

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN SIKAP
KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS



Oleh:

**HAJAR WIDIHASTUTIK
NIM: 21117259004**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

HAJAR WIDIHASTUTIK. Pengaruh Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Sikap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak; (2) pengaruh permainan tradisional menjala ikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak; (3) perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan, (4) pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak; (5) pengaruh permainan tradisional menjala ikan terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak; (6) perbedaan kemampuan sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah populasi anak Taman Kanak-Kanak usia 5 sampai 6 tahun dari 2 lembaga. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive cluster random sampling*. Proses penelitian akan dilakukan dengan menggunakan pengamatan dalam 2 kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini untuk kelompok eksperimen berjumlah 33 dan kelompok kontrol 36. Teknik pengumpulan data metode observasi dan metode dokumentasi. Teknik Analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan standar taraf signifikansi 0,05 untuk uji paired t-test dan uji independent t-test.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil sebagai berikut: (1) permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan t -hitung = -3,92 dengan taraf $\alpha = 0,000$; (2) permainan tradisional menjala ikan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan t hitung sebesar 14,62 dengan taraf $\alpha = 0,000$; (3) terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t -hitung = -3,375 dengan taraf $\alpha = 0,001$; (4) permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh signifikan terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak bahwa t hitung sebesar 9,809 dengan taraf $\alpha = 0,000$; (5) permainan tradisional menjala ikan pengaruh signifikan terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak bahwa t hitung sebesar 12,19 dengan taraf $\alpha = 0,00$; (6) perbedaan kemampuan sikap kerjasama anak yang diajar permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t -hitung = -6,029 dengan taraf $\alpha = 0,000$.

Kata Kunci: permainan tradisional, kucing dan tikus, menjala ikan, kemampuan motorik kasar, sikap kerjasama

ABSTRACT

HAJAR WIDIHASTUTIK. The Impact of Traditional Cat and Mouse Games on Kindergarten- Aged Children's Gross Motor Abilities and Cooperative Attitudes. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Science Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to investigate (1) the impact of traditional cat and mouse games on kindergarten-age children's gross motor skills; (2) the impact of traditional fish netting games on kindergarten-age children's gross motor skills; and (3) the difference in gross motor skills of kindergarten-age kids between groups of kids taught by traditional cat and mouse games and traditional fish netting games. (4) the impact of traditional cat and mouse games on kindergarten students' cooperation attitudes; (5) the impact of traditional fishing games on kindergarten students' cooperation attitudes; (6) the difference between groups of kids taught by conventional cat- and-mouse games and traditional fishing games in terms of their competence and attitude toward collaboration.

This study employed the Quasi Experiment. This study included kindergarten students aged 5 to 6 years old from two different institutions. Purposive cluster random sampling was utilized in the sampling process. The research would be conducted using observations in two study groups, the experimental group and the control group. The experimental group had 33 participants, while the control group had 36. Methods of data collection included observation and documentation. Descriptive and inferential statistical analysis techniques were used, with a conventional significance threshold of 0.05 for paired and independent t-tests.

The research results are: (1) traditional games of cats and mice have a significant effect on children's gross motor skills with t-count = -3.92 with a significance level of $\alpha = 0.000$; (2) traditional games of fishing nets have a significant effect on children's gross motor skills with t-count of 14.62 with a significance level of 0.000; (3) there is a difference in gross motor skills of children aged 5-6 years between groups of children taught with traditional games of fishing nets obtained t-count = -3.375 with a significance level of $\alpha = 0.001$; (4) traditional games of cats and mice have a significant effect on the attitude of cooperation of children aged 5-6 years in kindergarten that t count is 9.809 with a significance level of 0.000; (5) traditional games of fishing nets have a significant effect on the attitude of cooperation of children aged 5-6 years in kindergarten that t count is 12.19 with a significance level of 0.00; (6) the difference in the ability of the attitude of cooperation of children taught traditional games of cats and mice and with traditional games of fishing nets obtained t-count price = -6.029 with a significance level of $\alpha = 0.000$.

Keywords: *traditional games, cat and mouse, fish netting, gross motor Skills, cooperation attitude*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tantangan pada dunia kependidikan semakin hari semakin besar. Diberbagai belahan dunia pendidikan dituntut memiliki mutu yang semakin baik. Pendidikan akan berkembang salah satu faktornya dengan adanya penunjang pendidikan yang harus lebih kuat untuk menghadapi dunia yang lebih luas. Di Indonesia, diperlukan fasilitas pendukung pendidikan yang unggul guna meningkatkan kualitas sistem pendidikan. Akibat dari globalisasi, terjadi transformasi signifikan dalam nilai-nilai dan cara hidup manusia, yang mencakup perubahan dalam pola pikir dan gaya hidup mereka.

Pendidikan yang menggunakan teknologi dalam berbagai media semakin berkembang pesat, hal ini menjadi banyak sekali budaya yang diadopsi oleh warga Negara Indonesia sehingga mengakibatkan rusaknya karakter bangsa itu sendiri. Dampak yang timbul sangatlah banyak antara lain banyaknya korupsi, kerusuhan, pencurian, serta sifat-sifat anarkis. Maka perlulah pendidikan di Indonesia perlu berbenah sedini mungkin untuk setiap individu (Dian Widiastuti & Sandra Devindriati Kusuma, 2021).

Tidak hanya dalam kehidupan seseorangnamun peran pendidikan juga fundamental terkait eksistensi sebuah negara. Selaras pada regulasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional bertujuan untuk menggali kepiawaian dan membangun nilai-nilai tinggi bagi masyarakat yang berbudaya, dengan fokus pada peningkatan intelektual dan peradaban

negara. Tujuan dari hal tersebut agar mampu menggali minat, potensi, dan bakat para peserta didik supaya mereka tumbuh sebagai individu yang taat pada Tuhan, sehat, kompeten, berpengetahuan luas, kreatif, serta memiliki tanggung jawab dalam mendukung kemajuan bangsa (Sujana, 2019).

Pendidikan tak pernah berakhir dan selalu berlanjut, sehingga dapat memastikan kelangsungan manusia di masa depan serta memperkuat nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengurangi penderitaan masyarakat akibat kurangnya pengetahuan dan keterbelakangan. Oleh karena itu, penting untuk melaksanakan proses pembelajaran (Sujana, 2019). Manusia sejak lahir sampai berakhirnya di dunia memiliki proses yang dilewati yaitu proses belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, dampak pendidikan dapat diawali dengan menciptakan generasi yang berkualitas.

Pendidikan melibatkan perkembangan nilai-nilai spiritual dan etika, kemampuan fisik, intelektual, komunikasi, keterampilan sosial, identitas diri, kemandirian, serta unsur seni. Dalam rangka itu, penting untuk menyediakan lingkungan dan stimulus yang selaras pada kenutuhan anak supaya mereka dapat mencapai potensi mereka secara optimal. Anak memiliki potensi besar untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangannya, termasuk kemampuan motorik. Pendidikan yang dimulai sejak usia dini, terutama melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), berperan sangat signifikan sebagai upaya pengoptimalan tumbuh kembangnya anak pada tahap awal kehidupan. Adalah jenis pendidikan awal yang bertujuan

mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan anak, termasuk keterampilan motorik, kecerdasan emosional, kemampuan sosial, serta dimensi spiritual.

Pendidikan prasekolah merupakan tindakan untuk menjamin perkembangan dan pertumbuhan anak rentan umur nol hingga enam tahun dengan memberikan rangsangan yang diperlukan untuk mempersiapkan mereka masuk ke tahap pendidikan berikutnya. Masa depan dan perkembangan anak-anak sangat bergantung pada pengalaman dan rangsangan yang mereka terima selama periode ini. Ini adalah periode emas dalam perkembangan anak karena otak mereka mengalami perkembangan hingga sekitar 80 persen (Permana & Syafrida, 2019).

Pendidikan prasekolah bisa dimulai pertama kali melalui pengajaran dari orang tua atau lingkungan keluarga. Secara alami proses pendidikan dapat dilakukan pada tindakan keseharian yang dikoordinasi kedua orangtua. Masa tersebut tidak bisa diabaikan karena masa ini merupakan tahap awal dalam pembentukan individu yang akan berperan penting dalam perkembangan selanjutnya, dengan pembelajaran ini akan menjadi dasar yang kuat untuk kehidupan masa depan mereka (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Perkembangan anak di fase ini melesat begitu cepat terhitung selama perjalanan hidup manusia. Ini adalah waktu yang sangat berharga atau fase emas karena tak dapat digantikan di masa depan. Penelitian di bidang neurologi mengungkapkan bahwa sekitar 50% dari kecerdasan anak terbentuk dalam empat tahun pertama kehidupan mereka. Ketika mencapai

usia delapan tahun, perkembangan otak mencapai sekitar 80%, dan mencapai usia delapan belas tahun, mencapai tingkat perkembangan maksimum, yaitu 100% (Suyanto, 2005).

Anak memiliki fase yang penting dalam kehidupannya yaitu melalui masa pembentukan dalam periode kehidupan. Masa ini menjadi masa pengembangan dan pembentukan berbagai konsep yang diperoleh dari lingkungannya. Pendidikan yang diterima saat usia dini memiliki dampak besar pada perkembangan anak di masa selanjutnya (Briggs, 2012). Peran orang tua sangat signifikan, maka perlu sekali orang tua memberikan kesempatan pada anak dan membantu proses berkembangnya. Proses ini dapat berjalan dengan adanya strategi dan metode pengajaran yang tepat.

Pendidikan anak usia dini bertujuan menggali kepiawaian anak dalam berbagai aspek, seperti agama, akhlak, sosio-emosionalnya, kecakapan berbahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni, sehingga mereka dapat siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar. Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan prasekolah yang berfokus pada pondasi akan tumbuh kembang anak, mencakup pengembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan, aspek sosial emosional, serta kemampuan berbicara dan berkomunikasi (Kusmiran, 2022). Karena itu, diperlukan lingkungan dan rangsangan yang mendukung perkembangan anak secara maksimal. Untuk memaksimalkan potensi anak-anak usia dini sesuai dengan pendekatan PAUD, lembaga pendidikan harus memahami dengan baik perkembangan anak pada setiap tahapannya. Ini akan memungkinkan mereka merancang

program pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga hasil yang optimal dapat dicapai.

Kemampuan motorik kasar anak mencakup gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar dan dipengaruhi oleh perkembangan diri. Ini merupakan bagian dari usaha untuk merangsang perkembangan otak anak, dengan fokus pada pengajaran dan pelatihan gerakan motorik kasar dan halus, meningkatkan ketrampilan pengendalian dan pengoordinasian tubuh, dan mengembangkan keterampilan fisik sambil mendorong gaya hidup sehat. Tujuannya untuk mendukung pertumbuhan fisik yang kuat dan keterampilan yang baik pada anak-anak (Hasmawaty, 2020).

Kemampuan motorik tidak hanya tergantung pada perkembangan fisik semata, melainkan memerlukan rangsangan yang sesuai. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami kebutuhan individu setiap anak dalam mengembangkan keterampilan motoriknya, baik yang melibatkan otot besar maupun otot kecil. Perkembangan fisik dan motorik anak umumnya mengikuti pola yang serupa, yang bisa membuatnya tampak seperti perkembangan normal atau mungkin mengalami kendala. Tiap anak mengalami perkembangan yang unik, sehingga tidak ada dua individu yang sama dalam pertumbuhan fisik dan motorik.

Umumnya di PAUD, pembelajaran aspek fisik motorik lebih sering menekankan pada motorik halus daripada motorik kasar, meskipun motorik kasar juga perlu diperhatikan pada anak usia dini. Kemampuan motorik kasar anak membutuhkan bimbingan dari pendidik dan dukungan orang tua.

Namun, dalam praktiknya, sering kali motorik kasar anak kurang mendapat perhatian dari pendidik

Kemampuan motorik kasar pada anak berupa kecepatan, kelincahan, koordinasi gerakan tubuh antara lain melompat, bergantung, berlari, bergantung, melempar serta menjaga keseimbangan. Peningkatan motorik indrawi, visual dan auditori tersebut dikembangkan dengan memberikan stimulasi melalui lingkungan sekitar. Pendidik menjadi satu dari sekian faktor dari sebab tercapainya keberhasilan perkembangan motorik kasar dengan menyediakan beragam jenis latihan yang aman, cocok dengan usia mereka, dan mengasyikkan (Schunk, 2012).

Penelitian terdahulu menjelaskan pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan kepercayaan diri dan pandangan positif anak. Anak usia dini biasanya menyukai aktivitas ringan yang dilakukan sendiri seperti bermain gadget sehingga diperlukan aktivitas yang juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya. Diperlukan dukungan orang tua dan guru untuk memberikan kesempatan kepada anak berkemauan melibatkan diri dalam aktivitas yang meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Penelitian Apriani menyatakan langkah mengoptimalkan perkembangan motorik kasar memerlukan pendekatan bermain sambil belajar. Guru pendidikan anak usia dini bisa mendukung perkembangan motorik kasar anak dengan aktivitas yang aman dan menyenangkan.

Aspek fisik perkembangan motorik dilihat saat anak bermain melakukan kegiatan agar merangsang perkembangan motorik kasarnya.

Bermain memungkinkan anak menciptakan berbagai gerakan, selain itu anak akan menemukan pengalaman belajar sambil bermain yang dapat mengaktifkan sensorimotor yang melibatkan otot besar dan kecil untuk mengembangkan motorik kasarnya. Banyak sekali permainan-permainan yang dapat dilakukan saat anak usia dini menstimulasi tetapi tetap dengan bimbingan orang dewasa sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak lebih terarah dan sesuai kebutuhan anak.

Perkembangan motorik kasar didapatkan dari berbagai gerakan yang memanfaatkan otot pada keseluruhan bagian tubuh anak, terlebih tangan dan kaki. Bermain yang dilakukan anak akan mampu mengembangkan jasmani dengan syarat pendidik harus menguasai permainan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dunia anak adalah dunia bermain yang dominan diisi dengan aktivitas bermain. Meskipun sebagian orang tua masih merasa skeptis terhadap pentingnya bermain, menganggapnya sebagai kegiatan yang tidak produktif yang bisa membuat anak menjadi malas belajar, namun sebenarnya bermain dapat merangsang kreativitas, mengembangkan kemampuan sosial emosional, serta memajukan perkembangan jiwa anak (Dwijawiyata, 2013).

Perubahan gaya hidup akibat globalisasi akan memengaruhi pengetahuan teknologi anak sejak dini. Anak perlu memiliki batasan dan aturan dalam bermain untuk memastikan perkembangan mereka tetap positif. Orang tua yang baik tahu bagaimana penanaman nilai-nilai positif dalam pertumbuhan anak. Permainan memiliki fungsi sebagai faktor yang dapat

mengembangkan anak secara parsial dan menentukan karakteristik anak tersebut.

Bermain permainan tradisional adalah opsi yang dapat meningkatkan ketrampilan motorik kasar dengan metode berbeda. Permainan tradisional biasanya dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan kemampuan sikap kerjasama. Kemampuan bekerja sama adalah bagian penting dari kemampuan sosial dan emosional, sering disebut sebagai sikap kooperatif. Ini melibatkan pembentukan hubungan pertemanan bernilai baik, yang sebaiknya diajarkan sejak usia dini (Dewita, 2020).

Sikap kerjasama diperlukan dalam pengembangan hubungan sosial emosional anak. Sikap kerjasama merupakan karakter yang sangat penting diajarkan pada anak. Kerjasama mengajarkan anak cara bersosialisasi dengan orang lain. Stimulasi pada karakter sikap kerjasama perlu dikembangkan dengan baik dalam kelompok. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa permainan dengan komponen kemampuan motorik kasar akan mampu mempengaruhi kegiatan pembelajaran serta kelincahan dan kerjasama antar peserta didik lainnya (Dewita, 2020).

Penelitian sebelumnya menjelaskan kegiatan fisik pada anak yang sering diberikan kepada anak akan mampu mempengaruhi dan menstimulasi pada aspek rasa peka serta kemampuan sensorik anak. Aktivitas fisik memiliki dampak pada sensitivitas emosi dan kesehatan fisik anak. Oleh karena itu, disarankan bahwa setiap aktivitas harus memiliki nilai positif yang mendukung berbagai aspek perkembangan anak (Khasanah, I, Prasetyo, A &

Rakhmawati, 2011).

Menurut (Hartati, 2005) Usia anak yang dimulai dari usia 4 Tahun merupakan fase anak berada pada tingkat makhluk sosial dimana perlu adanya sosialisasi dengan lingkungannya, merasa diterima pada ruang lingkup kawan sesusianya. Saat permainan dimulai saat itu juga aktivitas sosial diperankan, akan terlihat hambatan pada anak seperti belum memahami arti tanggung jawab, yang nantinya akan berakibat pada keluarnya si anak dari permainan sehingga perlu menciptakan permainan yang akan meningkatkan permasalahan sosial anak, dalam penelitiannya menyatakan 73% anak mengalami permasalahan sosial seperti tidak maunya bergabung dengan anak sebaya lainnya, belum paham terkait peraturan permainan, dan ada juga yang tidak memahami kapan permainan berakhir (Hakim, A N F, & Reza, 2015).

Di era modern, anak-anak banyak terpapar beragam hiburan modern seperti lego, puzzle, rubik's cube, dan game online melalui media digital. Permainan tersebut sangat mendukung dalam aspek kognitif dan motorik halus namun tidak mendukung untuk aspek sosial si anak. Permainan modern anak saat ini cenderung bersifat soliter, dan ini dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka. Dalam permainan ini, anak-anak minim peluang untuk meningkatkan kemampuan gerak kasar mereka dan terlibat kurang dalam interaksi sosial saat bermain. Idealnya, permainan yang baik adalah yang melibatkan anak-anak secara aktif, dengan aturan yang menyenangkan bagi mereka. Gaya hidup yang berubah juga merubah dunia bermain anak yang

lama kelamaan meninggalkan permainan tradisional. Menjadi tugas utama pendidik anak usia dini, memperkenalkan lebih banyak permainan tradisional kepada anak-anak, karena permainan ini memiliki banyak manfaat yang berdampak positif pada perkembangan mereka.

Kendala yang banyak ditemui pada permainan tradisional baik yang dilakukan di ruang indoor maupun outdoor, yaitu alat permainan yang ada belum sesuai dengan jumlah rasio anak. Kendala tersebut tidak jarang menjadi penyebab timbulnya pertengkaran antar anak didik. Fasilitas bermain membantu dalam permainan yang akan mengasah ketrampilan dan tumbuhkembang anak selaras dengan capaian pembelajaran. Penggunaan permainan ini akan membuat orang tua dan pendidik untuk lebih perhatian dalam penyediaan kebutuhan bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga perkembangan anak sesuai dengan tujuan dapat tercapai dengan lebih menyenangkan.

Kejadian pertengkaran akibat beberapa fasilitas permainan yang kurang memadai ini akan juga mempengaruhi anak dalam emosionalnya seperti sikap kerjasama. Sikap kerjasama yang harus meningkat dalam permainan anak seringkali tidak muncul akibat ketidakpahaman anak dengan aturan-aturan permainan yang harus disepakati oleh sesama anggota permainan. Pendidik perlu memilih permainan yang akan dapat mendorong sikap kerjasama namun dengan permainan yang sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK ABA Ngoro-oro dan TK Pertiwi 13 Patuk bahwa pendidik lebih berfokus pada perkembangan motorik

halus dibandingkan motorik kasar. Alasan yang ditemui pendidik dengan pembelajaran yang meningkatkan motorik kasar memerlukan bimbingan dan pengawasan yang lebih sedangkan pendidik sendiri merasa tidak cukup optimal dalam melakukan pengawasan kepada seluruh peserta didik yang memiliki usia dini. Kegiatan dengan motorik kasar diamati penulis terdapat pada kegiatan senam pagi dan kegiatan bermain alat permainan outdoor.

Pada dasarnya TK ABA Ngoro-oro dan TK Pertiwi 13 Patuk sudah menstimulasi kemampuan motorik kasar anak namun kemampuan motorik kasar belum berkembang secara optimal dari kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan koordinasi. Anak didik dalam kemampuan motorik kasar anak belum mampu berlari dalam waktu yang lama merasa cepat lelah, anak belum mampu berlari dengan cepat, anak belum mampu berlari dengan kombinasi dengan lincah dan anak belum mampu mengkoordinasikan arah tubuh dalam berlari. Permasalahan lain dalam pengamatan penulis adalah kurangnya sikap kerjasama antar anak didik yaitu anak didik kurang bisa berinteraksi dengan anak lain, anak belum mampu saling membantu dan bertanggung jawab terhadap tugasnya karena anak sering melakukan kegiatan yang bersifat individu Guru jarang memfasilitasi anak dalam kegiatan kerja kelompok yang akan menumbuhkan sikap kerjasama ini karena perlunya pendampingan yang ekstra kepada anak didik.

Salah satu solusi dalam permasalahan yang diurai diatas salah satunya adalah dengan menggunakan permainan dengan aktivitas yang mampu mengembangkan motorik kasarnya sekaligus emosionalnya seperti sikap

kerjasama antar teman sebaya dan dirinya dengan cara menyenangkan. Menurut penelitian sebelumnya banyak sekali permainan yang mampu dijalankan AUD dalam menstimulasi motorik kasar maupun halus tetapi untuk AUD perlu pendampingan orang dewasa supaya tujuan pembelajaran seperti berkembangnya motorik kasar dan juga sikap kerjasama dapat tercapai. Aktivitas tersebut dapat diwujudkan dalam sebuah permainan yang dimainkan oleh peserta didik dandidampingi oleh pendidik (Asrima, 2022).

Bermain melibatkan aturan dan syarat yang harus ditaati bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Ada dua tipe permainan: modern dan tradisional. Permainan tradisional mengantongi banyak keunggulan dibandingkan permainan modern saat ini, karena dapat mengajarkan siswa untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut (Pratiwi, Y & Kristanto, 2014).

Bermain tradisional umumnya menggunakan alat sederhana yang membantu perkembangan anak-anak dan mendorong kemajuan dalam berbagai aspek seperti motorik, kognitif, bahasa, serta sosial dan emosional bagi anak usia 4-6 tahun (Khasanah, I, Prasetyo, A & Rakhmawati, 2011). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi kemampuan motorik anak, seperti motorik halus dan kasar, serta respons refleksnya, sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (Purhanudin, 2013).

Penelitian lain memaparkan salah satu contoh permainan tradisional

yaitu permainan kucing dan tikus. Permainan ini memiliki kesigapan yang luar biasa namun telah jarang dimainkan (Asrima, 2022). Pada permainan kucing dan tikus ini peserta didik yang menjadi tikus akan dikejar-kejar oleh peserta didik yang menjadi kucing. Selain peserta didik yang menjadi kucing dan tikus peserta lainnya akan menjadi pagar pembatas bagi kucing dan tikus. Permainan diawali dengan pengundian untuk mendapatkan peserta didik yang akan berperan sebagai kucing atau tikus. Cara untuk mendapatkannya adalah dengan cara hompimpah dimana peserta didik yang disisakan dua orang.

Dua peserta didik ini masih harus melakukan pingsut sebagai penentu peran kucing dan peran tikus. Setelah mendapatkan kandidatnya, peserta didik yang lainnya bergandengan tangan untuk membentuk lingkaran yang menyerupai pagar pembatas. Di dalam lingkaran tersebut si tikus berada, dan si kucing berada di luar lingkaran. Pada permainan ini akhirnya kucing harus mencari cara agar dapat menangkap tikus dalam lingkaran, namun peserta didik yang menjadi pagar pembatas harus bertugas untuk menghalang-halangi peserta didik yang menjadi kucing untuk dapat masuk menangkap si tikus. Sikap kerjasama harus ditumbuhkan dalam menghalangi kucing, dimana saat pagar lemah maka kucing akan dapat masuk dengan mudah dan menangkap si tikus. Permainan ini akan berakhir ketika si tikus telah tertangkap, dan dapat diulang kembali dengan metode hompimpah untuk penentuan peran kucing dan tikus (S Hayati, 2018).

Permainan kucing dan tikus memiliki sejumlah tujuan yang mencakup aspek-aspek berikut; 1 Aspek kognitif, Nilai yang terkandung

di dalam permainan kucing dan tikus yaitu para pemain yaitu yang menjadi kucing harus berpikir dan merencanakan strategi dengan baik agar dapat menangkap si tikus si tikus juga berpikir agar jangan sampai tertangkap si kucing dan yang menjadi pagar juga berpikir bagaimana supaya kucing jangan menerobos lingkaran agar si tikus tidak tertangkap. 2 Aspek afektif dalam permainan kucing dan tikus mencakup pemahaman konsep sportivitas, pembelajaran sikap sportif, seperti bermain dengan jujur, menghargai rekan bermain, menerima kemenangan dengan lapang dada, mengakui kekalahan dengan terbuka, dan pemahaman tentang kerjasama.

Pemain yang menjadi pagar bekerjasama membuat lingkaran dengan saling bergandengan tangan dan berusaha agar lingkaran tersebut jangan sampai putus sehingga kucing dapat menerobos lingkaran dan meningkatkan kerjasama, dalam permainan kucing dan tikus rasa kerjasama anak. Perilaku kerjasama ini memang tidak langsung muncul saat bermain permainan tersebut namun dengan bermain di ruang terbuka anak-anak, sehingga permainan ini dapat menanamkan kerjasama dalam diri anak (Hadi, 2021). Permainan kucing dan tikus yang dapat meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif dan afektif.

Permainan ini dapat melatih anak untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya, selain itu juga melatih anak untuk berinteraksi dengan temannya (Hadi, 2021). Penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa permainan mampu meningkatkan motorik anak pada kemampuan gerakanya dan sosio-emosi anak. Permainan ini sangat mempengaruhi kemampuan

jasmani karena proses permainan mempengaruhi fisiologis sehingga terjadi peningkatan pada organ (Ruswan et al, 2020).

Guru menggunakan metode undian untuk mempermudah pengaturan anak- anak dalam kelompok sehingga tidak ada pilihan teman yang dibuat anak. Sistem berkelompok ini akan membangun sistem kultur teman sebaya sehingga kemampuan bekerjasama akan terasah dengan permainan menjaring ikan (Azmaet al, 2021).

Dalam penelitiannya, Atmaji menemukan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat besar untuk kesehatan, kebugaran, dan perkembangan anak. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai positif seperti agama, kejujuran, kerjasama, sportivitas, solidaritas, tanggung jawab, dan disiplin, serta nilai-nilai lainnya yang berharga (Atmaji, 2019). Penelitian lain juga menyatakan permainan yang melibatkan banyak pemain sehingga anak merasa senang, anak dapat berkejar-kejaran dan berinteraksi dengan lingkungan selain itu tanpa disadari dalam diri anak akan menjadi jujur, sportif, kreatif, dan meningkatkan nilai peduli sosial (Atmaji, 2019).

Latar belakang dan pengamatan yang peneliti dilakukan di TK ABA Ngoro-oro dan TK Pertiwi 13 Patuk kegiatan motorik kasar dilakukan setiap hari Jum'at yang mana keseluruhan siswa TK ABA Ngoro-oro berjumlah 92 anak, terdiri dari kelompok A berjumlah 36 anak dan kelompok B berjumlah 56 anak, Sebagian besar dari 56 anak kelompok B terdapat 46 anak belum dapat berlari dengan cepat, waktu yang lama, berlari dengan beberapa kombinasi dan belum dapat mengkoordinasi arah tubuhnya

dalam berlari. Sedangkan anak didik di TK Pertiwi 13 Patuk berjumlah 52 anak, kelompok A berjumlah 14 anak dan kelompok B berjumlah 38 anak, Sebagian besar dari 38 anak kelompok terdapat 28 anak anak belum dapat berlari dengan cepat, waktu yang lama, berlari dengan beberapa kombinasi dan belum dapat mengoordinasi arah tubuhnya dalam berlari.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang perkembangan motorik dan juga emosional dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Sikap Kerjasama Anak Usia 5-6 tahun di permainan tradisional seperti kucing dan tikus diharapkan dapat memberikan peserta didik pengalaman secara langsung dan aktivitas yang menyenangkan guna mengembangkan kemampuan motorik kasar dan juga sikap kerjasama yang diwujudkan selain itu permainan ini akan mampu menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan di atas, kita dapat mengidentifikasi beberapa isu yang relevan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran di tingkat PAUD biasanya lebih berfokus pada perkembangan keterampilan motorik halus dalam dimensi fisik.
- b. Perubahan globalisasi yang mempengaruhi gaya hidup anak untuk melakukan aktivitas yang lebih ringan seperti bermain gadget.
- c. Permainan anak saat ini cenderung bersifat soliter, yang bisa berdampak negatif pada perkembangan anak.
- d. Fasilitas permainan anak kurang memadai.

- e. Keterbatasan pendidik dalam memfasilitasi anak dalam permainan, seperti menganggap permainan memerlukan pengawasan yang lebih.
- f. Aktivitas ringan pada permainan modern yang sering dianggap orang tua atau pendidik memiliki kontribusi yang besar padahal justru menjadi kurangnya anak melakukan aktivitas untuk peningkatan kemampuan motorik kasar.
- g. Anak memiliki kegiatan yang monoton disebabkan lingkungan sekitar yang mendukung hal tersebut.
- h. Kebiasaan aktivitas dalam permainan modern berakibat kurangnya kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak.
- i. Anak dengan kegiatan yang monoton dan juga tidak melibatkan sosialnya akan berdampak pada kurangnya sikap kerjasama.
- j. Kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak belum berkembang optimal.
- k. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak yang menarik bagi anak belum terfasilitasi dengan optimal.
- l. Kurangnya penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Keterbatasan penulis mengakibatkan tidak semua masalah yang telah diidentifikasi dapat diselidiki secara menyeluruh. sebab itu, penelitian dibatasi pada:

- a. Kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak belum berkembang optimal.
- b. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak yang menarik bagi anak belum terfasilitasi dengan optimal.
- c. Kurangnya penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang ada ialah:

- a. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?
- b. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional menjala ikan terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan?
- d. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?
- e. Apakah terdapat pengaruh Permainan tradisional menjala ikan terhadap kemampuan sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?

- f. Apakah terdapat perbedaan kemampuan sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mengetahui:

- a. Pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- b. Pengaruh Permainan tradisional menjala ikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- c. Perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan.
- d. Pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- e. Pengaruh Permainan tradisional menjala ikan terhadap sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- f. Perbedaan kemampuan sikap kerjasama anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan tradisional menjala ikan.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis maupun dalam konteks praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang signifikan:

- a. Manfaat Teoritis

- i. Menambah wawasan dalam bidang pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional „kucing dan tikus“ guna mengembangkan keterampilan motorik kasar dan sikap kerjasama anak.
- ii. Membuka peluang bagi peneliti lain untuk menjalani penelitian yang lebih mendalam, yang melibatkan aspek wilayah dan substansi yang lebih luas
- iii. Menjadi referensi dan sumber pengetahuan bagi peneliti masa depan yang tertarik pada permainan tradisional.

b. Manfaat Praktis

i. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan membantu meningkatkan ketrampilan motorik kasar dan kerja sama anak.

ii. Bagi guru

Penelitian ini memiliki potensi sebagai pedoman dalam memilih permainan tradisional yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang mengedepankan kemampuan motorik kasar dan kerja sama, yang sangat penting dalam pertumbuhan anak. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan mutu pendidikan serta mampu membangun motivasi guru supaya terus berkarya meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan pembelajaran yang nyaman, aman, menyenangkan,

dan bermakna.

iii. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan agar sekolah dapat menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan motorik kasar dan sikap kerjasama anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktavia, A (2013) *Upaya Meningkatkan Kemampuan, Addiyanah Aktavia, FKIP UMP, 2013* 8–30
- Amini, M, Sujiono, B, & Aisyah, S (2010) *Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya* 137
- Andini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain dan Permainan Anak usia Dini Sebuah Kajian Teori dan Praktik. *Kencana, 1*, 236. <http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001>%5Cnhttp://journals.cambridge.org/abstract_S0140525X00005756%5CnLib scanned%5Cn<http://www.brie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293>%5Cn<http://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html>%5Cn<http://urd>.
- Andriani, T (2012) Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini *Jurnal Sosial Budaya, 9*(1), 121–136
- Anggraeni, M A, Karyanto, Y, & Khairati, W (2018) *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old*
- Asriati, N (2021) Peningkatan Kelincahan Siswa Melalui Permainan menjala ikan Improve Student Agility Through Fishing Games *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan FKIP UNSRI Tahun 2021*, 59–62
- Asrima, N (2022) Permainan tradisional kucing-tikus dan engklek anak usia dini melalui kegiatan outdoor *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(1), 162–172
- Atmaji, T (2019) Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,” 1*(September), 329–337 <https://jurnalustjogjaacid/index>
- Atty, J C (2023) Peningkatan Pola Gerak Dasar Menggunakan Model Permainan menjala ikan pada Siswa TK Dharwasi Nonbes *Pendidikan Tambusai, 7*(1), 2920–2932
- Azma, S, Junaidi, M, & Astika, R (2021) *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini* 3, 398–408
- Briggs, R D (2012) The Importance Of Social Emotional Development In Early Childhood Pediatrics For Parent *Pediatrics For Parent, 28*(11 & 12, 15)

- Dewita, R (2020) Upaya Meningkatkan Kelincahan dan Kerjasama melalui Permainan Tradisional di Kelas 5 SDN 20 Sitiung *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 188–193
- Dian Widiastuti, N M, & Sandra Devindriati Kusuma, P (2021) Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98–105 <https://doi.org/1031091/swv9i21740>
- Dwijawiyata (2013) *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak* Kanisius
- Farida, A (2016) Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini *Jurnal Raudhah*, 4(2), 10–38
- Fauziah, S, & Hendriani, A (2019) Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas Iii Sekolah Dasar *Jpgsd*, 4(2), 196–210
- Fitriani, R, & Adawiyah, R (2018) Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25 <https://doi.org/1029408/goldenagev2i01742>
- Gunartati, G, & Kurniawan, D (2021) Implementasi Disiplin Positif Anak Usia Dini Oleh Pendidik Kb Bintang Mulia Krekah Gilangharjo Pandak Bantul *Jendela PLS*, 6(1), 34–43 <https://doi.org/1037058/jplsv6i13060>
- Hadi, S A (2021) Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Menjaring Ikan *Palapa*, 9(2), 210–220 <https://doi.org/1036088/palapav9i21077>
- Hakim, A N F, & Reza, M (2015) Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun *PAUD Teratai*, 4(2)
- Hardini, L (2019) *Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung*
- Hartati, S (2005) *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* Depdiknas
- Hasmawaty (2020) Penerapan Permainan tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak TK Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa *Jurnal Pendais*, 2(1), 1–12 <http://clikdvagovau/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://wwwscirporg/journal/doi.aspx?DOI=104236/as201781005%0Ahttp://wwwscirporg/journal/PaperDownload.aspx?DOI=104236/as201234066%0Ahttp://dxdoiorg/101016/jpbi201>

- Hayati, F, & Fatimah (2019) Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53–61
- Hayati, S (2018) *Tangkas Fisik Motorik dengan Permainan Tradisional* (Kesatu) Pustaka Pelajar
- Hidayat, D (2013) Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat *ACADEMICA Fisip Untad*, 05(02), 1057–1070
- Isjoni (2009) *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik* Pustaka Pelajar
- Isnaini, L, Studi, P, Guru, P, Anak, P, Fakultas, D, Dan, K, Pendidikan, I, & Surakarta, U M (2018) *Permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok b*
- Khairi, H (2018) Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28
- Khasanah, I, Prasetyo, A & Rakhmawati, E (2011) Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia din *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Din*, 1(1)
- Kusmiran (2022) Permainan Tradisional Kucing-Kucingan untuk meningkatkan perilaku sosial anak TK Pelangi *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(12)
- Lismadia (2022) *Pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di paud raudhatul tullab aceh selatan*
- Maulana, P (2017) *Bermain Permainan Tradisional Jaring Ikan* STKIP Sebelas April
- Mayke (2010) *Bermain, mainan dan Permainan* Grasindo
- Mutohir, T C (2007) *Spot Development Indeks UNIMED*
- Nurhaeni, A (2021) Upaya Peningkatan Permainan Tradisional Menjala Ikan Melalui Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif ...)*, 4(5), 570–576
<https://journalikipsiliwangiacid/indexphp/ceria/article/view/7961>
- Perdana, D F P (2019) *Perbedaan Pengaruh Latihan Permainan menjala ikan Dan Permainan Kucing Tikus Dalam Meningkatkan Kelincahan*
- Permana, H, & Syafrida, R (2019) Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing Dan Tikus Di Tk Sayang Ibu Tahun 2019 *Journal of*

Early Childhood Education (JECE), 1(2), 9–15
<https://doi.org/1015408/jecev1i212399>

- Pratiwi, Y & Kristanto, M (2014) Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimbali Tahun Ajaran 2014/2015 *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*
- Purhanudin, M V (2013) Permainan Tradisional Yang Menggunakan Lagu di Kabupaten Kendal Kajian Budaya *Jurnal Seni Musik*, 2(2)
- Purnama Dewi, H (2019) *Family Day- Pentingnya Melatih Motorik Kasar Pada Anak*
- Purwaningsih, E (2006) Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan *Indian Economic and Social History Review*, 1(1), 40–46
- Puspitasari, N I, Rinanto, Y, & Widoretno, S (2019) Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik melalui Penerapan Model Group Investigation *Bio-Pedagogi*, 8(1), 1 <https://doi.org/1020961/bio-pedagogiv8i135544>
- Putri, B. D. (2022). *Identifikasi kegiatan bermain teori piaget anak usia (3-4) tahun pada masa pandemi covid-19 di kelurahan siring agung Palembang skripsi.*
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G D, & Raharja, A T (2020) Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142
- Ramdani, L A, & Azizah, N (2019) Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494 <https://doi.org/1031004/obsesiv4i1407>
- Rohendi, A & S L (2017) *Perkembangan Motorik (Pengantar Teori dan Implikasi Dalam Belajar)* (N Sutisna (ed); kedua) CV Alfabeta
- Ruswan, A, Iskandar, S, Kasmad, M, & Mujono, M (2020) Latihan Permainan menjala ikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Jasmani Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Pedagogiana*, 8(4), 1–14 <https://doi.org/1047601/ajp21>
- Safitri, R D (2019) *Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan 1–19*
- Saputra, Y M & R (2005) *Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK* Departemen Pendidikan Nasional

- Saripudin, A (2019) Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114 <https://doi.org/1024235/equalitav1i15161>
- Schunk, D H (2012) *Learning Teories An Educational Perspective Teori-Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan (Edisi Keenam)* Pustaka Pelajar
- Seba, A R & L (2017) *Perkembangan Motorik (Pengantar Teori dan Implikasi Dalam Belajar)* (N Sutisna (ed)) CV ALFABETA
- Septimar, Z M, Rustami, M, & Wibisono, A Y (2020) Jurnal Menara Medika <https://jurnalumsbacid/index.php/menaramedika/index> JMM 2020 p-ISSN 2622-657X, e-ISSN 2723-6862 *Jurnal Menara Medika*, 3(1), 66–73
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnalumsbacid/index.php/menaramedika/article/view/2199&ved=2ahUKEwja66i_paDtAhU263MBHdUiAsUQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0bUdEhasRIBe0InxidHJo
- Setiyawati, Y (2019) Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Suatu Organisasi *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 245–259 <https://doi.org/1026877/empativ6i14115>
- Shinta, P F (2020) *Kelompok A melalui Permainan Bocce di TK Hj Isriyati Baiturrahman I Semarang*
- Simanjuntak, J, & Tialin, B (2015) Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asisi Medan TA 2014/2015 *Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 1–8
<https://jurnalunimedacid/2012/index.php/jhp/article/view/9276/8529>
- Sugiyono (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D In *Alfabeta*, cv
- Sujana, I W C (2019) Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29 <https://doi.org/1025078/awv4i1927>
- Sujiono, B (2012) *Metode Pengembangan Fisik universitas terbuka*
- Suliyah (2016) Melalui Permainan menjala ikan Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*
- Suryana, D D M P (2007) Dasar-Dasar Pendidikan TK *Hakikat Anak Usia Dini*, 1, 1–65

- Suryana, D D M P (2021) *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran (Pertama)* Kencana
- Suyanto, S (2005) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Depdiknas
- Suyatno (2015) *Model Pembelajaran Problem Based Learning* Grafindo
- Tatminingsih, S, & Cintasih, I (2019) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Terbuka
- Tesalonika, C, & Munawar, M (2016) Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus (Studi Deskriptif Analisis di Kelompok A TK IT Harapan Bunda Semarang) *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 33–49
<http://journalupgrisacid/index.php/paudia/article/view/1650/1336>
- Umiyati (2018) *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Anak Melalui Papan Titian Abstrack Abstrak II*, 288–293
- Wibowo Kurniawan, A (2019) *Olah raga dan permainan tradisional* Wineka Media
- Yuliana, T, Nugroho, I H, & Sari, A T R (2020) Strategi pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui tari payung gembira *Seling*, 6(2), 129–145
- Zahroh, H, Marzuki, K, & Susilawati, S (2022) Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan tradisional kucing dan tikus *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 203
<https://doiorg/1026858/edustudentv1i427245>