

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN DAKON LOMPAT (DAKOPAT) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Rahayu Puspita Sari<sup>1)</sup>\*, Moh. Anas Syamsudin<sup>2)</sup>, Firma Yudha<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> “Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah, Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng  
Banyuwangi, Jl. KH. Hasyim Asy’ari No. 01 Kembiritan, 68465”

[\\*rahayups006@gmail.com](mailto:*rahayups006@gmail.com)

Diterima: 23 08 2024

Direvisi: 17 09 2024

Disetujui: 31 10 2024

### **Abstrak**

*Kemampuan motorik kasar anak yang belum berkembang dengan baik serta minimnya sarana dan prasarana pendukung perkembangan anak menjadi faktor pendorong penelitian pengembangan ini. Permainan DAKOPAT (Dakon Jump) diciptakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak TK Muslimat NU 2 yang berusia antara empat sampai lima tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti empiris tentang kelayakan, kegunaan, dan kemanjuran permainan Dakopat. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) diterapkan dalam penelitian pengembangan ini. Subjek penelitian terdiri dari tiga belas anak dari kelompok A TK Muslimat NU 2. Tiga metode analisis data digunakan, yaitu uji efektivitas, kepraktisan, dan kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase rata-rata 100% untuk permainan Dakopat dengan kriteria “sangat layak” dan ahli materi memberikan persentase rata-rata 94% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan penilaian instruktur kelompok A, kepraktisan permainan Dakopat memperoleh skor persentase rata-rata 83%, yang memenuhi standar “sangat praktis”. Kemanjuran permainan Dakopat ditentukan dengan membandingkan penilaian perkembangan motorik kasar anak-anak sebelum dan sesudah penggunaan. Apabila SPSS Statistics 25 menghasilkan nilai Sig. (2-Tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir, yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 2 Gintangan berbeda sebelum dan sesudah menggunakan permainan Dakopat untuk meningkatkannya. Dengan demikian, permainan Dakopat dapat dibuat, bermanfaat, dan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia empat hingga lima tahun.*

**Kata Kunci:** permainan, permainan Dakopat, motorik kasar.

## **PENDAHULUAN**

Orang yang berusia di bawah enam tahun dianggap masih dalam tahap awal kanak-kanak. "Lompatan perkembangan" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat yang dialami anak-anak pada usia ini. Masa bayi adalah masa perubahan bertahap dan berkelanjutan seumur hidup dalam aspek fisik dan spiritual dari pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan (Khairi, 2018). Bakat anak dapat berkembang secara maksimal jika mereka mendapatkan rangsangan yang tepat sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, diperlukan inisiatif pembinaan untuk anak usia dini melalui penyediaan pendidikan.

Mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan tujuan pendidikan anak usia dini, dengan tujuan akhir adalah kemampuan mereka untuk melanjutkan pendidikan tinggi (Pakpahan et al., 2023). Karena memberikan anak kesempatan terbaik untuk memanfaatkan semua peluang perkembangan mereka, pendidikan anak usia dini sangat penting. Perkembangan motorik anak merupakan salah satu bidang perkembangan yang perlu dibina dan dipupuk sejak usia dini.

Karena perkembangan motorik berhubungan langsung dengan kekuatan fisik dan penting untuk kehidupan sehari-hari, maka perkembangan motorik merupakan salah satu area yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Ada dua jenis perkembangan motorik: perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Kemampuan untuk menggerakkan tubuh dengan sebagian besar atau seluruh anggota tubuhnya menggunakan otot-otot besar

dikenal sebagai perkembangan motorik kasar. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak-anak sangat penting untuk pertumbuhan dan kematangan fisik mereka yang ideal (Humairah & Sitorus, 2023). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana kemampuan motorik kasar anak berkembang pada berbagai usia. Sejumlah keterampilan terlibat dalam perkembangan motorik kasar, termasuk keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, dan kelincahan (Sulistyo et al., 2021).

TK Muslimat NU Gintangan, TK Muslimat NU 2, dan TK Dharma Wanita 47 Gintangan merupakan beberapa lembaga TK yang berada di klaster 5 Kecamatan Blimbingsari, berdasarkan hasil observasi peneliti. Peneliti menemukan bahwa siswa TK Muslimat NU Gintangan dan TK Dharma Wanita 47 Gintangan yang berusia antara empat sampai lima tahun memiliki perkembangan motorik kasar yang sangat baik. Hal ini dikarenakan para pendidik menggunakan pendekatan kreatif dan berbagai macam kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui penggunaan media. Namun, siswa TK Muslimat NU 2 yang berusia empat hingga lima tahun belum memperoleh keterampilan motorik kasar seperti yang diharapkan. Anak-anak yang hanya menerima senam sebagai latihan motorik kasar mereka terkadang merasa bosan. Ketiadaan materi terkait untuk instruksi motorik kasar juga menjadi tantangan bagi para guru TK Muslimat NU 2 Gintangan. Di antara keterampilan motorik kasar yang sulit diperoleh oleh anak-anak kelompok A, yang berusia antara empat hingga lima tahun, adalah kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketangkasan. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa anak-anak

- memerlukan cara tambahan untuk terlibat dalam gerakan fisik yang menyenangkan. Ada banyak pendekatan untuk melatih keterampilan motorik kasar anak-anak. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan bermain merupakan salah satu pendekatan untuk membuat mereka bergerak.

Anak-anak dapat mempelajari berbagai keterampilan melalui permainan, termasuk keterampilan spiritual dan motorik. Anak-anak dapat melepaskan energi mereka dan bersenang-senang menjelajahi hal-hal baru melalui permainan (Wahyuni, 2020). Ketika bermain sejatinya anak mendapat stimulasi perkembangan (Safitri et al., 2022). Selain itu melalui aktivitas bermain anak mendapatkan kesenangan (Solehah & Gumiandari, 2023). Anak-anak dapat bergerak bebas saat bermain, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan motoriknya (Rozana, 2020). Bermain ini dapat dilakukan menggunakan permainan tradisional.

Anak-anak dapat memperoleh berbagai karakteristik karakter yang unggul dan fitur perkembangan yang komprehensif dan terpadu melalui permainan tradisional (Fransisca, 2022). Selain itu, permainan tradisional bisa menumbuhkan keterampilan sensorik, kognitif, sosial, keterampilan motorik, dan tentunya menyenangkan bagi anak (Mujriah et al., 2022). Namun seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan anak usia dini pun mengalami perubahan. Kini, anak-anak sudah jarang terlihat menikmati permainan konvensional. Sementara itu, kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dan budaya Indonesia tetap lestari melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, anak-anak harus terus memainkan permainan tradisional di masa mendatang untuk

mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan serta melestarikan budaya negeri ini. Di antara berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan dakon.

Permainan dakon merupakan mainan yang sudah ada sejak zaman dahulu kala dan diwariskan secara turun-temurun. Para pendidik anak usia dini dapat memanfaatkan permainan dakon ini untuk membantu siswa mereka belajar karena permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami satu konsep tetapi juga merangsang hampir setiap area perkembangan (Mulyani et al., 2020). Seperti pada aspek perkembangan sosial emosional dapat terstimulasi ketika anak bersabar menunggu giliran bermain dan dapat menaati aturan dalam sebuah permainan (Nurjani & Sopianti, 2022). Namun aktifitas fisik tidak terlalu mencolok dalam permainan ini. Hal ini terlihat dari cara bermainnya: dua anak duduk berhadapan dan menyusun papan dakon di depan mereka untuk memainkan permainan dakon. Dengan demikian, memainkan permainan ini tidak meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara tepat. Salah satu penemuan permainan dakon, permainan Dakopat (Lompat Dakon) dimaksudkan untuk membantu para pendidik dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa mereka.

Permainan Dakopat merupakan versi modifikasi dari permainan Dakon. Dalam upaya untuk menyempurnakan permainan Dakon yang asli, sejumlah faktor dipertimbangkan, seperti mendesain ulang bentuk Dakon. Dakon yang awalnya dimaksudkan untuk dimainkan oleh dua anak sambil duduk, didesain ulang dengan ukuran yang lebih besar agar dapat dimainkan secara berkelompok dan dapat

bergerak bebas. Hasilnya, permainan ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme anak dalam belajar sekaligus meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

Sejumlah ilmuwan terdahulu telah mengembangkan permainan dakon. Tujuan penelitian (Chusna & Ningrum, 2019) adalah untuk mengembangkan pengenalan bentuk geometris pada anak usia 4-5 tahun melalui penciptaan permainan dakon geometris. Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak dapat mengoptimalkan kemampuan mereka dalam mengenali bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, dan persegi panjang) dengan memainkan permainan dakon geometri, yang juga dapat membantu anak-anak mengenali bentuk-bentuk geometri dengan lebih mudah dan menarik. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang disajikan dalam artikel ini dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Chusna & Ningrum, 2019). Secara khusus, penelitian peneliti tersebut difokuskan pada pengembangan keterampilan motorik kasar anak-anak, sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan pengenalan bentuk-bentuk geometri. Terdapat variasi tambahan terkait bentuk produk dakon.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Mulyani et al., 2020) tentang peningkatan keterampilan berhitung yang diamati sebelum dan sesudah menggunakan permainan merupakan bukti, menurut temuan penelitian, bahwa keterampilan berhitung anak-anak dapat ditingkatkan dengan bermain permainan dakon. Penelitian ini dan penelitian yang disebutkan dalam artikel ini sebanding karena keduanya menggunakan permainan Dakon, tetapi berbeda dalam hal bentuk

produk akhir dan pengembangan yang didorong.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat dibuat sebuah inovasi baru dari permainan dakon yang sangat digemari dan dapat mengembangkan anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, TK Muslimat NU 2 Gintangan membuat sebuah permainan dakon yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia empat hingga lima tahun. Maka membuat suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Dakopat (Dakon Lompat) untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Muslimat NU 2 Gintangan Kecamatan Blimbingsari Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2023/2024”.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE lima tahap (*Analyze, Design, Deveompment, Implementation, Evaluation*). Anak-anak berusia antara empat dan lima tahun, atau kelompok A di TK Muslimat NU 2 Gintangan, menjadi subjek penelitian untuk uji coba produk pada penelitian ini. Sebanyak tiga belas anak akan menerima terapi sebelum dan sesudah bermain permainan Dakopat. Analisis uji kelayakan adalah salah satu teknik analisis data yang dipakai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Data Uji Kelayakan

#### a. Analisis Data Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Data hasil penilaian dari ahli materi menggunakan angket sejumlah 9 Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 34, setelah itu untuk mencari presentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Validasi (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{34}{36} \times 100 \% \\ &= 94 \% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian tersebut diperoleh angka presentase 94%. Berdasarkan kriteria kelayakan media angka 94% berada pada perentase interval 81-100% dengan kualifikasi keputusan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penilaian di atas, produk permainan Dakopat berdasarkan validasi ahli materi termasuk kualifikasi dengan keterangan produk "Sangat Layak".

#### b. Analisis Data Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Data hasil penilaian dari ahli media menggunakan angket pertanyaan sejumlah 9 butir. Pada validasi ahli media ini dilakukan melalui 2 tahapan karena terdapat saran untuk revisi permainan dakopat dari segi tampilan dan bahan yang digunakan. Hasil validasi ahli media revisi tahap I diperoleh nilai 27, dengan pemerolehan presentase dihitung menggunakan rumus beriku.

$$\begin{aligned} \text{Validasi (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{27}{36} \times 100 \% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian tersebut diperoleh angka presentase 75%. Berdasarkan kriteria kelayakan media angka 75% berada pada perentase interval 62-80 dengan kualifikasi keputusan layak. Deskripsi ini menunjukkan apa yang harus ditingkatkan agar produk diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak".

Setelah dilakukan revisi pada produk, hasil tahap 2 validasi ahli media menghasilkan nilai 36. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Validasi (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{36}{36} \times 100 \% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian tersebut diperoleh angka presentase 100%. Angka 100% berada pada perentase interval 81-100% dengan kualifikasi keputusan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penilaian di atas, produk permainan Dakopat berdasarkan validasi ahli media termasuk kualifikasi dengan keterangan produk "Sangat Layak".

### 2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Data hasil uji kepraktisan permainan Dakopat dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisannya. Skor dinilai berdasarkan penilaian yang

diberikan oleh praktisi yang kemudian dianalisis untuk menghitung presentasi skornya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan presentase skor yang diperoleh dari lembar penilaian kepraktisan oleh guru untuk menentukan kualifikasi kepraktisan dari permainan yang dikembangkan.

Berdasarkan data yang didapat dari guru kelas dengan 6 butir pernyataan. Total nilai maksimal 24 dengan rata-rata dari penilaian guru kelas skor yang diperoleh sejumlah 20 dengan rata-rata 3,3 dari maksimal 4. Sedangkan persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus presentase berikut.

$$\begin{aligned}v &= \frac{\text{Total skor}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{20}{24} \times 100 \% \\ &= 83\%\end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh angka presentase 83%. Berdasarkan kategori kepraktisan produk angka 83% berada pada persentase interval 81%-100% dengan kualifikasi keputusan sangat praktis. Sehingga, hasil penilaian dari guru kelas permainan Dakopat termasuk kualifikasi dengan keterangan produk "Sangat Praktis".

### 3. Analisis Data Uji Keefektifan

Pada tahap pelaksanaan, anak-anak kelompok A di TK Muslimat NU 2 Gintangan yang berusia antara empat dan lima tahun mengikuti uji efikasi permainan Dakopat. Permainan Dakopat dibuat untuk membantu anak-anak berusia antara empat dan lima tahun dalam perkembangan motorik kasarnya. Dengan menggunakan pendekatan Uji-T Sampel Berpasangan, efektivitas permainan diuji dalam desain uji-coba

satu kelompok. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Muslimat NU 2 Gintangan atau siswa berusia antara 4 dan 5 tahun. Sebelum melakukan Uji-T Sampel Berpasangan, diperlukan uji normalitas sebagai persyaratan.

#### a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji kenormalan adalah untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara teratur atau tidak. Karena terdapat 13 anak dalam sampel, teknik Shapiro-Wilk dan SPSS Statistics 25 digunakan untuk menghitung uji kenormalan data. Data harus mematuhi kriteria Shapiro-Wilk, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur jika nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Kumpulan data Pra-Tes dan Pasca-Tes diperiksa dalam uji kenormalan ini. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak dievaluasi sebelum dan sesudah permainan Dakopat digunakan sebagai alat terapi.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.925	13	.295
POST TEST	.813	13	.010

Hasil data pra-tes menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,295, di atas tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa Pra-Tes memiliki distribusi normal. Di sisi lain, data Pasca-Tes memiliki nilai signifikansi 0,010, yang lebih tinggi dari 0,05 dan menunjukkan bahwa Pasca-Tes terdistribusi secara

konsisten. Karena itu, data Pra-Uji dan Pasca-Uji memiliki distribusi normal menurut pengujian Shapiro-Wilk pada tingkat signifikansi 5%. Hasilnya, data Pra-Uji dan Pasca-Uji memenuhi asumsi kenormalan. Singkatnya, data dari Pra-Uji dan Pasca-Uji memiliki distribusi yang terdistribusi secara teratur.

**b. Uji Paired Samples T-Test**

Hipotesis penelitian diuji menggunakan uji T berpasangan. Hipotesis diuji menggunakan SPSS Statistics 25. Hasil evaluasi perkembangan motorik kasar anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain permainan Dakopat digunakan untuk melakukan uji T berpasangan.

**Tabel 2.** Hasil Perhitungan Paired

Paired Samples Test				
	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest- Posttest	-4.034	-12.996	12	.000

Hipotesis diterima karena hasil keluaran "Paired Samples T-Test" menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata Pre-

Test dan Post-Test, yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak berbeda sebelum dan sesudah permainan dakopat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak di TK Muslimat NU 2 Gintangan, usia 4-5 tahun.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Kelayakan permainan Dakopat dinilai oleh para ahli materi dan media. Rata-rata proporsi responden yang memenuhi kriteria "sangat layak" adalah 100% menurut penilaian ahli media, dan hasil penilaian ahli materi adalah 94%. Kepraktisan menghasilkan persentase rata-rata 83% dan memenuhi persyaratan "sangat praktis". Kemanjuran permainan Dakopat ditentukan dengan membandingkan penilaian perkembangan motorik kasar anak-anak dari sebelum dan sesudah penggunaan, melalui melatih keterampilan yang terkait dengan kekuatan, ketangkasan, kelincahan, dan keseimbangan. Hipotesis didukung karena Sig. Nilai (2-Tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  diperoleh dengan bantuan SPSS Statistics 25. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata skor Pre-Test dan Post-Test, yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak TK Muslimat NU 2 Gintangan usia 4-5 tahun berbeda sebelum dan sesudah menggunakan permainan Dakopat untuk meningkatkan motorik kasarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal*

- PAUD Teratai*, 08(2), 1–6.
- Fransisca, T. (2022). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. *Seminar Nasional Sosial, Sains ...*, 1, 875–879. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2826%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/2826/2249>
- Humairah, R., & Sitorus, A. S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Paman Doli di RA Al-Ikhlas. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v4i1.6136>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Mujriah, Siswantoyo, Sukoco, P., Rosa, F. O., Susanto, E., & Setiawan, E. (2022). Traditional Sport Model To Improve Fundamental Movement Skills and Social Attitudes of Students During Covid-19. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309–315. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3.02>
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7232>
- Nurjani, Y. Y., & Sopianti, S. (2022). Pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(1), 195–201.
- Pakpahan, K., Herlina, E. S., & Sitorus, H. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Pat Ni Gajah Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak PAUD Peraturan. 1(4).
- Rozana, S. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Edu Publisher.
- Safitri, D., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2022). Dewantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 e-ISSN: 26556332. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume*, 2(2019), 2–5.
- Solehah, R. A., & Gumiandari, S. (2023). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TK AL-WATHONIYYAH. *Ya Bunayya*, 7(1), 1–7.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Wahyuni, F. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. 15(1), 159–176.