

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PECAH PIRING BERMUATAN
KEARIFAN LOKAL BATAK TOBA TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK
KASAR SISWA KELAS V SDN 068084 JALAN DENAI**

Fitri Khadizah Hrp¹, Khairul Usman², Irsan³, Winara⁴, Try Wahyu Purnomo⁵
Institusi/lembaga Penulis: PGSD FIP Universitas Negeri Medan
Alamat e-mail: fitrikhadizah12@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the traditional plate-breaking game infused with Batak Toba local wisdom on the gross motor skills of fifth-grade students at SDN 068084 Jalan Denai. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach and a pre-test post-test kontrol group design. The research subjects consisted of 48 students divided into an experimental class and a kontrol class. Data collection techniques were conducted through a gross motor skills rubric test covering indicators of running, jumping, and throwing. The study began with a pretest to determine the students' initial abilities, followed by the application of traditional plate-breaking games during three meetings in the experimental class, while the kontrol class used conventional learning methods. The data were analyzed using IBM SPSS Statistics 31. The analysis results showed that the significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) was $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the implementation of the traditional plate-breaking game has a significant effect on improving the gross motor skills of fifth-grade students at SDN 068084 Jalan Denai.

Keywords: Traditional Games, Plate Breaking, Gross Motor Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional pecah piring bermuatan kearifan lokal Batak Toba terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi-experimental* dan desain *pre-test post-test ckontrol group design*. Subjek penelitian berjumlah 48 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes rubrik keterampilan motorik kasar yang meliputi indikator berlari, melompat, dan melempar. Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa penerapan permainan tradisional pecah piring selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 31. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional pecah piring berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pecah Piring, Motorik Kasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting yang sangat signifikan dalam pembangunan kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hidup dan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia (Yuddy Pramudyanto dkk., 2023, h. 57).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia dan dalam sistem pendidikan nasional. PJOK memiliki fungsi yang signifikan

di tingkat sekolah dasar dalam membangun karakter, kesehatan fisik, dan keterampilan motorik siswa. Pendidikan jasmani tidak hanya berkaitan dengan pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan tubuh, namun juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir, emosi, sosial, dan moral peserta didik. Pengalaman belajar dalam mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan kebiasaan hidup yang sehat dan baik. Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sangat penting dalam kurikulum.

Peningkatan keterampilan motorik kasar menjadi salah satu perhatian penting. Tujuannya adalah untuk mendukung perkembangan fisik dan mental siswa dalam konteks kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran modifikasi pola gerak dasar berlari melompat dan melempar dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan variasi tingkat penguasaan

keterampilan. Tingkat penguasaan keterampilan peserta didik umumnya diklasifikasikan ke dalam empat kategori. yaitu tingkat prapengendalian, tingkat pengendalian, tingkat pemanfaatan, dan tingkat mahir.

Dari observasi awal, interaksi dengan guru pendidikan jasmani kelas V, serta evaluasi gerakan dasar lokomotor pada siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga masih minim. Diskusi dengan pengajar Pendidikan Jasmani kelas V mengungkapkan bahwa dorongan siswa selama kegiatan belajar olahraga masih kurang. Banyak siswa tampak tidak berkonsentrasi dan terlihat lemas ketika terlibat dalam aktivitas motorik kasar seperti meningkatkan kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi saat berolahraga di lapangan.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan motorik kasar peserta didik masih berada pada level yang rendah. Dari tiga indikator yang diuji, yaitu berlari, melompat, dan melempar, rata-rata nilai keseluruhan menandakan bahwa

keterampilan motorik kasar belum berkembang dengan memuaskan. Hasil pengamatan dan perhitungan menunjukkan bahwa peserta didik hanya mampu mencapai kriteria pada dua indikator baik itu laki-laki maupun perempuan, sedangkan dua indikator lainnya belum memenuhi kategori yang diharapkan.

Seperti pada indikator melempar merupakan aspek yang menghasilkan capaian nilai terendah jika dibandingkan dengan indikator lainnya, di mana sebagian besar peserta masih kesulitan dalam melakukan koordinasi gerak, seperti gerakan ayunan lengan yang belum seimbang dengan langkah kaki, pendaratan yang kurang stabil, serta kurangnya daya dorong ketika melompat. Menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih mengalami hambatan dalam melaksanakan aktivitas fisik yang memerlukan keterampilan dan pergerakan yang terampil.

Faktor yang menjadi penyebab hal tersebut meliputi minimnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas, minat rendah, kendala fisik seperti penyakit maag, kurang gizi, dan tidak sarapan sebelum sekolah. Kegiatan olahraga yang monoton juga

membuat peserta didik cepat bosan. Dari 24 peserta didik, hanya 65% mencapai keterampilan motorik kasar sesuai harapan, sedangkan 35% masih tergolong kurang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan belajar olahraga yang lebih beragam dan perhatian terhadap keadaan fisik siswa sehingga keterampilan motorik kasar mereka bisa diperoleh secara maksimal.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, anak-anak, remaja, serta orang dewasa saat ini lebih suka memilih permainan yang baru dan berbasis internet serta elektronik dibandingkan permainan yang konvensional. Banyak dari permainan daring ini hanya memanfaatkan penglihatan dan gerakan tangan, yang dapat berpengaruh buruk terhadap perkembangan keterampilan motorik dan sosial pada anak. Ketergantungan pada permainan daring bisa berdampak buruk bagi remaja yang mengalaminya. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari kebiasaan dan adat istiadat leluhur

yang masih dilakukan oleh masyarakat sampai sekarang. Berbagai studi telah mengindikasikan seberapa esensial permainan tradisional dalam mendukung perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak. Namun, masih ada sangat sedikit penelitian yang mengkhususkan diri pada dampak permainan tradisional Pecah Piring yang memuat nilai-nilai kearifan lokal, terutama yang berasal dari budaya Batak Toba, khususnya di antara siswa-siswa kelas V di sekolah dasar.

Siswa kelas V sekolah dasar yang berumur antara sepuluh sampai dua belas tahun merupakan waktu yang tepat untuk terlibat dalam kegiatan bermain yang sesuai dengan perkembangan pemikiran mereka. Ini akan sesuai pembelajaran yang dilakukan berbasis game atau *game-based learning*. Permainan yang berakar dari budaya ini sangat tepat untuk memfasilitasi pencapaian sasaran pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada tingkat sekolah dasar. Dengan integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, diharapkan para siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini tanpa merasa cepat bosan.

Untuk menjaga fokus, penelitian dibatasi pada analisis dampak permainan tradisional "Pecah Piring" dari budaya Batak Toba terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V, khususnya aspek lokomotor berlari, melompat, dan melempar, tanpa membahas motorik halus atau aspek kognitif. Rumusan masalahnya adalah: apakah permainan Pecah Piring berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa tersebut? Tujuan penelitian adalah mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan permainan ini terhadap aspek lokomotor tersebut, sekaligus mendukung pembelajaran PJOK kontekstual berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis berupa peningkatan wawasan pendidikan jasmani melalui integrasi permainan tradisional lokal dalam pengembangan motorik anak, mengisi gap riset dengan bukti empiris pengaruh Pecah Piring Batak Toba, serta memperkaya teori seperti Gallahue dalam konteks budaya etnis minoritas. Secara praktis, hasilnya menjadi panduan desain pembelajaran inovatif bagi guru PJOK SDN 068084 untuk meningkatkan motorik siswa sambil melestarikan

budaya; bagi siswa, menawarkan pembelajaran menarik yang mendukung kesehatan jasmani, semangat belajar, dan kebanggaan budaya Batak Toba; serta bagi masyarakat dan pemerintah daerah (seperti Dinas Pendidikan Sumatera Utara), mendukung kebijakan Kurikulum Merdeka berbasis kearifan lokal dan promosi pariwisata budaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan quasi-eksperimental. Jenis penelitian ini merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang menerapkan metode eksperimen, yaitu sebuah penelitian yang memberikan intervensi atau perlakuan kepada subjek yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2022, hal. 111) Metode eksperimen adalah strategi penelitian yang dilakukan melalui percobaan guna mengamati efek dari suatu perlakuan (variabel independen) terhadap hasil yang diperoleh (variabel dependen) dalam situasi yang terkontrol.

Desain penelitian yang diterapkan adalah pre-test dan post-test dengan tujuan untuk menilai dampak dari perlakuan berupa

permainan tradisional memecahkan piring yang mencerminkan kearifan lokal Batak Toba terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas V di SDN 068084 Jalan Denai. Jenis penelitian ini diambil karena bertujuan untuk mengukur pergeseran yang terjadi sebelum dan sesudah adanya intervensi tanpa melibatkan kelompok kontrol luar atau membandingkannya dengan jenis permainan tradisional lainnya.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 068084 Jalan Denai yang bertepatan di Jl. Denai No.166, Tegal Sari Mandala III, Kec. Medan Denai Kota Medan, Sumatera Utara 20371. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2025/2026. Tepatnya pada hari Selasa tanggal 3 s/d Sabtu tanggal 7 Februari 2026.

Populasi mengacu pada seluruh individu yang menjadi perhatian analisis dalam periode waktu dan tempat tertentu, dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas V di SDN 068084 yang terletak di Jalan Denai, dengan total 48 siswa. Pemilihan kelompok ini didasarkan pada kenyataan bahwa siswa kelas V berada pada tahap perkembangan

motorik kasar yang tepat untuk terlibat dalam permainan tradisional pecah piring, yang mencerminkan kearifan lokal Batak Toba, serta sesuai dengan tujuan penelitian untuk menilai dampaknya terhadap keterampilan motorik kasar.

Dalam penelitian ini, metode yang dipilih untuk pengambilan sampel adalah Total sampling. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 85), teknik total sampling adalah cara pengambilan sampel di mana seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai yang berjumlah 48 siswa. Kedua kelas tersebut selanjutnya dibagi menjadi dua kelompok, dengan kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B sebagai kelompok kontrol..

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya rancangan eksperimen semu (quasi-eksperimen) jenis pre-test post-test kontrol group design. Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap yaitu tahap perispan, tahap pelaksanaan (pre-test), tahap

pengamatan (treatment), terakhir tahap tahap refleksi (post-test).

Teknik yang diterapkan untuk mengumpulkan data adalah pengujian dengan menggunakan rubrik keterampilan. Tes adalah suatu prosedur yang dirancang untuk menilai kondisi tertentu dengan menerapkan metode dan pedoman yang telah ditetapkan. Tes rubrik keterampilan motorik dilaksanakan dengan melibatkan aktivitas otot-otot besar dan memusatkan perhatian pada kemampuan koordinasi antara saraf dan otot peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan pengukuran keterampilan motorik kasar yang diperoleh dari pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan setelah siswa mengikuti permainan tradisional pecah piring bermuatan kearifan lokal Batak Toba. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara statistik menggunakan IBM SPSS Statistic 31 untuk mengetahui apakah pemberian perlakuan berupa permainan tradisional pecah piring berpengaruh terhadap peningkatan

keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai.

Table 1 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Statisti		
	c	df	Sig.
Pre Test 1	.784	24	.000
Post Test 1	.806	24	.000
Pre Test 2	.826	24	.001
Post Test 2	.873	24	.006

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pre-test sebesar 0,000 dan post-test sebesar 0,000 dan pada kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pre-test sebesar 0,001 dan post-test sebesar 0,006. Kedua nilai tersebut menunjukkan nilai Sig. < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas control maupun eksperimen tidak berdistribusi normal.

Table 2 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Kelas Eksperimen

Test Statistics ^a
Post Test - Pre Test

Z	-4.292 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Data tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

Table 3 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Kelas Kontrol

Test Statistics ^a	
Post Test - Pre Test	
Z	-3.447 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai Z sebesar -3,447 dan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak

dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil keterampilan motorik siswa di kelas kontrol, meskipun tidak diberikan perlakuan khusus walaupun tidak sebanyak peningkatan pada kelas eksperimen.

Dari data yang ditampilkan, terlihat bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengalami peningkatan dalam hasil keterampilan motorik siswa secara simultan. Terdapat peningkatan nilai antara pre-test dan post-test di kedua kelompok. Meskipun demikian, kemajuan yang diperoleh oleh kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai post-test untuk ketiga aspek keterampilan motorik kasar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pre-test. Ini menandakan bahwa setelah siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional pecah piring, kemampuan motorik kasar mereka meningkat dibandingkan sebelum mereka mengikuti perlakuan.

Di kelompok eksperimen, terjadi kemajuan yang lebih jelas berkat penerapan model pembelajaran yang

digunakan dalam penelitian. Model pembelajaran yang berfokus pada permainan (*Game Based Learning*) ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berharga. Akibatnya, siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan keterampilan motorik yang telah diajarkan.

Peningkatan dalam keterampilan motorik kasar ini sejalan dengan pandangan para ahli yang menyatakan bahwa motorik kasar adalah keterampilan bergerak yang melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh, seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh, untuk melaksanakan berbagai kegiatan fisik. Aktivitas seperti berlari, melompat, dan melempar merupakan elemen dari keterampilan gerak dasar yang sangat penting bagi perkembangan fisik anak.

Pada aspek berlari, permainan pecah piring membuat siswa lebih aktif bergerak karena dalam permainan ini siswa harus berlari untuk mengejar teman maupun menghindari lawan. Aktivitas tersebut dapat melatih kekuatan otot kaki,

kelincahan, serta koordinasi gerak tubuh. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan motorik yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang dapat membantu meningkatkan kemampuan gerak dasar anak.

Pada aspek melompat, siswa juga melakukan berbagai gerakan yang melibatkan keseimbangan tubuh dan koordinasi gerak. Siswa beberapa melakukan gerakan lompat untuk bergerak lebih cepat atau menghindari bola dari arah lawan pada saat bermain. Kegiatan ini membantu melatih keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, serta koordinasi antara gerakan tubuh bagian atas dan bawah.

Terakhir pada aspek melempar, permainan pecah piring membuat siswa melempar atau benda tertentu untuk menjatuhkan susunan piringan tempurung yang dibuat sedemikian rupa sebagai target permainan. Aktivitas ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan (*hand-eye coordination*) serta kekuatan otot lengan. Kemampuan melempar siswa menjadi lebih terlatih dengan sering melakukan gerakan tersebut selama permainan berlangsung.

Selain meningkatkan keterampilan motorik kasar, permainan tradisional pecah piring juga mengandung nilai kearifan lokal Batak Toba yang dapat menumbuhkan sikap kerja sama, kebersamaan, serta sportivitas pada siswa. Dengan demikian, selain meningkatkan kemampuan fisik, permainan ini juga dapat membantu menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa

Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan hasil belajar, meskipun tidak sebesar kelas eksperimen. Peningkatan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah adanya proses pembelajaran yang tetap berlangsung secara normal, pengaruh latihan yang berulang (*practice effect*), serta pengalaman siswa dalam mengikuti pre-test sehingga pada saat post-test siswa menjadi lebih terbiasa dengan bentuk dan cara penilaian yang diberikan.

Selain itu, faktor lain seperti motivasi belajar siswa, kondisi fisik, serta interaksi antara guru dan siswa juga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Meskipun kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus, siswa

tetap mendapatkan pembelajaran yang memungkinkan adanya peningkatan kemampuan, walaupun dalam tingkat yang lebih rendah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian terhadap data dan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional pecah piring yang mengandung nilai-nilai lokal Batak Toba memberikan pengaruh bagi kemampuan motorik kasar siswa di kelas V SDN 068084 Jalan Denai. Kemampuan motorik besar yang diteliti dalam studi ini mencakup aspek berlari, melompat, dan melempar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan permainan tradisional pecah piring, kemampuan motorik kasar siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari perbedaan antara nilai pre-test dan post-test.

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai signifikansi di bawah level signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional pecah piring yang membawa kearifan lokal Batak Toba memberikan dampak

yang signifikan terhadap kemajuan keterampilan motorik kasar siswa, terutama dalam aspek berlari, melompat, dan melempar di kelas V SDN 068084 Jalan Denai. Dengan demikian, permainan tradisional pecah piring dapat dipertimbangkan sebagai alternatif aktivitas pembelajaran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa di tingkat dasar

Saran

Berdasarkan hasil penelitian adapun yang menjadi masukan atau saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan untuk memperluas dan pemahaman dan penerapan beragam metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan tujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan hendaknya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peneliti yang akan datang tertarik untuk mengkaji topik yang sama disarankan untuk melakukan penelitian dengan fokus pada mata pelajaran atau tema yang berbeda guna memperluas pengembangan studi ini. Selain itu, peneliti yang ingin

melakukan penelitian ini dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A. (2015). Peningkatan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri melalui bermain gerak (Penelitian tindakan di kelompok B Taman Kanak-kanak Melati, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan, Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 33–40.
- Barus, A. H., Situmorang, D. N. M., Damanik, R. M., Aprilia, S., Sebayang, S. N., & Siregar, F. S. (2024). Implementasi Pembelajaran PJOK Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 1(1), 1–4.
<https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i1.2784>
- Cohen, K. E., Morgan, P. J., Plotnikoff, R. C., Callister, R., & Lubans, D. R. (2014). Fundamental movement skills and physical activity among children living in low-income communities: A cross-sectional study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 11(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1186/1479-5868-11-49>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

- Irwanto, Aspilayani, & Wahyuddin. (2014). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka. *Jurnal PENA|Volume, 1*, 21–30.
- Lefa, B. (2014). The Piaget Theory of cognitive development: and educational implications. *Educational Psychology, 1*(1), 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/265916960>
- Nunings, S. (2013). Bermain Papan Titian Dapat Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di TK Piri Nitikan Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53*(9), 1689–1699.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Olahraga, J. P., & Nurfadilah, R. A. (2024). ANAK TUNA GRAHITA MENGGUNAKAN METODE TES. *13*(2), 216–228.
- Probo Ismoko, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani, 7*(4), 137–145.
- Ragil, Y., Farida, S., Ayuningsih, Z. F., & Dwinata, A. (2025). *Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar. 2*(April).
- Umri Rahman Efendi, Daulat Saragi, & Yakobus Ndona. (2023). Karakter dalam Permainan Tradisional Pecah Piring. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa, 1*(4), 308–318. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.758>
- Yuddy Pramudyanto, Advendi Kristiyandaru, & Nur Ahmad Arief. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 8*(1), 55–64. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i1.2607>