

# Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya

Puja Via Dwi Yanti<sup>1</sup>, Awang Roni Effendi<sup>2</sup>, Dwi Hartanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani, FPOK, Universitas PGRI Pontianak, Indonesia

Email: [pujaviapuja@gmail.com](mailto:pujaviapuja@gmail.com)<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas III. Instrumen penelitian meliputi tes lari 25 meter bolak-balik, koordinasi mata-tangan, keseimbangan statis, dan keseimbangan dinamis. Perlakuan diberikan melalui lima permainan tradisional, yaitu petak umpet, engklek, tewor kaleng, lompat tali, dan gobak sodor selama 14 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik setelah diberikan perlakuan. Rata-rata pretest sebesar 14,20 dan posttest meningkat menjadi 21,93 dengan selisih peningkatan sebesar 7,53 poin. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest 0,308 dan posttest 0,832 ( $p > 0,05$ ) sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai thitung 7,161 lebih besar dari ttabel 2,145 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya.

**Kata kunci:** permainan tradisional, keterampilan motoric, siswa sekolah dasar

*This study aims to determine the effect of traditional games on the motor skills of students at SD Negeri 34 Kubu, Kubu Raya Regency. The study used an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The sample of the study was 15 third-grade students. The research instruments included a 25-meter back and forth running test, eye-hand coordination, static balance, and dynamic balance. Treatment was given through five traditional games, namely hide and seek, hopscotch, tewor kanal, jump rope, and gobak sodor for 14 meetings. The results showed an increase in motor skills after being given treatment. The average pretest was 14.20 and the posttest increased to 21.93 with a difference in increase of 7.53 points. The Shapiro-Wilk normality test showed a significance value of 0.308 for the pretest and 0.832 for the posttest ( $p > 0.05$ ) so that the data were normally distributed. Furthermore, the results of the Paired Sample t-Test showed a calculated t value of 7.161 greater than the t table of 2.145 with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Thus, it can be concluded that traditional games have a significant effect on improving the motor skills of students at SD Negeri 34 Kubu, Kubu Raya Regency.*

**Key words:** traditional games, motor skills, elementary school students

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Received : November 21, 2025  
Accepted : Desember 25, 2025  
Publish : December 29, 2025

### Alamat Korespondensi:

Puja Via Dwi Yanti  
Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Pendidikan  
Olahraga dan Kesehatan Universitas PGRI Pontianak  
Jalan Ampera No. 88 Pontianak 78116  
E-mail: [pujaviapuja@gmail.com](mailto:pujaviapuja@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia dan menjadi salah satu kebutuhan jasmani yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Olahraga merupakan bentuk perilaku gerak manusia yang dilakukan secara terarah dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik serta menjaga kesehatan tubuh. Menurut Bangun (2016:157), olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu aktivitas fisik yang bertujuan memperkaya dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan gerak dasar maupun keterampilan (cabang olahraga). Melalui kegiatan olahraga, manusia dapat mencapai kesejahteraan jasmani dan rohani karena tubuh yang sehat akan menunjang aktivitas kehidupan yang dinamis.

Dalam konteks pendidikan, olahraga diwujudkan dalam bentuk pendidikan jasmani, yang menjadi bagian penting dari kurikulum sekolah. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan gerak, serta membentuk karakter siswa melalui aktivitas fisik. Menurut Kusmiyati (2017:77), struktur belajar dalam pendidikan jasmani berkaitan dengan bagaimana siswa belajar mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan media aktivitas fisik. Kegiatan pendidikan jasmani di sekolah dasar umumnya dilaksanakan dalam bentuk permainan dan olahraga sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Gumantan & Imam (2018:2) bahwa kegiatan olahraga permainan di sekolah yang diberikan oleh guru-guru bidang studi pendidikan jasmani dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Hal ini dilakukan salah satunya untuk meningkatkan keterampilan motorik anak.

Berdasarkan observasi awal di SDN 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas rendah memiliki kemampuan motorik yang belum berkembang secara optimal. Hal ini tampak dari beberapa indikator, seperti koordinasi yang kurang stabil saat melakukan aktivitas lempar tangkap, keseimbangan tubuh yang belum mantap, serta kelincahan yang masih rendah saat melakukan perubahan arah. Selain itu, proses pembelajaran yang diterapkan guru belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran utama. Aktivitas yang diberikan bersifat repetitif, kurang bervariasi, dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan banyak eksplorasi gerak.

Salah satu bentuk kegiatan fisik yang bernilai edukatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai pendidikan yang tinggi. Menurut Yudha (2019:45), permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang mengandung unsur olahraga, seni, dan sosial, yang dapat mengembangkan kemampuan fisik dan psikis anak secara alami. Melalui permainan tradisional seperti engklek, lompat tali, gobak sodor, dan petak umpet dan tewor kaleng, anak-anak dapat berlari, melompat, menyeimbangkan tubuh, serta bekerja sama dengan teman-temannya. Dengan demikian, permainan tradisional berperan penting dalam melatih keterampilan motorik, melatih disiplin, sportivitas, serta memperkuat hubungan sosial antar siswa. Padahal, pada usia sekolah dasar, anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan motorik yang sangat pesat. Keterampilan motorik menjadi aspek penting dalam

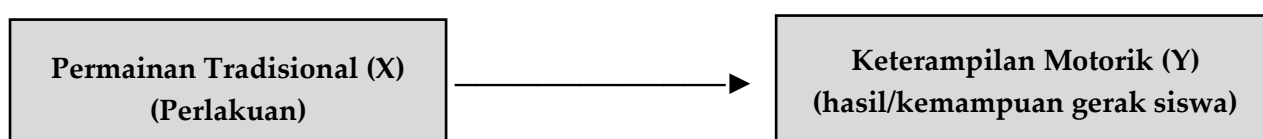
perkembangan fisik anak, karena melalui aktivitas gerak mereka belajar mengontrol tubuh, mengoordinasikan otot, dan mengembangkan kemampuan gerak dasar. Menurut Hurlock dalam Mahfud & Fahrizqi (2020:32), perkembangan motorik anak adalah proses kematangan yang berkaitan dengan perubahan bentuk dan fungsi tubuh, termasuk perkembangan sosial dan emosional. Gerakan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Primayana (2020:93) menjelaskan bahwa motorik halus melibatkan gerakan kecil seperti koordinasi jari dan tangan, sedangkan menurut Panggung (2022:22), motorik kasar melibatkan otot-otot besar yang digunakan untuk berjalan, berlari, melompat, dan melakukan aktivitas fisik lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi gerak secara optimal, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Permainan tradisional merupakan alternatif pembelajaran yang kaya unsur gerak, mudah diterapkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun pemanfaatannya dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya masih belum optimal, sehingga kemampuan motorik siswa belum berkembang secara maksimal. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh antar variabel atau membuat prediksi berdasarkan pengaruh antar variabel. Tipe penelitian ini menekankan pada penentuan pengaruh yang didapat juga digunakan untuk melakukan prediksi. Bentuk penelitian yang digunakan adalah eksperimen.

Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk menemukan kebenaran yang berlaku umum untuk topik yang diteliti dengan cara menemukan teori dan hipotesis yang sesuai dengan tema penelitian. Dalam rancangan penelitian bisa memuat penjelasan tentang pendekatan dan jenis dari penelitian yang dilakukan. Adapun metode dan bentuk penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian kuantitatif. Dimana mencari pengaruh permainan tradisional (X) Terhadap keterampilan motorik (Y) pada siswa kelas III SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya. Diagram dan tabel konstilasi dan desain eksperimen dapat dilihat pada gambar berikut.



Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa kelas III	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal keterampilan motoric

X = Perlakuan permainan tradisional

O<sub>2</sub> = Tes akhir keterampilan motorik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data yang diperoleh didalam lapangan kemudian disusun kedalam sebuah tabel dan urutan sesuai dengan skor pada tiap variabel. Selanjutnya data tersebut diselesaikan melalui perhitungan statistik. Skor mentah yang sudah tersusun kemudian di cari rata-rata hitung (mean) yang digunakan untuk mencari standar deviasi (simpangan baku).

**Tabel 1. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_test	15	11	18	14.20	2.242
Post_test	15	16	28	21.93	3.474
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan tabel 1. di atas didapatkan hasil hitungan rata-rata dan standar deviasi pretest dan posttest keterampilan motorik.

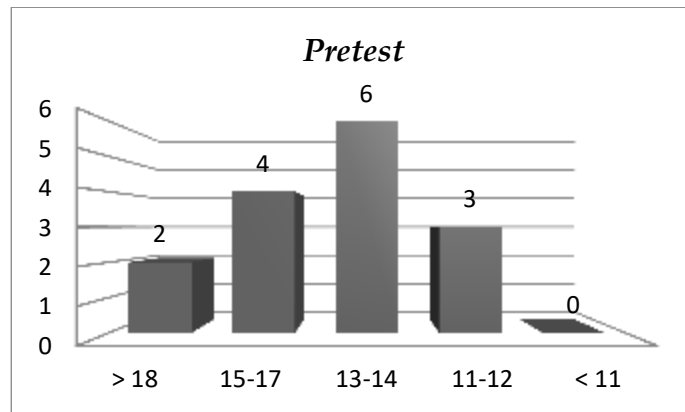
**Tabel 2. Distribusi Hasil *Pretest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

Kreteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 11$	0	0%
Rendah	$11 < X \leq 12$	3	27%
Sedang	$13 < X \leq 14$	6	40%
Tinggi	$15 < X \leq 17$	4	20%
Sangat Tinggi	$X > 18$	2	13%

Berdasarkan Tabel 2. distribusi frekuensi *pretest* keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya sebelum diberikan permainan tradisional rentang nilai  $X < 11$  di peroleh frekuensi sebanyak 0 siswa dengan persentasi sebesar 0% termasuk kategori sangat rendah, rentang nilai  $11 < X \leq 12$  di peroleh frekuensi sebanyak 3 siswa dengan persentase sebesar 27% termasuk kategori rendah, rentang nilai  $13 < X \leq 14$  di peroleh frekuensi sebanyak 6 siswa dengan persentasi sebesar 40% termasuk kategori sedang, rentang nilai  $15 < X \leq 17$  di peroleh

frekuensi sebanyak 4 siswa dengan persentasi sebesar 20% termasuk kategori tinggi, sedangkan  $X > 18$  di peroleh frekuensi sebanyak 2 siswa dengan persentasi sebesar 13% termasuk kategori sangat tinggi.

Distribusi frekuensi *pretest* motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya sebelum diberikan permainan tradisional dapat dilihat pada histogram sebagai berikut.



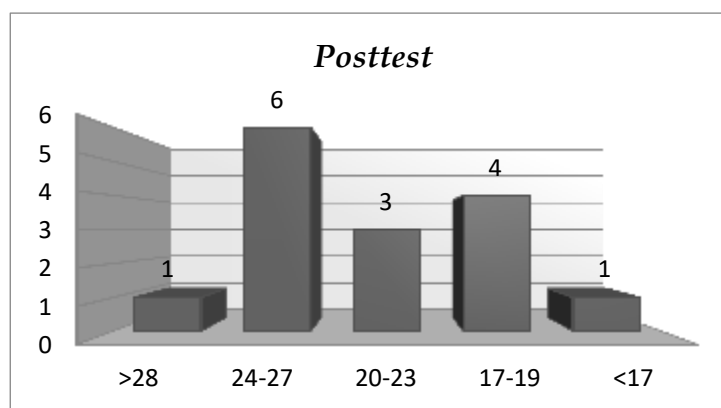
**Gambar 1. Histogram *Pretest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

**Tabel 3. Distribusi Hasil *Posttest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 17$	1	7%
Rendah	$17 < X \leq 19$	4	27%
Sedang	$20 < X \leq 23$	3	20%
Tinggi	$24 < X \leq 27$	6	40%
Sangat Tinggi	$X > 28$	1	7%

Berdasarkan Tabel 3. distribusi frekuensi *posttest* keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya sesudah diberikan permainan tradisional rentang nilai  $X < 17$  di peroleh frekuensi sebanyak 1 siswa dengan persentasi sebesar 7% termasuk kategori sangat rendah, rentang nilai  $17 < X \leq 19$  di peroleh frekuensi sebanyak 4 siswa dengan persentasi sebesar 27% termasuk kategori rendah, rentang nilai  $20 < X \leq 23$  di peroleh frekuensi sebanyak 3 siswa dengan persentasi sebesar 20% termasuk kategori sedang, rentang nilai  $24 < X \leq 27$  di peroleh frekuensi sebanyak 6 siswa dengan persentasi sebesar 40% termasuk kategori tinggi, sedangkan  $X > 28$  di peroleh frekuensi sebanyak 1 siswa dengan persentasi sebesar 7% termasuk kategori sangat tinggi.

Distribusi frekuensi *posttest* keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya sesudah diberikan permainan tradisional dapat dilihat pada histogram sebagai berikut:



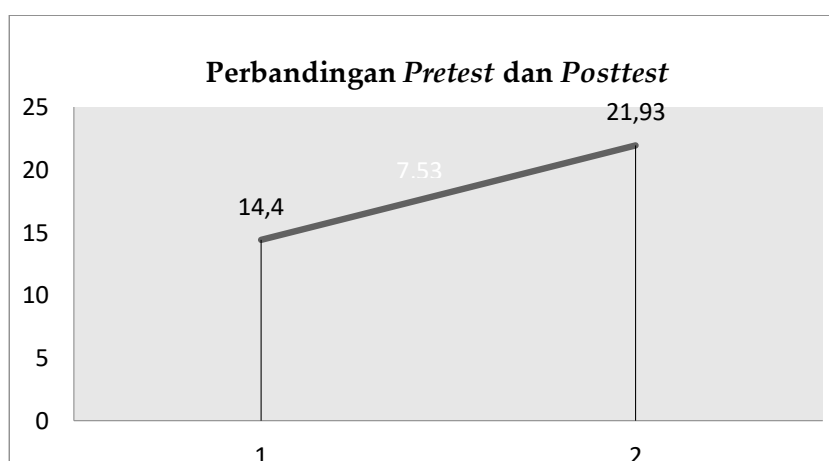
**Gambar 2. Histogram *Pretest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

**Tabel 4. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

<i>Pretest</i>	Peningkatan	<i>Posttest</i>
14,40	7,53	21,93

Berdasarkan Tabel 4. distribusi perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya di dapatkan hasil peningkatan sebesar 7,53.

Distribusi frekuensi perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya dapat dilihat pada histogram sebagai berikut.



**Gambar 3. Histogram Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD Negeri 34 Kubu.**

Uji Normalitas dari tabel dibawah dapat diketahui bahwa nilai *Shapiro-wilk* pada semua variabel penelitian dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal.

**Tabel 5. Data Statistik Uji Normalitas Data.**

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.170	15	.200*	.934	15	.308
	Posttest	.134	15	.200*	.968	15	.832

Pengujian hipotes dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya.

**Tabel 6. Uji Paired Sample T-test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7.733	4.183	1.080	-10.050	-5.417	-7.161	14	.000

Berdasarkan Tabel 6. di atas hasil perhitungan statistika di peroleh  $t_{hitung}$  sebesar 7,161. Nilai  $t_{tabel}$  dilihat dari distribusi t diperoleh sebesar 2,145. Sedangkan nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya  $t_{hitung} 7,161 > t_{tabel} 2,144$  dan nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu Kabupaten Kubu Raya.

### Pembahasan

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari kegiatan fisik anak yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran motorik yang efektif. Dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah dasar, keterampilan motorik siswa mencakup kemampuan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kontrol gerak halus yang menjadi landasan bagi perkembangan fisik yang optimal. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus melalui stimulasi gerak yang beragam seperti melompat, berlari, melempar, dan menangkap benda. Studi literatur oleh Hasan and Husein (2024) menemukan bahwa berbagai permainan tradisional seperti gobak sodor dan lompat tali secara signifikan meningkatkan kemampuan gross motor dan koordinasi pada anak-anak.

Beberapa penelitian kuasi-eksperimen dan eksperimen semu telah memberikan bukti empiris mengenai pengaruh positif permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SDN 01 Urek-urek menunjukkan bahwa setelah siswa

mengikuti intervensi permainan tradisional, terdapat peningkatan signifikan pada tes kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan kecepatan, dengan nilai  $t_{hitung} > t_{table}$  yang menandakan efek signifikan permainan terhadap keterampilan motorik siswa (Marzuki 2019). Selain itu, penelitian lain yang diterapkan di tingkat sekolah dasar melaporkan bahwa permainan seperti bentengan dan engklek mampu memperbaiki skor keterampilan motorik kasar siswa setelah perlakuan, menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran PJOK untuk mengembangkan motorik siswa (Haq, Nurfadhillah, and Dorahman 2023).

Penerapan permainan tradisional di SD Negeri 34 Kubu memiliki implikasi ganda, yakni tidak hanya meningkatkan aspek fisik tetapi juga menghidupkan kembali warisan budaya lokal di lingkungan sekolah. Kegiatan ini memfasilitasi siswa untuk bergerak secara aktif dan terstruktur sambil belajar nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas. Hasil-hasil penelitian terdahulu memperkuat asumsi bahwa program pembelajaran jasmani yang mengintegrasikan permainan tradisional dapat menjadi strategi pedagogis yang kontekstual dan berdampak positif terhadap perkembangan motorik siswa SD secara keseluruhan. Oleh karena itu, penguatan kurikulum PJOK dengan permainan tradisional relevan baik secara pedagogis maupun budaya untuk meningkatkan keterampilan motorik anak (Hasan and Husein 2024).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa SD Negeri 34 Kubu. Kegiatan permainan yang melibatkan gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, serta menjaga keseimbangan terbukti mampu meningkatkan koordinasi, kelincahan, dan kekuatan motorik siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran PJOK yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menjadi strategi pedagogis yang inovatif, ekonomis, dan berbasis kearifan lokal. Guru PJOK dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif model pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus melestarikan budaya daerah. Selain itu, sekolah dapat menjadikan permainan tradisional sebagai bagian dari program rutin kegiatan jasmani atau ekstrakurikuler guna mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional siswa secara holistik. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru PJOK lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memvariasikan jenis permainan tradisional sesuai tujuan pembelajaran motorik. Pihak sekolah juga perlu menyediakan waktu dan fasilitas pendukung agar kegiatan permainan dapat dilaksanakan secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, serta mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap aspek lain seperti kebugaran jasmani, karakter, atau motivasi belajar guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). *Perkembangan motorik dalam konteks* (Edisi pertama, terj.). Jakarta: Penerbit Ilmu Psikologi.
- Ajun Khamdani. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Ari Wibowo Kurniawan. (2019). *"Olahraga Dan Permainan Tradisional"*. Malang: Wineka Media.
- Darmayanti, N., & Fauziah, R. (2021). *Perkembangan anak usia dini: Pendekatan holistik integratif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fina SuryaAnggraini. (2016). *Perkembangan Motorik AUD Teori Dan Aplikasi*. Surabaya:Kurnia group Publishing.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019). *Pemahaman perkembangan motorik: Bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa* (Edisi ke-8). Jakarta: McGraw-Hill Indonesia.
- Gusti Ayu Dwi Padmaswari, Dkk. (2016). Penerapan Bermain Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A Tk Tunas Gama School, *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurnal* (Volume 4. No. 2 - h.5).
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2018). *Perkembangan motorik sepanjang rentang kehidupan* (Edisi ke-7, terj.). Jakarta:(Karya asli diterbitkan sebagai "Life Span Motor Development")
- Haq, Ahmad Syaiful, Septy Nurfadhillah, and Boy Dorahman. 2023. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kinerja Motorik Siswa Kelas IV SDN Bojong 3 Pinang Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 21094–101. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9622>.
- Hasan, Baharuddin, and Muhamad Husein. 2024. "Exploring Traditional Games with a Literature Review : How Do They Impact Children ' s Motor Skills ?" *Indonesian Journal of Physical Education and Sport* 4(4): 442–52.
- Julianus, B., & Pramono, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar siswa tunagrahita ringan di SLB. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439–446.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan tradisional anak: Membangun karakter dan budaya bangsa*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Lubans, D. R. Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., & Okely, A. D. (2017). *Keterampilan gerak dasar pada anak dan remaja: Tinjauan manfaat kesehatan yang terkait*. Sports Medicine
- Marzuki, Fahad. 2019. "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Keterampilan Motorik Siswa SD." *Jurnal PGSD* 07(07): 3753–63.
- Mulyani, Novi. (2019). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Nur Yusep Jatmika. 2012. *“Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup”*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pradani, R., & Lestari, D. (2020). *Perkembangan motorik anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmawati, I., & Santoso, H. (2019). *Permainan tradisional sebagai media pengembangan motorik anak usia dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sage, G. H. (2019). *Psikologi olahraga dan aktivitas fisik* (Mahmud, Penerj.). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Salma Rozana & Ampun Bantali. (2020). *Stimulus Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Jawa: Edu Publisher.
- Samsudin. 2015. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2019). *Perkembangan anak* (Lukmawati, dkk., Penerj.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sari, J. I. P., Saparahayuningsih, D., & Wembrayarli, S. (2020). Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional petak umpet pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1).
- Setyowati, R., & Nugroho, A. (2021). *Kearifan lokal dalam permainan tradisional anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Yulita, Rizki. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa