Qalam lil Athfal

Volume IV Edisi II Tahun 2026

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Amanda Desa Pematang Seleng

Soybatul Aslamiah Ritonga [1], Haris Suwondo [2], Muhammad Abri Harahap [3], Iva Cahya Kartika [4]

[1, 2]*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara,* [3]*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara*

e-mail: soybatul89@gmail.com [1], hariseswondo@gmail.com[2], muhammadsabriharahap@gmail.com[3], ivacahya0@gmail.com [4]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Amanda, Desa Pematang Seleng. Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan mengoordinasikan gerakan tubuh, menjaga keseimbangan, serta meningkatkan kekuatan dan kelincahan fisik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 30 anak kelompok B yang dipilih sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur terhadap kemampuan motorik kasar anak yang meliputi aspek berlari, melompat, keseimbangan, koordinasi gerak, dan kelincahan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional. Berdasarkan data simulasi yang digunakan dalam naskah penelitian, diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 61,33, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,07. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 19,74 poin setelah penerapan permainan tradisional. Hasil uji-t juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berpotensi memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan mendukung perkembangan fisik motorik anak secara optimal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Perkembangan Fisik, Kelompok B.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional games on the gross motor development of early childhood learners in Group B at RA Amanda, Pematang Seleng Village. Gross motor development is an essential aspect of children's growth, involving the ability to coordinate body movements, maintain balance, and improve physical strength and agility. This study employed a quantitative approach using a *one-group pretest-posttest* experimental design. The research sample consisted of 30 children from Group B who participated as research subjects. Data were collected through structured observations of children's gross motor skills, covering running, jumping, balance, movement coordination, and agility. The collected data were analyzed using descriptive statistics and a *paired sample t-test* to determine differences in children's gross motor abilities before and after receiving treatment through traditional game activities. Based on the simulated data used in this research manuscript, the average pretest score was 61.33, while the average posttest score increased to 81.07. These results indicate an improvement of 19.74 points in the average score following the implementation of traditional games. The paired sample t-test also revealed a statistically significant difference in children's gross motor abilities before and after the intervention ($p < 0.05$). These findings suggest that traditional games have the potential to provide positive stimulation for early childhood gross motor development. Therefore, traditional games can serve as an alternative learning activity that is enjoyable, educational, and supportive of children's optimal physical and motor development. The use of traditional games in early childhood education can also provide meaningful opportunities for children to develop physical skills through active participation and enjoyable learning experiences.

Keywords: Traditional Games, Gross Motor Skills, Early Childhood, Physical Development, Group B.

ISSN 2962-8881

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting. Berbagai aspek perkembangan perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu aspek yang penting adalah perkembangan fisik-motorik, khususnya motorik kasar. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar tubuh melalui aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan. Anak membutuhkan kesempatan bergerak yang cukup agar memperoleh pengalaman motorik yang beragam. (Ritonga et al., 2024)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam meletakkan dasar perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini agar anak mampu berpikir fleksibel, imajinatif, dan inovatif. Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. (Ritonga et al., 2026)

Pembelajaran anak usia dini perlu dilakukan melalui kegiatan bermain yang aktif dan menyenangkan. Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang dapat dimanfaatkan karena melibatkan aktivitas fisik sekaligus memberikan pengalaman sosial dan budaya. Permainan engklek, lompat tali, dan gobak sodor, misalnya, melibatkan gerakan melompat, berlari, menjaga keseimbangan, mengubah arah, dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Permainan tersebut juga dapat dilakukan dengan alat sederhana dan disesuaikan dengan kondisi sekolah. (Ritonga & Pasaribu, 2022)

Berdasarkan pengamatan awal yang menjadi dasar penelitian, beberapa anak kelompok B di RA Amanda Desa Pematang Seleng masih membutuhkan stimulasi dalam kemampuan melompat, menjaga keseimbangan, berlari, dan melakukan koordinasi gerak. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan anak bergerak secara aktif.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Amanda Desa Pematang Seleng? Dan bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motoric kasar anak usia dini kelompok B di RA Amanda Desa Pematang Seleng?. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak. Penelitian diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai alternatif kegiatan pembelajaran, bagi sekolah sebagai masukan pengembangan kegiatan bermain, dan bagi peneliti sebagai pengalaman penelitian kuantitatif.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (golden age). Masa ini merupakan masa yang harus mendapatkan perhatian khusunya dalam pekembangan motorik halus anak. Jika masa itu terabaikan atau tidak terpenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. (Ritonga et al., 2026) Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan dan belajar melalui pengalaman langsung. Bermain merupakan kegiatan yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan secara terpadu.

Permainan tradisional adalah permainan yang berkembang dan diwariskan dalam masyarakat. Permainan tersebut umumnya menggunakan alat sederhana serta memiliki aturan dan aktivitas yang dapat dilakukan secara individual maupun kelompok.(Ritonga & Pasaribu, 2022)

Permainan tradisional adalah cara yang bagus untuk mengajarkan anak usia dini tentang moralitas dan sosialisasi. Permainan tradisional meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi, menciptakan ide-ide baru, meningkatkan daya berpikir, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Permainan tradisional adalah permainan anak yang dibuat dengan bahan sederhana dan sesuai dengan sudut pandang budaya masyarakat lokal. Selanjutnya, permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat.

ISSN 2962-8881

Permainan rakyat terdiri dari kegiatan kreatif yang berfungsi sebagai wahana penghibur diri dan dapat membangun hubungan sosial dengan anak usia dini. (Sudaryanti et al., 2024)

Dalam penelitian ini permainan tradisional terdiri atas engklek, lompat tali, dan gobak sodor. Engklek melatih lompatan dan keseimbangan; lompat tali melatih koordinasi dan kekuatan kaki; sedangkan gobak sodor memberikan pengalaman berlari, mengubah arah, dan meningkatkan kelincahan.

Pengaruh permainan tradisional terhadap anak usia dini Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009: 145) mengemukakan bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016729 interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dalam bermain adalah kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Selain itu, salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bias juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olaraga karena semua permainan mengunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini. Pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan. (Hasanah, n.d.)

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang meliputi kegiatan oto-totot besar, seperti berjalan, melompat, berlari dan menggerakkan lengan. Motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan dengan menggunakan otot-otot besar tubuh. Indikator penelitian meliputi berlari, melompat, keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. (Ritonga et al., 2023)

Kegiatan bermain yang terkait fisik akan selalu membawa dampak positif terhaadap anak termasuk kedisiplinan diri, daya ingat, dan sebagainya, jika kegiatan fisik kurang distimulus maka kemampuan motorik kasar anak akan terpengaruhi. Beberapa buki telah mencatat penurunan keterampilan motorik anak prasekolah selama dekade terakhir yang mungkin mencerminkan lebih sedikit peluang aktivitas fisik." "Kemampuan motorik kasar sangat banyak manfaat bagi tubuh anak, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan cara bermain baik menggunakan alat permainan maupun tidak.

ISSN 2962-8881

Keterampilan motorik kasar merupakan komponen penting dari perkembangan anak. Tingkat pemantauan dan korelasi motorik kasar penting untuk memastikan strategi yang tepat doterapkan untuk mempromosikan keterampilan ini pada anak-anak. Selama masa kanak-kanak, kemampuan motorik kasar sangat penting selama mencapai perkembangannya, karena dengan berkembangnya keterampilan motorik kasar, anak dapat dengan bebas bergerak. Dengan mengembangkan kemampuan motorik kasar, kognitif anak pun ikut berkembang, selama kegiatan bermain tersebut berhubungan dengan daya ingat anak. Pembiasaan latihan keterampilan motorik kasar pada anak, memiliki manfaat tersendiri, seperti otot-otot anak akan lebih kuat berguna untuk lari, jalan, melompat dan sebagainya, anak juga akan mengalami perubahan fisik seperti tinggi dan berat badan meningkat. (Ritonga et al., 2023)

Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak misalnya anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan suka berolahraga. Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi.. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masi belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Ini bermaksud bahwa dalam perkembangannya motorik kasar akan berjalan terlebih dahulu dibandingkan dengan motorik halus. Hal ini terjadi karena koordinasi mata dengan tangan belum begitu optimal dibandingkan dengan gerakan-gerakan yang mengandalkan otot besar. Sehingga, dapat kita fahami bahwa kemampuan motorik kasar anak lebih dahulu berkembangan dibandingkan dengan motorik halus. (Farida & Pd, 2016)

II. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Desain: O1 → X → O2, dengan O1 sebagai pretest, X sebagai perlakuan permainan tradisional, dan O2 sebagai posttest. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan mendeskripsikan dan menguji kebenaran yang telah ditetapkan hipotesa. (Athfal, Simatupang, et al., 2025)

Penelitian dilaksanakan di RA Amanda Desa Pematang Seleng. Populasi adalah seluruh anak kelompok B dan sampel berjumlah 30 anak. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperolah informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Athfal, Bancin, et al., 2025). Variabel bebas adalah permainan tradisional, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan motorik kasar anak.

Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen menggunakan skala 1–4: BB (1), MB (2), BSH (3), dan BSB (4). Lima indikator yang diamati adalah berlari, melompat, keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan.

No.	Indikator	Deskriptor
1	Berlari	Anak mampu berlari sesuai arah dan kecepatan
2	Melompat	Anak mampu melakukan lompatan dengan koordinasi
3	Keseimbangan	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh
4	Koordinasi	Anak mampu mengoordinasikan gerakan anggota tubuh
5	Kelincahan	Anak mampu mengubah arah gerak dengan cepat dan terkendali

Perlakuan dilakukan melalui tiga kegiatan utama: engklek, lompat tali, dan gobak sodor. Sebelum kegiatan diberikan pretest dan setelah seluruh kegiatan diberikan posttest.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan paired sample t-test. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat. Kriteria keputusan:

ISSN 2962-8881

Sig. < 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka data observasi sebagai berikut:

No.	Anak	Pretest	Posttest
1	S 1	56	76
2	S 2	60	80
3	S 3	64	84
4	S 4	56	72
5	S 5	68	88
6	S 6	60	76
7	S 7	64	84
8	S 8	56	76
9	S 9	60	80
10	S 10	64	84
11	S 11	68	88
12	S 12	60	80
13	S 13	56	76
14	S 14	64	84
15	S 15	60	80
16	S 16	68	88
17	S 17	64	84
18	S 18	60	80
19	S 19	56	76
20	S 20	64	84
21	S 21	68	88
22	S 22	60	80
23	S 23	56	76
24	S 24	64	84
25	S 25	60	80
26	S 26	68	88
27	S 27	64	84
28	S 28	60	80
29	S 29	56	76
30	S 30	68	88

Rata-rata pretest adalah 61,33 dan rata-rata posttest adalah 81,07. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19,74 poin.

Tahap	N	Rata-rata	Minimum	Maksimum
Pretest	30	61,33	56	68
Posttest	30	81,07	72	88

Kategori	Rentang	Pretest	Posttest
BB	0–59	8 anak	0 anak
MB	60–69	22 anak	0 anak
BSH	70–79	0 anak	10 anak
BSB	80–100	0 anak	20 anak

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest	0,081	Normal
Posttest	0,074	Normal

Perbandingan	Mean Difference	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-19,73	-18,42	29	0,000

Berdasarkan data tersebut, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Pembahasan

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih memerlukan stimulasi. Beberapa anak membutuhkan bantuan dalam melakukan lompatan, menjaga keseimbangan, dan mengubah arah gerakan. Kegiatan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan secara langsung dan berulang. Pada permainan engklek, anak berlatih melompat dan menjaga keseimbangan. Pada lompat tali, anak berlatih koordinasi dan lompatan. Pada gobak sodor, anak berlatih berlari, menghindar, dan mengubah arah.

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata meningkat dari 61,33 menjadi 81,07. Peningkatan tersebut menunjukkan perubahan kemampuan pada indikator yang diamati. Secara pedagogis, aktivitas bermain yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memberi pengalaman gerak yang lebih beragam.

Permainan tradisional juga memiliki manfaat sosial karena anak belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, bekerja sama, berkomunikasi, danmenghargai teman. Dengan demikian, kegiatan dapat mengintegrasikan stimulasi fisik-motorik dengan aspek perkembangan lainnya.

Faktor pendukung kegiatan antara lain minat anak, dukungan guru, ruang bermain, dan alat sederhana. Faktor penghambat dapat berupa cuaca, keterbatasan ruang, perbedaan kemampuan anak, dan keterbatasan waktu. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan menjaga keamanan kegiatan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan data simulasi dan pembahasan, perkembangan motorik kasar anak menunjukkan peningkatan setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional. Rata-rata skor meningkat dari 61,33 menjadi 81,07 dan hasil paired sample t-test menunjukkan $p < 0,05$.

Permainan engklek, lompat tali, dan gobak sodor memberikan kesempatan kepada anak untuk berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melakukan koordinasi, dan

ISSN 2962-8881

meningkatkan kelincahan. Permainan tradisional dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif kegiatan stimulasi motorik kasar anak usia dini.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Guru
   Guru disarankan memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran motorik kasar. Permainan dapat dimodifikasi sesuai usia, kemampuan, dan kondisi lingkungan sekolah.
2. Bagi Sekolah
   Sekolah diharapkan menyediakan lingkungan bermain yang aman dan mendukung aktivitas fisik anak. Sekolah juga dapat mengembangkan kegiatan yang mengenalkan permainan tradisional kepada anak.
3. Bagi Orang Tua
   Orang tua dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik dan permainan tradisional di lingkungan rumah dengan tetap memperhatikan keselamatan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, atau membandingkan beberapa jenis permainan tradisional untuk mengetahui permainan yang berkaitan dengan indikator motorik tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Athfal, Q. L., Bancin, P. M., Ritonga, S. A., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Sumatera, A. L. 2025. *Motorik Halus Anak Di Paud Amalianur Keterampilan Motorik Halus Anak Di Paud Ketahui Bahwa Pendidik Pada PAUD Kolase Dengan Menggunakan Media Bahan Yang Dilakukan Baik Dengan Menggunakan*.

Athfal, Q. L., Simatupang, I. S., & Ritonga, S. A. 2025. *Motorik Halus Anak Di Tk Raudhatul Athfal Ujung Padang Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu Sumatera Utara Pendidikan merupakan modal dasar persaingan , untuk itu penyelenggaraan pada perkembangan peserta didik dalam anak dalam melakukan gerakan-gerakan*. https://doi.org/10.58822/tbq.v6i2.86.2

Farida, A., & Pd, M. 2016. *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*. *IV*(2).

Hasanah, U. (n.d.). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. 717–733.

Ritonga, S. A., Asmiyah, Suryatik, & Azhar. 2024. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Permainan Puzzle Pada Kelompok A Di RA Al - Bashitiyah Batu Tunggal*. *Zalam Lil Athfal, Jurnal Pendidikan, Agama Dan Sains*, *II*(1), 16–27.

Ritonga, S. A., & Pasaribu, A. I. 2022. *Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa*. Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains, 6(1).

Ritonga, S. A., Ritonga, S., & Ritonga, N. 2026. *Qalam lil Athfal Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi*. *IV*, 52–56.

Ritonga, S. A., Tangse, U. H. M., & Galingging, I. S. 2023. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Tarbiyah Bil Qalam*, *7*.

Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. 2024. *Pengembangan Kemampuan Motorik Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Anak*, *13*(1), 114–125.

ISSN 2962-8881