



Oleh:
Kartika Dewi Sisbintari
20717251001

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

ABSTRAK

KARTIKA DEWI SISBINTARI: Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun di TK ABA Gerso dan TK ABA Gambrengan, Kecamatan Srandakan. **Tesis.** Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.

Tujuan penelitian ini guna memahami: (1) pengaruh permainan tradisional sunda manda pada kemampuan motorik kasar anak; (2) pengaruh permainan tradisional sunda manda pada kemampuan kognitif anak; (3) apakah terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak serta kognitif anak yang belajar dengan permainan tradisional sunda manda.

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Proses penelitian ini dilakukan menggunakan pengamatan dalam 2 grup pembelajaran, yakni grup eksperimen dan kontrol. Penelitian dilakukan pada 2 sekolah TK di Kecamatan Srandakan. Adapun sampel penelitian yang dipergunakan berjumlah 72 anak usia 5 sampai 6 tahun dimana untuk kelas eksperimen sebanyak 34 anak dan kelas kontrol 38 anak, yang ditentukan berdasarkan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data mempergunakan observasi guna daya motorik kasar dan kognitif. Teknik analisis data dilakukan melalui aplikasi statistik SPSS dengan mempergunakan analisis deskriptif serta analisis statistik inferensial, dimana analisis deskriptif dipergunakan guna menggambarkan data atau informasi dari kondisi subyek berupa kemampuan kognitif anak dan kemampuan motorik kasar anak dalam bentuk data angka deskriptif berupa (nilai maksimal, minimal, range, rerata, median, modus, varian, standar deviasi, prosentase dan histogram), sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perbedaan antar variabel, baik variabel bebas maupun terikat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Permainan tradisional sunda manda (X_1) berpengaruh signifikan pada kemampuan motorik kasar (Y_1) dengan t-hitung sebesar -7.694 dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$; (2) Permainan tradisional yaitu manda (X_1) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif anak (Y_2) dengan t-hitung sebesar -7.737 dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$; (3) ada beda yang signifikan pada daya motorik kasar (Y_1) dan kemampuan kognitif anak (Y_2) yang belajar dengan mempergunakan permainan tradisional sunda manda (X_1) rerata sebesar 50,91.

Kata kunci: permainan tradisional sunda manda, kemampuan motorik kasar anak, kemampuan kognitif.

ABSTRACT

KARTIKA DEWI SISBINTARI: The Effect of Sunda Manda Traditional Game on Gross Motor and Cognitive Ability of children aged 5 to 6 Years Old in ABA Gerso Kindergarten and ABA Gambrengan Kindergarten, Srandakan District. **A Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2022.**

This study aims to determine: (1) the effect of traditional Sundanese games on children's gross motor skills; (2) the influence of traditional Sundanese games on children's cognitive abilities; (3) whether there are differences in the gross motor skills of children and children's cognitive learning with traditional Sundanese games.

This study used a quantitative approach with the method of quasi-experimental (quasi-experimental design). The research process was carried out using observations in 2 learning groups, namely the experimental and control groups. The study was conducted at 2 kindergarten schools in Srandakan District. The sample in this study amounted to 72 children aged 5 to 6 years where for the experimental class as many as 34 children and 38 children in the control class, which were determined based on the cluster random sampling technique. The data collection technique used observation for gross motor and cognitive abilities. The data analysis technique was carried out through the SPSS statistical application using descriptive analysis and inferential statistical analysis, where descriptive analysis was used to describe data or information from the condition of the subject in the form of children's gross motor skills and children's cognitive abilities in the form of descriptive numerical data in the form of (maximum, minimum, ranges,

The results of the study show that (1) Sundanese traditional games (X_1) has a significant effect on gross motor skills (Y_1) with a t-count of -7,694 with a significance level of $0.00 < 0.05$; (2) Sundanese traditional game (X_1) has a significant effect on children's cognitive abilities (Y_2) with a t-count of -7,737 with a significance level of $0.00 < 0.05$; (3) there is a significant difference in gross motor skills (Y_1) and cognitive abilities of children (Y_2) who learn using traditional Sundanese games (X_1) with an average of 50.91.

Keywords: sundanese traditional games, children's gross motor skills, cognitive abilities.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu investasi jangka panjang guna usaha pembinaan mutu SDM di Indonesia. Dimana capaian yang diinginkan dari kesuksesan pendidikan tersebut dapat digapai direntang waktu yang panjang. Maka dari itu, usaha pembinaan siswa lewat pendidikan usia dini memerlukan keikhlasan, kesabaran, dan proses yang panjang untuk berkorban. Dalam lembaga pendidikan formal, usaha pembinaan mutu sumber daya anak usia dini diharuskan mampu berkembang pesat, ini memiliki tujuan supaya pendidikan usia dini bisa dijadikan landasan pendidikan secara keseluruhan. Proses pembangkitan motivasi dan pembentukan sikap harus dimulai secara berkelanjutan. Maka dari itu, setiap masyarakat wajib dan harus mengikuti pendidikan, seperti pendidikan usia dini, pendidikan dasar serta menengah, ataupun perguruan tinggi.

Masa Anak Usia Dini ialah proses yang paling basis dari adanya pengembangan nilai dan seni kemampuan kognitif, sosial emosional, fisik motorik, agama serta moral. Masa usia dini yaitu proses pengembangan yang terpenting dalam diri seseorang. Segala potensi, kebiasaan, kecerdasan, perilaku, dan sikap di masa usia dini sangatlah menentukan bagaimana anak akan berkembang dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Anak usia dini ialah anak yang ada direntangan umur 0 hingga 8 tahu. Beichler & Snowman menjelaskan bahwasanya anak usia dini ialah anak yang mempunyai umur diantara 3 hingga 6 tahun (Yulianti, 2010: 7). Sementara hakikat anak usia dini ialah seseorang yang unik yakni dia mempunyai pola perkembangan

serta pertumbuhan yang khusus berdasarkan taraf yang tengah dilewati anak itu (Augusta, 2012). Berdasar penjelasan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwasanya anak usia dini ialah anak yang memiliki umur 0 hingga 8 tahun yang sedang ada dalam tahapan perkembangan serta pertumbuhan, baik mental ataupun fisik. Selain itu, masa anak usia dini seringkali dinamai sebutan masa emas atau “golden age”. Hampir semua potensi anak pada masa ini mengalami kepekaan untuk berkembang dan bertumbuh dengan hebat dan cepat. Perkembangan tiap anak tentu berbeda sebab tiap orang mempunyai perkembangan yang tidak sama. Dalam hal ini, stimulasi yang intensif serta makanan yang seimbang dan bergizi sangatlah diperlukan untuk perkembangan dan pertumbuhan itu.

Masa kanak-kanak ialah masa ketika anak belum bisa memperluas potensinya. Mereka memiliki kecenderungan senang bermain ketika yang bersamaan. Sering merubah aturan permainan untuk pentingan diri sendiri atau ingin menang sendiri. maka dari itu, diperlukan upaya pendidikan demi memenuhi optimalisasi seluruh aspek perkembangan, seperti perkembangan psikis ataupun perkembangan fisik. Potensi anak merupakan hal terpenting untuk dikembangkan. Dimana berbagai potensi yang dimaksud antara lain kemampuan fisik, sosio-emosional, bahasa, kognitif, dan lainnya.

Martini (2006) menyatakan bahwasanya tiap anak di dunia ini mempunyai hak guna bermain di usia dini. Bermain merupakan aktivitas pokok anak, karena dengan begitu maka anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang menunjang perkembangannya guna mempersiapkan diri dalam kehidupan berikutnya. Bermain adalah jembatan bagi anak dari beajar informal menjadi

formal. Sehingga, anak mampu melaksanakan aktivitas tertentu supaya seluruh aspek perkembangan bisa berkembang semaksimal mungkin. Bermain tidak cuma jadi kesenangan saja, namun sebuah keperluan yang mau tak mau diharuskan tercukupi (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2012:72).

Permainan merupakan sebuah bentuk kegiatan sosial yang dominan di awal masa anak. Desmita (2013:141) menjelaskan bahwasanya perihal ini karena anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain bersama teman-temannya di luar rumah dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan lainnya. Permainan merupakan sarana bereksperimen tanpa batas, dalam banyak hal, dan terbuka. Permainan juga dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang dinamis dan aktif, tidak statis dengan demikian tidak terbatas waktu dan ruang. Menurut Khasanah et al. (2001), permainan diberlakukan bagi semua anak sepanjang zaman, mempunyai konteks hubungan spontan dan sosial, selain itu bermain menjadi sarana komunikasi dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Al Ningsih (2021) menjelaskan bahwasanya permainan bisa memengaruhi semua aspek perkembangan anak, aspek perkembangan fisik, kognitif, emosional, ataupun sosial. Hal ini sesuai dengan penelitian Petrovska, Sivevska, & Cackov (2013) yang menjelaskan bahwasanya secara positif permainan memengaruhi perkembangan dan pendidikan masing-masing orang. Permainan bisa memberi pengaruh positif pada kesehatan, perkembangan fisik, emosional, moral, dan sosialisasi anak-anak. Pada masa usia emas ini, anak-anak tidak akan bisa menerima 100 % pengetahuan yang disampaikan padanya dengan cara monoton, tetapi anak akan mengeksplor pengetahuan yang dimiliki melalui permainan, sebab

dengan bermain maka anak bisa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan lebih baik, dimana hal tersebut akan berimbas kepada perkembangan serta pertumbuhan anak usia dini yang lebih optimal.

Menurut Ramdani & Azizah (2019), terdapat jenis permainan yang bisa menstimulasikan perkembangan kognitif dan motorik kasar anak diantaranya dengan permainan tradisional. Dimana permainan tradisional ialah permainan yang asalnya dari sebuah daerah yang dilakukan secara turun-menurun. Permainan tradisional ini mempunyai berbagai manfaat guna menstimulasi perkembangan anak usia dini. Adapun hasil penelitian yang membuktikan bahwasanya permainan tradisional bisa memiliki peranan kunci yang berkaitan bersama elemen emosional di pendidikan jasmani.

Hampir setiap negara memiliki permainan tradisional. Anak-anak yang memiliki latar budaya yang berbeda mempunyai permainan yang berbeda juga, tetapi kadang kala mempunyai banyak kemiripan antara budaya yang satu dengan yang lainnya. Permainan tradisional yakni permainan yang sudah diturunkan dari generasi satu ke generasi berikutnya (Bishop & Curtis, 2005: 33). Permainan tersebut memiliki nilai “positif”, “baik”, “diinginkan”, dan “dinilai”. Selain itu, permainan tradisional ialah permainan anak-anak yang dibuat dengan bahan sederhana berdasarkan elemen budaya di kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional bisa disebut permainan rakyat yang didefinisikan sebagai suatu aktivitas rekreatif yang tujuannya bukan sekedar menghibur dirinya, namun sebagai alat guna memelihara kenyamanan dan hubungan sosial (Khoiruddin et al., 2016).

Permainan tradisional sangatlah populer pada akhir abad 20. Anak-anak pada zaman dahulu bermain dengan mempergunakan alat seadanya. Tetapi saat ini, anak-anak mulai melupakan permainan tradisional dan lebih memilih bermain bersama beragam permainan berbasis teknologi yang asalnya dari luar negeri. Permainan tradisional seiring perkembangan zaman mulai dilupakan oleh anak Indonesia secara perlahan-lahan. Bahkan menurut Saputra (2017), banyak dari mereka yang sama sekali tidak mengetahui permainan tradisional.

Permainan tradisional tak membutuhkan peralatan peraga yang mahal serta seluruh individu dapat melakukannya, apapun jenis kelaminnya dan berapapun usianya (Kurniati, 2016). Berbagai permainan tradisional menuntun anak menjadi kuat secara mental ataupun fisik. Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati (2011: 92) menjelaskan bahwasanya dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak menjadi bagian strategis dan terpenting yang bisa membentuk semua potensi yang dimiliki anak secara keseluruhan.

Permainan tradisional sebenarnya mempunyai berbagai manfaat bagi anak-anak. Di samping dapat menyehatkan badan dan tidak memerlukan banyak biaya, permainan tradisional juga bisa sebagai olahraga dikarenakan seluruh permainannya memerlukan gerakan badan yang ekstra, sebenarnya permainan tradisional amat baik guna melatih kognitif, mental, serta fisik motorik anak. Anak akan dirangsang keluasaan wawasan, kecerdasan, jiwa kepemimpinan, ketangkasan, serta kreatifitasnya secara tidak langsung melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dapat membentuk kognitif anak dan motorik anak baik halus ataupun kasar (Hasanah, 2016). Namun tidak semua permainan tradisional bisa memperluas

kemampuan motorik kasar dan kognitif anak. Mariyati (2018) menyebutkan bahwasanya permainan yang bisa membentuk kognitif dan motorik kasar anak diantaranya yaitu permainan *sunda manda*. Dimana permainan ini sangatlah mudah dimainkan anak berusia 5 hingga 6 tahun, karena pada usia tersebut anak sudah mulai memahami bilangan maupun lambang bilangan dan mampu melompat dengan lincah. Permainan ini juga tidak memaksakan siapa yang harus kalah atau menang.

Pada pendidikan jasmani olah raga ditingkat Taman Kanak-Kanak salah satunya yaitu mengenai pembelajaran kognitif dan motorik. Perkembangan motorik dapat berkembang secara baik bila anak mendapatkan peluang besar guna menjalankan kegiatan fisik berbentuk gerakan yang mengikutsertakan semua anggota badannya (Sumantri, 2005: 70). Motorik kasar tak kalah pentingnya untuk diperluas pada anak berusia dini. Menurut Papalia & Feldman (2015: 234), motorik kasar adalah kegiatan anak yang terkait dengan penggunaan otot besar misalnya menendang, berjalan, berlakur, serta merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot besar.

Mariyati (2018) melaksanakan penelitian kepada Sembilan anak yang memiliki usia 5 hingga 6 tahun di TK Dharma Wanita Kelun Kota Madiun Tahun 2013/2014, hasil ini membuktikan bahwasanya daya awal motorik kasar peserta didik yang tidak baik bersama terdapatnya permainan *sunda manda* yang dimainkan tiap hari mampu menaikkan daya motorik kasar anak itu. Dari murid yang memiliki otot kaki kurang kuat bisa jadi kuat saat menuntaskan permainan hingga 4 kali, peserta didik yang semula ragu-ragu dengan pemberian kesempatan dan motivasi

akhirnya bisa menjadi percaya diri, dan peserta didik bisa meningkatkan keseimbangan dan kelincahan bersama koordinasi anggota tubuh yang baik bersama memainkan sunda manda dengan rutin. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian A. Adpriyadi (2017). Penelitian ini memiliki tujuan guna memperbaiki proses beserta capaian belajar selaku usaha mengembangkan daya motorik kasar anak kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta. Subyek yang dipergunakan ialah anak kelompok B di TK Tunas Gading 2015/ 2016 sejumlah 16 orang. Hasil ini membuktikan bahwasanya keterampilan motorik kasar anak berusia dini bisa dikembangkan bersama permainan engklek.

Aspek perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun sangat menonjol, maka dari itu sangat penting menstimulasikan otak anak guna menunjang perkembangan kognitif anak. Menurut Santrock (2011: 141) kognitif ialah definisi yang luas terkait mengamati dan berpikir, hingga ialah perilaku yang menyebabkan seseorang mendapat wawasan ataupun yang diperlukan guna memanfaatkan pengetahuannya. Perkembangan kognitif memperlihatkan perkembangan anak dalam berpikir. Soematri (2003: 27) menjelaskan bahwasanya kemampuan anak guna mengkoordinasikan berbagai permasalahan bisa dipergunakan sebagai tolak ukur perkembangan kecerdasan.

Jean peaget (Desmita, 2013) menjelaskan bahwasanya ada berbagai tahapan perkembangan kognitif, antara lain tahapan sensoris motor (dari masa kelahiran sampai 2 tahun) serta tahapan praoperasional (2-7 tahun), tahapan praoperasional merupakan masa permulaan anak guna mendorong kemampuannya untuk menyusun pemikirannya. Di masa ini, anak memerlukan berbagai simbol yang bisa

menuangkan isi pikirannya maka dari itu masa ini seringkali dikenal dengan sebutan *symbolic thought* (masa pemikiran simbolik) sebab tahapan ini memiliki karakteristik yang ditandai dengan kemunculan bahasa atau sistem lambang. Munculnya fungsi simbolis diperlihatkan dari pengembangan bahasa yang cepat.

Penelitian Putri (2020) yang dilaksanakan di KB Cahaya Qolbi Mojokerto tahun 2018/ 2019 dimana sampel yang dipergunakan berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya permainan sunda manda geometris ada pengaruh pada perkembangan anak. Selain itu, permainan sunda manda memberi capaian yang signifikan pada perkembangan kognitif anak. Capaian ini bisa dilihat dari adanya kenaikan skor perkembangan kognitif anak berusia 3 hingga 4 tahun sesudah dan sebelum pengaplikasian permainan sunda manda geometris. Dengan demikian hipotesis yang menyebutkan “permainan sunda manda geometris memberi dampak pada kenaikan kognitif anak KB Chaya Qolbi” diterima. Perkembangan kognitif anak diperlihatkan dengan adanya perubahan tingkatan kognitif secara beragam dan positif sesudah mengikuti permainan sunda manda geometris. Dimana anak yang melaksanakan permainan ini mulai terlihat memahami dan menerapkan materi yang telah diberikan. Sesudah mengikuti permainan tersebut, anak akan mengalami peningkatan kognitif secara khusus dalam bentuk geometris lambangan bilangan yaitu konsep lambang bilangan dan konsep perbedaan bentuk. Ini dibuktikan dengan meningkatnya penguasaan bentuk geometris serta mengenal lambang bilangan anak sesudah melakukan permainan sunda manda geometris.

Pembelajaran kognitif dan motorik adalah kegiatan pembelajaran guna meningkatkan perilaku hidup aktif, mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik, serta meningkatkan sikap sportif dan kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani (Stork and Sanders, 2008). Hal ini sangatlah berbeda dengan keadaan peserta didik berusia 5 hingga 6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul.

Di samping itu, Zeyrek et al. (2006) menjelaskan bahwasanya kemunculan permainan instan misalnya bermain gadget, mendorong banyak anak tidak ingin bergabung dengan teman lainnya dalam melakukan aktivitas ataupun bermain diluar ruangan karena tidak mau tubuhnya menjadi kotor. Anak-anak saat ini berada dijaminan yang serba canggih. Ada beberapa faktor yang mendorong anak tak sempat lagi menikmati beragam permainan tradisional. Walaupun aksesnya tradisional, namun permainan ini justru memiliki beragam manfaat. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Mutema (2013) yang membuktikan bahwasanya dari 50 subjek penelitian yang dipergunakan ada sekitar 80 % anak yang menghabiskan waktu untuk menonton TV dan bermain gadget. Oleh karenanya, presentase anak usia 5 tahun yang bermain gadget mengalami peningkatan tiap tahunnya serta masih banyak anak yang mempergunakan waktu luangnya untuk menonton televisi dan bermain gadget di rumah.

Penggunaan gadget yang menyebabkan aktifitas fisik juga menjadi menurun bisa memunculkan permasalahan obesitas anak. Dalam penelitiannya, *World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwasanya lebih dari 650 juta orang dewasa di seluruh dunia menderita obesitas. Di samping populasi dewasa, diestimasikan

sekitar 41 juta anak dengan usia kurang dari 5 tahun mengalami obesitas atau kelebihan berat badan. Hasil ini serupa dengan pernyataan Widiyanti & Tafal (2014) dan Budiningsari (2004) yang membuktikan bahwasanya Indonesia sekarang ini memiliki banyak penduduk yang menderita obesitas. Kelebihan berat badan atau obesitas adalah permasalahan yang seringkali terjadi di negara berkembang termasuk Indonesia. Beberapa kelompok masyarakat Indonesia terlebih di kota besar menderita permasalahan kesehatan utama yakni dipengaruhi dengan adanya aktivitas yang kurang dan adanya kelebihan gizi dimasa kanak-kanak.

Perubahan minat anak-anak saat ini dengan memilih permainan elektronik dan lebih modern dikarenakan adanya faktor lingkungan dan kondisi perekonomiannya. Bermain game berbasis elektronik, berbagai game di mall, serta game online di tablet lebih dipilih anak saat ini daripada permainan tradisional seperti *sunda manda*. Jika di pedesaan kemungkinan kita masih dapat menemukan anak yang melakukan permainan *sunda manda* namun di perkotaan pemandangan tersebut akan sangat sulit ditemukan. Menurut Fitriani & Adawiyah (2018), fenomena yang terjadi sekarang ini memperlihatkan bahwasanya pemanfaatan lingkungan alam yang belum maksimal dalam menunjang stimulus motorik kasar anak juga menghasilkan berbagai penelitian yang membuktikan bahwasanya anak-anak zaman sekarang kurang memiliki ketrampilan yang memadai. Selain itu, berdasarkan segi fisik motorik maka anak menjadi kurang beraktivitas sehingga mendorong pola hidup sehat dan kebugaran anak menjadi tidak bisa dikontrol dan

nantinya berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir anak ataupun bisa dikenal dengan aspek perkembangan kognitif anak.

Pengenalan konsep membilang angka pada anak berusia 5 hingga 6 tahun juga tergolong rendah. Anak akan merasa kesulitan dan tidak mampu pada saat diminta menghubungkan gambar dengan angka dan membilang angka secara berturut berdasarkan perkembangan anak. Hal ini dikarenakan anak seringkali merasa bosan selama kegiatan pembelajaran di kelas dan sering dijumpai anak hanya mengobrol dengan temannya didalam kelas. Aktivitas anak lebih cenderung dengan adanya permainan yang lebih menarik tanpa adanya terpusat dengan pelajaran yang diberikan. Hal ini membuat kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan membilang kurang optimal.

Pengembangan dan peningkatan kemampuan kognitif dan motorik kasar murid berumur 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul dibutuhkan sebuah proses aktivitas berdasarkan karakteristik anak yakni melalui aktivitas bermain. Dengan demikian anak lebih termotivasi dalam menjalankan kegiatan pelajaran di sekolah. Ini terlihat dari ketertarikan anak ketika mengikuti pelajaran permainan sunda manda di sekolah.

Peneliti memiliki ketertarikan guna memahami kemampuan kognitif dan motorik secara khusus anak berusia 5 – 6 tahun di kecamatan Srandakan kabupaten Bantul. Menurut data IGTKI dari Kecamatan Srandakan mayoritas peserta didik umur 5 – 6 tahun di kecamatan Srandakan kabupaten Bantul memiliki kemampuan motorik yang kurang, dan tidak ditemukan data mengenai kemampuan kognitif dan motorik untuk peserta didik berusia 5-6 tahun, sehingga mendorong peneliti lebih

tertarik dengan penelitian ini. Berdasarkan survei pra penelitian yang peneliti lakukan di TK ABA Gerso permainan tradisional sunda manda jarang dilakukan pendidik, serta tidak terdapat yang melakukan penelitian terkait dampak permainan tradisional sunda manda pada daya kognitif dan motorik kasar anak berusia 5 hingga 6 tahun. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti berkeinginan guna melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar uraian latarbelakang tersebut terdapat berbagai kesulitan yang dapat diidentifikasi yaitu antara lain:

1. Masih kurang optimalnya daya motorik kasar anak berusia dini.
2. Masih kurang optimalnya kemampuan kognitif anak perihal ini yakni daya membilang di anak.
3. Belum banyak diberikan permainan sunda manda pada usia dini.
4. Permainan Sunda Manda belum diujikan dampaknya pada daya motorik kasar serta kognitif anak berusia 5-6 tahun di TK Kecamatan Srandakan.
5. Model permainan sunda manda yang diterapkan oleh guru belum banyak membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Dari latarbelakang serta pengidentifikasian persoalan, hingga fokus masalah studi ini yaitu kurangnya variasi permainan tradisional sunda manda yang

dilaksanakan bersama guru terhadap kemampuan kognitif dan motorik kasar anak berusia 5 - 6 yang kurang optimal. Objek studi yang akan dipergunakan ialah anak berusia 5 – 6 tahun yang bersekolah di TK ABA GERSO dan TK ABA Gambrengan di Kecamatan Srandakan Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasar latarbelakang dan batasan permasalahan itu hingga peneliti bisa membuat perumusan persoalan yakni meliputi :

1. Apakah ada dampak permainan tradisional sunda manda pada kemampuan motorik kasar anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul ?
2. Apakah ada dampak permainan tradisional sunda manda pada kemampuan kognitif anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul ?
3. Apakah ada dampak permainan tradisional sunda manda pada kemampuan motorik kasar serta kognitif anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul ?

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan permasalahan tersebut, hingga studi ini memiliki tujuan, yaitu meliputi :

1. Guna mengetahui dampak permainan tradisional sunda manda pada daya motorik kasar anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan.

2. Guna mengetahui dampak permainan tradisional sunda manda pada daya kognitif anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan.
3. Guna mengetahui dampak permainan tradisional sunda manda pada daya motorik kasar serta kognitif anak berusia 5 – 6 tahun di Kecamatan Srandakan.

F. Manfaat Penelitian

apun berbagai kegunaan yang bisa didapat pada studi ini, yaitu meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Capaian itu diharap bisa dijadikan pendorong penyelenggaraan pengetahuan, pendidikan bagi orangtua terkait dampak permainan sunda manda pada daya kognitif dan motorik kasar anak umur 5 – 6 tahun. Di samping tersebut, studi ini bisa dijadikan pijakan bagi penelitian lainnya tentang kemampuan kognitif dan motorik kasar anak maupun permainan sunda manda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Studi ini bisa menjadi wadah untuk tambahan pengalaman guna melaksanakan studi diarah anak berusia dini. Di samping itu, studi ini memberi referensi dan penambahan wawasan mengenai permainan yang tepat guna dipergunakan diusaha mengembangkan daya kognitif dan motorik kasar anak berusia 5-6 tahun.

b. Bagi Orang tua

Studi ini diharap supaya orangtua bisa mengimplementasikan metode yang sesuai guna mendidik anaknya supaya anak bisa mempunyai kemampuan kognitif yang baik dan kemampuan motorik yang bagus berdasarkan tahap perkembangan anak. Ini akan sangat membantu dalam menetapkan perlakuan yang sesuai kebutuhan anak terkait pengembangan kemampuan kognitif dan motoriknya. Dengan diadakannya penelitian ini guru dan peneliti mengedukasi kepada orangtua tentang permainan tradisional sunda manda sehingga orangtua mampu menstimulasi dan mengedukasi anak dengan beragam permainan tradisional diantaranya dengan permainan sunda manda.

c. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi sebuah sumber informasi guna memahami dampak permainan sunda manda pada daya kognitif dan motorik kasar anak berusia 5-6 tahun. Selain itu, guru diharap lebih bisa mengoptimalkan proses belajar mempergunakan permainan tradisional yang lebih permanen dan bermakna.

d. Bagi Anak

Penelitian ini bisa memberikan kesenangan dan kegembiraan bagi anak karena dimasa ini anak suka dengan bermain, bisa meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik kasar anak, meningkatkan sosialisasi anak sebab dengan bermain permainan tradisional sunda manda anak dapat berbaur dengan teman-temannya. Melalui penelitian ini, anak juga

bisa mengembangkan kecerdasan logika matematika salah satunya dengan kemampuan membilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Javalitera.
- Adi, B. S. (2014). Permainan kecil “sunda manda” sebagai alternatif bermain anak usia dini. *Dinamika Pendidikan*, 21(1), 39–56.
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat permainan tradisional bola bekel terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Ananditha, A. C. (2017). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan motorik kasar pada anak toddler. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2(1), 40–48.
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55–59.
- Aprilianti, R. (2017). Meningkatkan kemampuan membilang angka 1 sampai 20 melalui permainan bendera pintar pada anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 02(4), 22– 33.
- Ardini, P. P & Anik, L. (2018). Bermain dan permainan anak usia dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bangau, S., & Sanders, SW (2008). Pendidikan jasmani pada anak usia dini. *Jurnal Sekolah Dasar*, 108, 197-206. <https://doi.org/10.1086/529102>
- Bjartveit, C., & Panayotidis, E. L. (2017). Transforming early childhood educators’ conceptions of “dark play” and popular culture. *Contemporary issues in early childhood*, 18(2), 114-126. DOI: 10.1177/1463949117714075
- Budiningsari, R. D. (2004). Pengaruh perubahan status gizi pasien dewasa terhadap lama rawat inap dan biaya rumah sakit. *Jurnal gizi klinik Indonesia*, 1(1), 35–45.
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah. Yogyakarta:

DIVA Press.

- Desmita. (2013). Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dryden, L., & Mukherji, P. (2014). Foundations of early childhood: principles and practice. *Foundations of Early Childhood*, 1-432. ID: 5018065
- Efendi, D. I. (2015). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini. *J. Didakt*, 13(3), 11–18.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta: Prenada Media.
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2), 21–30.
- Farikhah, S. (2011). Pendidikan anak dalam perspektif gender: Kajian Konseptual dan strategi Aksi. *Education*, 1, 122-146.
- Febrianta, Y. (2016). Alternatif mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan aktivitas akuatik (berenang). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 85–95.
- Figueroa, R., & An, R. (2017). Motor skill competence and physical activity in preschoolers: A review. *Maternal and child health journal*, 21(1), 136-146.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 25–34.
- Ghosh, P. (2015). Traditional sports and games culture around West Bengal. *International Journal of Novel Research in Humanity and Social Sciences*, 2(3), 1-5.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(2), 98–117.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Han, A., Fu, A., Cogley, S., & Sanders, R. H. (2018). Effectiveness of exercise intervention on improving fundamental movement skills and motor coordination in overweight/obese children and adolescents: A systematic review. *Journal of science and medicine in sport*, 21(1), 89-102. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.07.001>
- Hasanah, N., & Ansori, M. N. (2014). Hubungan tingkat pengetahuan ibu dengan perkembangan motorik kasar anak usia (3-5 th). *Jurnal Midpro*, 6(2), 60–66.

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.
- Hayati, H. S., Myrnawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of traditional games, learning motivation and learning style on childhoods gross motor skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66.
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Liu, Y. T., Lin, P. H., & Chen, Y. L. (2016). The role of pre-game learning attitude in the prediction to competitive anxiety, perceived utility of pre-game learning of game, and gameplay interest. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 239–251. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.841263>
- Horunisa, P. S. (2020). Media permainan sunda manda robot bercahaya untuk kemampuan keseimbangan anak. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 1–11.
- Hurgronje, S. (1991). *Nederland en de islam*. Leiden: Brill.
- Husna, M. (2009). *100+ Permainan tradisional indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: Andi Press.
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan kognitif menurut jean piaget dan implikasinya dalam pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Ismawati, P., & Lutfiah, L. (2020). Pengaruh permainan sunda manda geometris terhadap aspek perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok bermain cahaya qolbi Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(1), 52–64.
- Kartika, Y. (2015). Efektivitas permainan tradisional somdah terhadap kecerdasan kinestetik anak di taman kanak-kanak lillah tabing padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 4(1), 1–13.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 91–105.
- Khoiruddin, M. A., Taulabi, I., & Imron, A. (2016). Menumbuhkan minat baca sejak dini di taman baca masyarakat. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*. <https://doi.org/10.33367/psi.v1i2.295>
- Kiram, P. H. Y. (2019). Belajar keterampilan motorik. Jakarta: Prenada Media.
- Kokštejn, J., Musálek, M., Štátný, P., & Golas, A. (2017). Fundamental motor skills of Czech children at the end of the preschool period. *Acta Gymnica*, 47(4), 193–200. DOI: 10.5507/ag.2017.024

- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Jakarta: Kencana.
- Kusmiyati, K., & Sejati, R. G. (2020). Pengembangan permainan sunda manda *puzzle* untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di sd. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(2), 31–36.
- Latif, dkk. (2016). Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori dan aplikasi. Jakarta : Kencana
- Lerner, J. W., & Kline, F. (2006). *Learning disabilities and related disorders: characteristics and teaching strategies*. New York: Houghton Mifflin College Division.
- Lubis, A. H. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model *cooperative learning tipe numbered heads together*. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lynch, M. (2015). More play, please: The perspective of kindergarten teachers on play in the classroom. *American Journal of Play*, 7(3), 347-370. EJ1070249
- Madrona, P. G., Iniesta, J. R., Espinosa, A. I. G., & Sánchez, J. S. (2014). Intervention Guidelines on Teaching Social and Motor Skills in Kindergarten. *American Journal of Sports Science and Medicine*, 2(6A), 9-12. DOI:10.12691/ajssm-2-6A-3
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK PKK 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87.
- Martini, J. (2006). Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Gramedia.
- Marzoan, M., & Hamidi, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 62–82.
- Maulana, K., & Nurunnisa, E. C. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 27–38.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89–99.

- Mujib, M. (2019). Penjenjangan kemampuan berpikir kritis matematis berdasarkan teori bloom ditinjau dari kecerdasan multiple intelligences. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 87–103.
- Mudjito AK. 2007. Pedoman pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyani, N. (2016). Super asyik permainan tradisional anak indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mutema, F. (2013). Shona traditional children's games and songs as a form of indigenous knowledge: an endangered genre. *Journal of humanities and social science*, 15(3), 59–64.
- Notoadmojo, S. (2010). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. Format PAUD konsep, karakteristik & implementasi pendidikan anak usia dini, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan kognitif bidang auditori pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805–813.
- Nunik Sulistiani, 2014. Meningkatkan kemampuan membilang 1-10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok A3 TK ABA ketanggungan yogyakarta. Skripsi diterbitkan.
- Nurani, Y. (2015). Metode pengembangan kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). Menyelami perkembangan manusia. Jakarta: Salemba Humanika.
- Petkov, V. A., & Grebennikova, V. M. (2016). Development and assessment of young children's motor giftedness. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 233, 105-109. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.154>
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 92, 880–884.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok b tunas rimba ii tahun ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Purwanto. (2012). Metodologi penelitian kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahim, A. F. (2015). Pengaruh permainan tradisional egrang tempurung kelapa

terhadap keseimbangan anak usia dini 4–6 tahun. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmawati, D., & Destarisa, R. (2016). *Aku pintar dengan bermain*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Rahmawati, N. D., Buchori, A., & Bhihikmah, B. (2016). Pengembangan strategi permainan tradisional sunda manda pada pembelajaran matematika di smp. *JIPMat*, 1(2), 165–172.

Ramani, G. B., Daubert, E. N., & Scalise, N. R. (2019). Role of Play and Games in Building Children's Foundational Numerical Knowledge. In *Cognitive foundations for improving mathematical learning* (pp. 69-90). Academic Press.

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan *outbound* untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482–490.

Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 207–218.

Rini, N. S. (2009). Hubungan pengetahuan Ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di tk aisyiyah bustanul athfal 7 semarang. *FIKkeS*, 2(2), 11–20.

Rohmatin, T., & Wulan, B. R. S. (2019). Kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar berdasarkan perbedaan status ekonomi keluarga. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 172–180.

Romlah, R. (2017). Pengaruh motorik halus dan motorik kasar terhadap perkembangan kreatifitas anak usia dini. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 131–137.

Samsiyah, S., Hanif, M., & Parji, P. (2020). Peningkatan sopan-santun dan disiplin melalui tembang dolanan pada siswa TKIT Al Furqon Maospati Magetan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 40-51.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.

Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5 ed.). New York: McGraw-hill Companies.

Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,

1(1), 717–733.

- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. Pengembangan seni rupa tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28-36.
- Sargisson, R. J., Powell, C., Stanley, P., & de Candole, R. (2014). Predicting motor skills from Strengths and Difficulties Questionnaire scores, language ability, and other features of New Zealand children entering primary school. *The Educational and Developmental Psychologist*, 31(1), 32-46. DOI: <https://doi.org/10.1017/edp.2014.1>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective*. Reading.
- Senturk, U. , Beyleroglu, M. , Guven, F. , Yilmaz, A. & Akdeniz, H. (2015). Motor skills in pre-school education and affects to 5 year old children's psychomotor development . *Turkish Journal of Sport and Exercise* , 17 (2) , 42-47 . DOI: 10.15314/tjse.38665
- Seriati, N., & Hayati, N. (2010). *Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk negeri pembina kota surakarta. *Jurnal Penjakora*, 5(1), 17–27.
- Sher, B. (2009). *Early intervention games: fun, joyful ways to develop social and motor skills in children with autism spectrum or sensory processing disorders*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Soemantri, P. (2003). *Pendidikan anak pra sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukamti, E. R. (2007). *Perkembangan motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukintaka. (2001). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Suminar, D. R. (2019). Psikologi bermain: bermain & permainan bagi perkembangan anak. Surabaya: Airlangga University Press.
- Supartini, E., & Wati, D. (2016). *Modul guru pembelajaran taman kanak-kanak kelompok kompetensi a*. Bandung: PPPPTK dan PLB.

- Susanto, A. (2014). Pengembangan pembelajaran IPS di SD. Kencana.
- Taheri, L., & Chahian, G. (2015). Restoration of traditional children's play in Iranian nomadic societies (case study of kohgiluyeh and boyer ahmad). *children*, 2(2), 211–227.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan dan permainan. Jakarta: Grasindo.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., ... & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education sciences*, 5(4), 345–362. <https://doi.org/10.3390/educsci5040345>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis penerapan senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852.
- Utsman, A. F., Ni'mah, R., & Rohana, R. (2018). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 di ra al fattah pacing parengan tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 132–141.
- Van der Fels, I. M., Te Wierike, S. C., Hartman, E., Elferink-Gemser, M. T., Smith, J., & Visscher, C. (2015). The relationship between motor skills and cognitive skills in 4–16 year old typically developing children: A systematic review. *Journal of science and medicine in sport*, 18(6), 697–703. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.09.007>
- Veldman, S. L., Santos, R., Jones, R. A., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2019). Associations between gross motor skills and cognitive development in toddlers. *Early human development*, 132, 39–44. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2019.04.005>
- Widiantini, W., & Tafal, Z. (2014). Aktivitas fisik, stres, dan obesitas pada pegawai negeri sipil. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 8(2), 325–329.
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan permainan engklek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Wolfolk, A. (2016). *Educational psychology* (13 ed.). Boston: Pearson Education Inc.
- Yulianti, Dwi. 2010. Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Indeks
- Zawi, K., Lian, D. K. C., & Abdullah, R. T. (2014). Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Pre-and Early School

Children. *International Education Studies*, 7(13), 242-252.
doi:10.5539/ies.v7n13p242

Zeyrek, C. D., Zeyrek, F., Sevinc, E., & Demir, E. (2006). Prevalence of asthma and allergic diseases in sanliurfa, turkey, and the relation to environmental and socioeconomic factors: Is the Hygiene Hypothesis Enough? *Journal of Investigational Allergology and Clinical Immunology*, 16(5), 290–295.