

Pengaruh Permainan Tradisional "Patok Lele" Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini di Paud Khairu Ummah Montong Tanggak

Sry Anita Rachman¹, Samsul Mujtahidin², Farlian Hardianti³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan Nusantara Global, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 12 Oktober 2025

Revised 15 November 2025

Accepted, 05 Desember 2025

Keywords:

Fisik Motorik

Patok lele

Anak Usia Dini

How to Cite:

Rachman, S. . A., Mujtahidin, S., & Hardianti, F. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional "Patok Lele" Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini di Paud Khairu Ummah Montong Tanggak. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.59086/jkip.v4i4.1340>

ABSTRACT

Fisik motorik kasar adalah suatu gerakan-gerakan besar yang di lakukan anak pada setiap kegiatan yang di lakukan. Fisik motorik kasar pada anak sangat perlu di kembangkan Karena merupakan salah satu aspek dari perkembangan anak yang harus bisa terstimulasi dengan baik. Fisik Motorik ini bisa di kembangkan melalui permainan atau kegiatan yang bisa di mainkan anak sesuai dengan kemampuannya. permainan tradisional Patok lele adalah salah satu permainan yang bisa dilakukan anak, permainan tradisional ini sudah banyak tidak di kenali pada lingkungan zaman sekarang, dan perlu di kenalkan kembali karena permainan ini menjadi salah satu permainan yang paling efektif untuk mengembangkan Fisik motorik kasar pada anak, yang di mana permainan ini lebih banyak membutuhkan gerakan-gerakan besar. Hasil dari penelitian ini sebelum dan sesudah anak memainkan permainan patok lele, dari 4 anak dengan Kriteria penilaian BB dan MB dan persentasi nilai rata-rata di katakan berhasil 70%, setelah anak di berikan perlakuan kriteria penilaian meningkat kek BSB dan BSH dengan peresentasi keberhasilan 85%.

Gross motoric physical is a large movement that children do in every activity they do. Gross motoric physical in children really needs to be developed because it is one aspect of child development that must be stimulated well. This motoric physical can be developed through games or activities that children can play according to their abilities. The traditional game Patok lele is one of the games that children can play, this traditional game is not widely recognized in today's environment, and needs to be reintroduced because this game is one of the most effective games for developing gross motoric physical in children, where this game requires more large movements. The results of this study before and after the children played the patok lele game, from 4 children with BB and MB assessment criteria and the average percentage score was said to be successful at 70%, after the children were given treatment the assessment criteria increased to BSB and BSH with a success percentage of 85%.

This is an open access article under the CC BYSA license



Corresponding Author:

Sry Anita Rachman

Program Studi Pendidikan guru Pendidikan Anak usia Dini, Lombok, Indonesia

sryanita@nusantaraglobal.ac.id

Pendahuluan

Dunia anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh. Permainan yang memakai alat misalnya main karet, main batu, dan main patok lele. Karet, batu, dan kayu patok lele merupakan alat bantu dalam bermain. Permainan yang tidak memakai alat bantu contohnya main injit semut, main tepuk tangan, dan hompimpa. Alat bantunya cukup anggota badan yang bermain, seperti tangan, kaki, dan kepala. Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan modern.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari

generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Adapun alat bantu dalam permainan modern adalah kertas, besi, atau benda lain. Permainan modern mulai ditemukan setelah abad ke-20. Sekarang ini, permainan anak semakin berkembang sesuai tuntutan zaman. Anak-anak bermain menggunakan alat berteknologi, misalnya telepon genggam, gawai (gadget), komputer, dan laptop. Dalam buku kecil ini, anak-anak akan diperkenalkan kembali dengan permainan tradisional Nusantara.

Johan Huizinga (1990), permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari”. Sedangkan menurut JC. Bishop & M. Curtis (2005: 16), permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan biasanya mengandung nilai-nilai positif. Disini lain menurut MS Tedjasaputra (2001: 22), permainan tradisional memuat sejumlah aspek manfaat bagi perkembangan mental dan fisik seseorang. Aktivitas bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, mengasah keterampilan, dan lain-lainnya.

Menurut Yasinda Caesar Yuniarso (2015) Perkembangan teknologi modern pada zaman sekarang ini turut mempengaruhi perkembangan game, yang berarti sebuah kata yang menggambarkan tentang permainan yang dimainkan oleh anak-anak atau orang dewasa. Berbicara mengenai game atau permainan banyak sekali jenisnya, mulai dari yang dimainkan secara individu atau bersama-sama. Di Indonesia sendiri permainan-permainan tradisional sudah susah dicari, game-game modern sudah lama mendominasi dibanding permainan tradisional, game-game modern tersebut di perkenalkan sejak 15 tahun yang lalu, waktu zaman tersebut banyak game-game console yang mulai diperkenalkan di Indonesia seperti Nintendo, Playstation dll. Banyak anak-anak mulai tau tentang game-game tersebut, seiring berjalannya waktu anak-anak tersebut mulai gandrung dan sering memainkannya setiap hari. Seiring berkembangnya jaman, berkembang pula kehidupan anak. Anak-anak sekarang sangat dekat akan kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai macam teknologi canggih. Johan Huizinga (1990), menyebutkan manusia sebagai “makhluk bermain” atau Homo Ludens, makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan.

Permainan tradisional ini pernah ada dan dimainkan oleh anak-anak pada tahun 1970-an sampai dengan 1990-an dengan mengangkat moto “Permainan anak Nusantara adalah permainan anak Indonesia.” Di Provinsi Riau, permainan ini dikenal dengan pantol lele. Di Sumatra Barat dikenal dengan nama patok lele. Bermain patok lele harus di halaman yang luas. Permainan ini bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Patok lele dimainkan dengan menggunakan kayu kecil. Kayu dipotong sepanjang setengah meter sebagai pemukul. Satu lagi dipotong sepanjang sejengkal, yang disebut “anak patok lele”. Permainan ini boleh dilakukan satu lawan satu, boleh juga tim. Pemain pertama memukul anak patok lele yang diletakkan di sebuah lubang kecil di tanah. Ia memukul sejauh mungkin dan jangan sampai tertangkap oleh tim lawan.

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa ini menurut Ebbeck (1998) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Untuk itu, kita harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan fisik dan motorik.

Kapan kita harus mengajarkan perkembangan fisik dan motorik kepada anak-anak adalah pada segala usia dan mulai anak sudah bisa mencontoh gerakan-gerakan orang dewasa disekitarnya. Perubahan terjadi secara teratur dalam arah yang relatif dapat diprediksi. Misalnya sebelum seorang anak dapat berjalan, pertama-tama anak belajar mengangkat kepalanya, kemudian duduk tegak, merangkak, berdiri dengan bantuan dan kemudian berdiri tanpa bantuan. Demikian pula dalam belajar

menulis, anak-anak belajar membuat tulisan dalam bentuk tulisan cakar ayam atau coretan-coretan. Tulisan cakar ayam merupakan dasar untuk membentuk huruf, kemudian konsonan tunggal yang menggambarkan seluruh kata, kemudian kombinasi huruf yang mengarah pada ejaan, dan akhirnya menjadi huruf-huruf yang setandar. Karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik anak usia dini.

Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar, Keterampilan koordinasi motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan Keterampilan koordinasi motorik kasar dapat dibagi kedalam tiga kelompok yaitu : Keterampilan lokomotor, Keterampilan non lokomotor, Keterampilan manipulatif memproyeksi.

Keterampilan lokomotor meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat yaitu: berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, menderap, menjatuhkan diri, dan bersepeda. Keterampilan lokomotor membantu mengembangkan kesadaran anak akan tubuhnya dalam ruang. Kesadaran ini disebut kesadaran persepsi motorik yang meliputi kesadaran akan tubuh sendiri, waktu, hubungan ruang (spasial), konsep arah, visual dan pendengaran. Kesadaran ini akan terlihat dari usaha anak meniru gerakan-gerakan anak lain atau gurunya.

Keterampilan non lokomotor, yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat seperti : berayun, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar, membungkuk, mendorong.keterampilan ini sering di kaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh, yaitu gerakan yg membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu.

Keterampilan manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki. Keterampilan gerakan manipulatif, antara lain meregang, memeras, menarik, menggegam, memotong, meronce, membentuk, menggunting dan menulis. Keterampilan memproyeksi, menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik.

Permainan Tradisional Patok lele ini sangat membantu anak-anak khususnya anak atau lembaga PAUD yang keberadaannya di pelosok ataupun yang masih kurangnya pengetahuan tentang media-media yang dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak usia dini, apa lagi Lembaga-lembaga PAUD yang masih kurang dengan sarana dan prasarana, permainan ini merupakan permainan yang tidak membutuhkan banyak biaya di karenakan alat permainan ini mudah di temukan di sekitar kita. Permainan ini juga Adalah salah satu permainan tradisional yang sudah banyak tidak di ketahui oleh anak-anak zaman sekarang maka dari itu permainan ini juga sebagai pengenalan baru untuk permainan tradisional yang sangat banyak manfaatnya untuk anak usia dini.

Tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Patok lele terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini di PAUD KB Kahiru Ummah Montong Tanggak Lombok Tengah.

Kajian Teori

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki aturan tertentu yang disepakati bersama. Menurut Purwaningsih (2010), permainan tradisional adalah wujud kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu masyarakat dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan tujuan memperoleh kegembiraan, sekaligus sebagai sarana pewarisan budaya dari generasi ke generasi (Achroni 2012; Wulandari & Agung, 2024).

Dalam perspektif pendidikan, bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak. Bermain merupakan aktivitas untuk bersenang-senang, sedangkan permainan adalah bentuk bermain yang memiliki aturan dan tujuan tertentu (Wibowo, 2015). Oleh karena itu,

permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial, fisik, dan emosional. Anak-anak belajar bekerja sama, berkompetisi secara sehat, serta mengembangkan keterampilan motorik melalui aktivitas ini.

Dananjaya (2002) menyebut permainan tradisional sebagai bagian dari folklore, yakni warisan budaya yang mencakup cerita, bahasa, nyanyian, hingga permainan rakyat. Permainan tradisional juga memiliki peran penting dalam memperkuat identitas budaya suatu daerah. Misalnya, permainan engklek, gobak sodor, atau congklak tidak hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga menanamkan nilai kebersamaan, kejujuran, dan sportivitas.

Salah satu permainan tradisional yang terkenal adalah permainan patok lele. Permainan tradisional *patok lele* merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang masih dimainkan di berbagai daerah Indonesia. Permainan ini menggunakan dua batang kayu, satu panjang dan satu pendek, yang dimainkan dengan cara memukul kayu kecil agar melambung lalu dipukul kembali sejauh mungkin. Menurut Harahap (2025), *patok lele* melatih ketangkasan, koordinasi tubuh, serta kebersamaan karena dimainkan secara berkelompok.

Selain itu, permainan ini dikenal dengan berbagai nama sesuai daerah: di Jawa Barat disebut *gatrik*, di Jawa Tengah dan Yogyakarta dikenal sebagai *benthing*, di Nusa Tenggara Timur disebut *kayu doi*, dan di Bangka Belitung dikenal dengan *tek tek* (Alfisyah & Rini, 2023). Kajian etnomatematika menunjukkan bahwa *patok lele* mengandung unsur perhitungan jarak dan skor yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran matematika berbasis budaya.

Motorik kasar adalah kemampuan anak untuk menggerakkan otot-otot besar yang melibatkan koordinasi tubuh secara keseluruhan. Hurlock (1999) menjelaskan bahwa keterampilan motorik kasar mencakup berjalan, berlari, melompat, dan aktivitas lain yang membutuhkan keseimbangan serta kekuatan fisik. Pada masa usia dini, perkembangan motorik kasar menjadi dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Santrock (2011) menekankan bahwa stimulasi melalui permainan fisik dapat mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Aktivitas seperti bermain bola, berlari, atau melompat tidak hanya melatih otot besar, tetapi juga meningkatkan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Sujiono (2013) menambahkan bahwa guru dan orang tua berperan penting dalam memberikan stimulasi sesuai tahap perkembangan anak, sehingga anak dapat mencapai keterampilan motorik kasar secara optimal.

Menurut Gallahue & Ozmun (2006), perkembangan motorik kasar juga berkaitan dengan keterampilan gerak dasar yang menjadi fondasi bagi aktivitas olahraga di masa mendatang. Sementara itu, Papalia, Olds, & Feldman (2009) menegaskan bahwa motorik kasar berhubungan erat dengan perkembangan sosial-emosional, karena anak belajar bekerja sama, berkompetisi, dan mengendalikan diri melalui aktivitas fisik.

Dari berbagai sumber teori diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *patok lele* bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan ini, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal.

Metode Penelitian

Metodologi Penelitian Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif dan menggunakan rancangan secara deskriptif. Penelitian kualitatif ini guru dapat mencari fenomena atau permasalahan yang ada di dalam ruang kelas atau sekolah, dengan kata lain mencari kendala atau permasalahan yang di dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini subjek yang akan diteliti terdiri dari dua bagian yaitu 1) sumber informasi” anak-anak kelompok bermain (play Grup) yang belajar di KB Kahiru Ummah, 2) sebagai sumber informasi lain sebagai perlengkapan data tentang hal-hal yang perlu dipahami dan diungkapkan secara mendalam mengenai melatih kemampuan motorik kasar anak melalui permainan “Permainan

tradisional Patok lele, sumber informasi lain adalah oleh kepala sekolah dan dua (2) guru untuk diwawancarai peneliti.

Peneliti pada saat mengumpulkan data di lapangan ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan subjek penelitian. Pelibatan diri itu dilaksanakan melalui serangkaian aktivitas yang saling menunjang dan memperkaya. Aktivitas itu adalah pengamatan atau observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis yang dominan pada setiap komponen, yaitu bagaimana pengaruh Melatih Kemampuan Motorik Anak Melalui Permainan tradisional Patok lele yang dilakukan wawancara dan observasi untuk diketahui bahwa melatih kemampuan motorik anak melalui permainan tradisional Patok lele.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di PAUD KB Kahiru Ummah Montong Tangguk Desa Tanak Beak Lombok Tengah. Penelitian kualitatif ini dilakukan melalui kegiatan Kibermain Permainan tradisional "Patok Lele" dalam penelitian ini menggunakan deskriptif untuk menilai lembar observasi dengan menggunakan skala kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB), atau sama dengan BSB= 4, BSH 3, MB=2, BB=1. Di mana di dalam penelitian ini anak dikatakan berhasil Saat anak memperoleh nilai 10 atau sama dengan bintang 4 atau BSB berarti sudah memenuhi kriteria sangat baik. Penelitian atau tes ini di katakan berhasil saat jumlah dari data anak 70% Sudah pada kriteria penilaian BSB.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara Salah satu guru atau pengamatan yang di lakukan peneliti sejak anak belum di berikan perlakuan atau belum tau permainan tradisional Patok lele Anak masih kaku saat mengolah gerak motoriknya seperti saat anak berlari sambil membawa benda masih banyak anak yang kesulitan dan terjatuh Karna kurang seimbang. Terlihat pada jumlah anak 4 anak, 2 anak dengan kriteria BB (Belum Berkembang) yaitu anak dengan inisial ND dan FP dan 2 anak Dengan kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan inisial AW dan MN

Hasil wawancara Salah satu guru di PAUD KB KAHIRU UMMAH mengatakan Guru : (sebagian anak belum terlalu mengenal permainan tradisional Patok lele ini, dan masih banyak anak yang kesulitan untuk mengolah gerak motoriknya khususnya motorik kasarnya seperti berlari, melompat dan melakukan gerakan besar).

Dari hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti saat anak sudah mengenal dan memainkan Permainan tradisional Patok lele, dalam memainkan permainan ini anak juga sangat antusias saat bermain, Apa lagi dengan permainan yang cukup sederhana dan bisa di mainkan oleh anak seumurnya, di sana juga anak melakukan permainan ini dengan menggunakan aturan dan mendengarkan arahan dari guru agar tujuan dari permainan ini terstimulasi dengan baik dan bisa di mainkan dengan benar dan tepat.

Dari hasil wawancara seorang guru setelah di berikan perlakuan pada Anak inisial ND dan FP (anak dengan dengan inisial ND dan FP yang tadinya tadinya masih dengan kriteria penilaian MB dengan Sekarang sudah mencapai kriteria penilaian BSB, Sedangkan anak dengan inisial AW dan MN yang tadinya belum bisa mengolah gerak Fisik motoriknya atau dengan kriteria penilaian BSB setelah guru konsisten dengan menggunakan permainan Patok lele sudah mencapai kriteria penilaian BSH juga, Karena permainan ini sangat cocok untuk mereka yang berada di lingkungan perkampungan)

Hasil perolehan keberhasilan anak saat sudah melakukan permainan tradisional Patok lele terhadap perkembangan fisik motorik kasarnya Dari anak yang semula anak dengan inisial ND dan FP dengan kriteria penilaian MB sudah mencapai kriteria BSB dan 2 anak yang semula Dengan inisial AW dan MN dengan kriteria penilaian BB anak sudah mencapai kriteria penilaian BSH, dari hasil observasi dan wawancara dapat di lihat hasil penelitian dengan persentase keberhasilan 85%.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang di lakukan di PAUD KB Kahiru Ummah Montong Tanggak, penelitian ini sudah bisa di katakan berhasil Karna sudah mencapai kriteria penilaian yang di inginkan.

Anak dengan inisial ND dan FP yang sebelum di berikan perlakuan masih dengan kriteria MB, setelah di berikan perlakuan kriteria penilaiannya meningkat menjadi BSB sedangkan anak dengan inisial AW dan MN yang tadinya belum di berikan perlakuan masih dengan kriteria penilaian BSB dan setelah di berikan perlakuan kriteria penilaiannya meningkat menjadi BS dengan persentase 85%

Di lihat dari hasil penelitian terdahulu pada pada permainan ini juga dapat membatasi anak untuk bermain gejet dalam waktu jangka pajang, selain mengembangkan Fisik motorik kasar anak usia dini permainan ini juga membuat menstimulus sosial emosional anak yang di mana dalam permainan ini anak bisa bekerja sama dengan tim.

Dari hasil wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti di PAUD KB Kahiru Ummah Montong Tanggak, Permainan tradisional Patok lele ini dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini di PAUD KB Kahiru Ummah Montong Tanggak, hal ini dapat di buktikan dari hasil wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti Anak dengan inisial ND dan FP sudah mencapai kriteria penilaian BSB dan AW dan MN yang tadinya Dengan kriteria penilaian BB menjadi BSH, dengan peresentasi keberhasilan 85%.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisiona Patok lele dapat mengembangkan Fisik motorik kasar anak usia dini, hal ini dapat di lihat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, Sejak anak belum mengenal permainan tradisional Patok lele dan sesudah anak memainkannya, dari 4 anak dengan Kriteria penilaian BB dan MB dan persentasi nilai rata-rata di katakan berhasil 70%, setelah anak di berikan perlakuan kriteria penilaian meningkat kek BSB dan BSH dengan peresentasi keberhasilan 85%.

Referensi

- Achroni, K. (2012). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Anak*. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Alfisyah, A., & Rini, J. (2023). Studi etnomatematika dalam permainan tradisional patok lele pada komunitas TGR Pekalongan. *Prosiding UIN Gusdur*
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011. *Mediia Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, J. (2002). *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto (2011) . *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Boston: McGraw-Hill.
- Harahap, S. S. (2025). Mengenal patok lele, permainan tradisional asah ketangkasan dan kebersamaan. *Good News From Indonesia*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media an technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, M.R (2018) permainan tradisional sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal pembelajaran di sekolah dasar 8 (2), 98-111.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development*. New York: McGraw-Hill.

- Purwaningsih, E. (2010). *Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Permainan Tradisional*. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wibowo, A. (2015). *Hakikat Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak*. Kudus: IAIN Kudus.
- Wulandari, N. D., & Agung, R. M. (2024). Permainan “cublak cublak suweng” sebagai sarana Pengembangan Pendidikan Karakter Generasi Muda sebagai Upaya persiapan menuju Indonesia emas 2045. *WIKSA: Prosiding Pendidikan Sejarah Universitas Indraprasta PGRI*, 1(2), 396-408.