Membentuk Generasi Emas Melalui Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Nur Cahyati Ngaisah[1], Akhmadi Putro Aji Pangestu[2]
[1]nurcahyatingaisah@stkipmodernngawi.ac.id,[2]akhmadiputroajipangestu@stkipmodernngawi.ac.id
[1,2,3]STKIP Modern Ngawi

Abstrak: Menguwudkan cita-cita bangsa dalam membentuk generasi emas yang unggul diberbagai bidang dapat bentuk sejak anak usia dini pada masa-masa golden age anak. Perkembangan motorik kasar menjadi dasar untuk membentuk generasi emas yang aktif, sehat dan mampu menggunakan teknologi dengan bijak sesuai tahapan usianya. Tujuan penelitian ini untuk mengimplementasi permainan bakiak terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam membentuk generasi emas. Metode penelitian menggunakan kualitatif, yang dilakukan di TK At-Taqwa dengan subjek anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukan bahwa permainan bakiak dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam membentuk generasi emas menuju 100 tahun Indonesia merdeka. Temuan penelitian ini adalah permainan bakiak dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dalam meningkatkan keseimbangan, melatih gerak koordinasi, mengembangkan kekuatan fisik, dan mendorong kerja sama. Permainan bakiak dapat dimulai dengan menyiapkan alat dan lapangan, pengelomokan anak, pemberian intruksi, pelaksanaan permainan dan evaluasi.

Kata kunci: Permainan Bakiak, Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia Dini

Abstract: *Promoting the nation's ideals in forming a golden generation that excels in various fields can be formed from early childhood in the golden age of children. Gross motor development is the basis for forming a golden generation that is active, healthy and able to use technology wisely according to their age stages. The purpose of this study is to implement clogs on the motor development of children aged 5-6 years in forming a golden generation. The research method used qualitative, which was carried out in At-Taqwa Kindergarten with the subject of children aged 5-6 years consisting of 15 students. Data collection techniques use documentation, observation, and interviews. The results of the study show that clogs can stimulate the gross motor development of children aged 5-6 years in forming a golden generation towards 100 years of Indonesia's independence. The findings of this study are that clogs can train children's gross motor skills in improving balance, practicing coordination movements, developing physical strength, and encouraging cooperation. Clogs games can be started by preparing tools and fields, teaching children, giving instructions, implementing games and evaluations.*

Keywords: *Clogs Games, Gross Motor Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendorong utama dalam menciptakan generasi emas dapat diimplementasikan sejak anak usia dini, yang diharapkan memiliki kualitas yang unggul diberbagai bidang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Kesibukan anak bermain gadget membuat anak malas untuk bergerak sehingga mengakibatkan perkembangan motorik anak tidak berkembang secara optimal. Pendidik sebagai fasiliator harus menciptakan permainan-permainan yang menstimulasi anak untuk bergerak optimal seperti halnya melakukan kegiatan bermain bakiak secara bersama-sama.

Perangkat teknologi menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan praktis jika digunakan untuk media pembelajaran yang menarik bagi anak (Angriani, Kusumayanti, and Yuliany 2020). Peran pendidik dan orang tua menjadi faktor utama dalam menguwudkan cita-cita bangsa yang membentuk generasi emas yang berkualitas pada tahun 2045 (Darman 2017), yang bertepatan dengan kemerdekaan Indonesia yang ke 100 tahun. Indonesia yang diharapkan akan menjadi negara maju dan berdaya saing secara global menuju generasi emas yang sehat

dan aktif (Abi 2017). Sehingga dalam perkembangan generasi antar generasi akan mengalami kesulitan jika tidak menggunakan teknologi, sehingga aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu menggunakan teknologi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Kristyowati 2021).

Kesalahan yang rata-rata sering dilakukan oleh orang tua yaitu, membebaskan anak dibawah umur untuk bermain gadget tanpa pendampingan yang optimal (Mustikowati, Setiawan, and Masfuah 2021). Gadget yang digunakan anak usia dini rata-rata untuk bermain game (Hidayat and Maesyaroh 2022), mengingat aplikasi yang gadget tampilkan sangat menarik dari segi warna dan karakter yang disukai anak (Sejati 2020). Hal ini membuat anak ketergantungan untuk bermain game menggunakan gadget, bahkan fenomena yang terjadi sekarang bahwa anak tidak hanya tertarik dengan aplikasi game yang ada di gadget namun juga aplikasi lain seperti youtobe dan tiktok. Terbukti beberapa anak dibawah umur memiliki akun tiktok dan viral sosial media.

Bermain merupakan kegiatan yang menjadi kebutuhan anak dalam mengembangkan aspek pada diri. Aspek perkembangan pada diri anak mengalami hambatan salah satunya karena kegiatan bermain yang dilakukan melalui gadget. Oktaviyati dkk memaparkan bahwa bermain menggunakan gadget secara berlebihan pada anak dibawah umur akan berakibat fisik motorik kasar anak tidak berkembang secara optimal karena jarang melakukan aktivitas gerak (Oktaviyati et al. 2023). Bermain gadget cenderung melakukan gerak koordinasi mata yang fokus ke layar dan jari-jari tangan. Peristiwa tersebut menyebabkan anak insomnia, obesitas sejak dini, otot-otot tubuh menjadi tegang, nyeri punggung, dan mata menjadi kering.

Meminimalisir penggunakan gadget pada anak dapat dilakukan pendidik dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain secara bersama. Permainan yang dilakukan secara bersama-sama identik dengan jenis permainan tradisional (Ramadhani and Bibah 2024). Lembaga pendidikan memiliki media-media permainan yang dapat digunakan anak dalam menstimulasi tumbuh kembang anak. Seperti hasil observasi awal di Tk At-Taqwa Ngawi memiliki beberapa media permainan tradisional yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media permainan bakiak yang terdiri dari papan jangan seperti sandal jepit yang terbuat dari kayu.

Permainan tradisional bakiak digunakan untuk menstimulasi anak agar aktif melakukan aktivitas bergerak yang berkoordinasi dengan kelenturan, keseimbangan dan kelincahan anak dalam bergerak (Saleh, Susanti, and Sartina 2022). Selain itu juga melatih anak untuk melakukan gerak koordinasi mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya (Qomariah and Hamidah 2022). Dalam penelitian sebelumnya, yang dipaparkan oleh Endang Puspitasari dkk bahwa peran permainan tradisional bakiak dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan motorik kasar yang dilakukan melalui mengangkat sandal bakiak dari langkah ke langkah sehingga anak mampu berjalan menempuh jarak yang telah ditentukan dengan melewati rintangan dengan baik pada permainan bakiak (Puspitasari and Nurkholishoh 2022). Permainan bakiak juga menanamkan sikap kerja sama antar pemain sehingga komunika anak dengan antar teman sebaya dapat berjalan dengan baik (Lestari and Andira 2021; Rachman and Mujtahidin 2023). Hal tersebut dapat meminimalisir anak bermain sendiri dengan menggunkan gadget dan anak akan tersetimulasi untuk bermain secara bersama-sama.

Tujuan penelitian ini adalah meminimalisir anak usia dini untuk tidak bermain gadget dengan menyiapkan generasi emasi yang memiliki potensi yang unggul diberbagai bidang khususnya pada perkembangan motorik kasar anak dalam bergerak agar menjadi generasi yang sehat dan aktif, dan tetap menggunakan media yang tradisional di era modern untuk menjaga dan melestarikan budaya permainan nenek moyang terdahulu seperti permainan bakiak yang dilakukan secara berkelompok dan dapat digunakan untuk media pembelajaran anak dalam mengembangkan potensi dan tumbuh kembang anak secara optimal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Peneliti melakukan observasi perkembangan motorik kasar pada sampel penelitian yang telah dipilih. Pelaksanaan observasi dilaksanakan di TK At-Taqwa, Ngawi, Jawa Timur. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan cara *purposive random sampling* yaitu disesuaikan dengan kriteria anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui pelaksanaan kegiatan bermain bakiak anak usia 5-6 tahun. Masing-masing peserta didik yang dibagi menjadi 3 orang perkelompok diminta untuk mempraktikkan permainan bakiak yang disesuaikan dengan kemampuan dan usia anak. Pada saat yang sama, observer mengamati dan mendokumentasikan pola gerakan yang dilakukan anak, serta ditambah dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan di TK At-Taqwa Ngawi pada anak usia 5-6 tahun melalui stimulasi kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional bakiak untuk menciptakan gerak yang optimal bagi anak, sehingga akan menciptakan generasi emas yang aktif dan sehat diberbagai bidang. Implementasi permainan bakiak pada anak usia 5-6 tahun antara lain sebagai berikut:

Pertama, pendidik menyiapkan alat dan lokasi yang digunakan untuk bermain bakiak. Media papan bakiak yang digunakan oleh peserta didik dipastikan dalam keadaan aman untuk dipakai yang sesuai dengan ukuran kaki peserta didik. Lokasi yang digunakan untuk bermain dipilih yang luas dan lapang sehingga peserta didik bermain bebas tanpa adanya hambatan dalam beraktivitas dan bergerak. Kedua, anak ditentukan kelompoknya yang terdiri dari tiga orang dalam satu kelompok dan pemilihan pemain disesuaikan dengan kemampuan motorik kasar anak agar permainan dapat dilakukan dengan seimbang.

Ketiga, pemberian intruksi yang dijelaskan tatacara bermain secara sederhana dan jelas sehingga peserta didik mudah memahaminya. Pendidik juga memberikan demontrasi cara menggunakan papan bakiak dalam bermain bakiak. Dengan Langkah-langkah bermain sebagai berikut: 1) peserta didik baris secara bergantian sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan pendidik. 2) berjalan dengan mengangkat sandal bakiak dengan bersamaan jika tidak bersamaan dalam satu waktu maka akan terjadi tidak seimbang yang mengakibatkan pemain terjatuh. 3) pemain berjalan sampai satu putaran kemudian berbelok menuju garis awal permainan dimulai dan itu juga digunakan sebagai garis finish. Keempat, pemain yang sampai garis finish lebih awal berarti dijadikan sebagai pemenang dalam permainan bakiak tersebut.. Hal tersebut dapat terlihat pada gambar ketika peserta didik melakukan permainan. Setelah permainan selesai, pendidik melakukan evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara berdiskusi dengan peserta didik dengan menggunakan metode tanya jawab secara langsung terkait pengalaman anak dalam bermain.

Gambar 1. Permainan Bakiak anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan gambar di atas, pendidik menggunakan media permainan bakiak dalam menstimulasi anak dalam kemampuan motorik kasar anak dalam menciptakan gerak yang optimal dengan menggunakan koordinasi semua anggota tubuh. Permainan bakiak cenderung menggunkan kekuatan kaki dan mengandalkan gerak koordinasi lainnya . Permainan yang dilakukan peserta didik ini dapat dilakukan secara kerjasama sehingga peserta didik juga saling diskusi dan komunikasi untuk menyusun strategi dalam memain permainan bakiak .

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menunjukan hasil bahwa dalam melestarikan budaya nenek moyang terdahulu tetap dijaga eksistensinya dengan cara tetap memainkan permainan tradisional di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Beberapa lembaga sekolah seperti TK At-Taqwa menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Selain itu terdapat beberapa program sekolah seperti jumat tradisional yang artinya peserta didik diberi kebebasan untuk bermain menggunkan media permainan tradisional secara bebas di hari jumat. Program tersebut dilakukan selama 30 menit di setiap hari jumat.

Pembahasan

a. Permainan Bakiak dan Manfaatnya bagi anak usia dini

Permainan bakiak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang ditemukan nenek moyang terdahulu yang dimainkan dengan cara berjalan bersama dengan menggunakan sandal panjang. Macam-macam bakiak yang digunakan yakni ada bakiak 2 anak, bakiak 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak untuk orang dewasa yang memiliki ukuran yang berbeda sesuai kaki anak dan orang dewasa umumnya (Puspitasari and Nurkholishoh 2022). Permainan bakiak sering dimainkan untuk dijadikan kompetisi pada saat Hari Kemerdekaan RI sebagai perlombaan perayaan kemerdekaan Indonesia (Gunawan, Sagala, and Utama 2024). Perlombaan yang dilakukan dari beragam kalangan tidah hanya untuk anak-anak namun juga remaja maupun dewasa.

Bakiak pada umumnya menggunkan kayu panjang seperti seluncur yang ditambahkan beberapa selop seperti sandal jepat untuk dipakai kaki-kaki setiap pemain dalam satu kelompok. Bakiak terdiri dari dua pasang kayu panjang yang memiliki ukuran dengan sekitar 125 cm (Purwanto et al. 2023). Dan masing-masing kayu pada bakiak dipasang tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki setiap pemain. tempat yang digunakan untuk permaianan bakiak yaitu tempat yang luas agar pada saat melakukan kegiatan bermain tidak saling bertabraan setiap pemainnya. Sehingga dapat bermain bakiak dengan leluasa dalam bergerak.

Permainan bakiak memiliki manfaat yang signifikan dalam melatih koordinasi antar anggota tubuh yang melibatkan seluruh anggota tubuh untuk melakukan kegiatan bergerak, yang dimainkan secara bersama-sama dalam setiap langkah kaki pemain. Hal tersebut sesuai dengan indikator perkembangan motorik anak sehingga sering digunakan sebagai media stimulasi kemampuan motorik anak usia dini. Selain itu, dengan kekhasan permainan yang dilakukan bersama-sama juga memiliki manfaat untuk anak dalam melatih kemampuan sosial anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga mampu mendorong anak untuk bekerjasama sengan tim.

Manfaat pemainan bakiak bagi perkembangan motorik kasar anak yaitu, 1) meningkatkan keseimbangan, yang terjadi pada saat anak bermain bersama di atas papan bakiak (Mayasari 2023), 2) melatih gerak koordinasi antara mata, kaki dan tubuh secara keseluruhan untuk menyamakan gerakan satu tim untuk berjalan secara bersamaan. 3) mengembangkan kekuatan fisik yang memperkuat kekuatan otot-otot tubuh, meningkatkan daya tahan dan memperbaiki postur tubuh. 4) mendorong kerja sama antar tim dengan tujuan yang sama.

b. Menyiapkan Generasi Emas dengan Perkembangan Motorik Kasar yang Optimal

Perkembangan motorik menjadi aspek penting dalam menumbuhkan anak yang sehat, aktif dan siap meghadapi tantangan masa depan (Gunawan, Sagala, and Utama 2024). Perkembangan motorik yang baik memberi landasaran yang berdampak pada kemampuan fisik anak, kognitif, sosial dan emosional. Kemampuan motorik kasar melatih kemampuan fisik anak yang melibatkan gerak koordinasi seluruh anggota tubuh, seperti berjalan, berlari, melombat, dan melempar dll. Fisik yang kuat menjadi tujuan Indonesia dalam menuju generasi emas yang sehat dan aktif.

Strategi untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak antara lain sebagai berikut: pertama, mengfasilitasi kegiatan bermain fisik anak dengan tempat bermain yang luas, aman dan nyaman bagi anak. Permainan fisik yang membuat anak aktif seperti bermian lompat tali, bersepeda, dan permainan tradisional lainnya yang memperkaya pengalaman motorik kasar anak. Kedua, stimulasi anak melalui permainan kratif yang menciptakan imajinasi anak tinggi. Ketiga, pemberian nutrisi yang tepat dengan terpenuhinya protein, vitamin D, kalsium, dan zat besi untuk pertumbuhan

tulang dan otot anak. Keempat, memeberikan tantangan pada anak sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak. Kelima, memberikan variasi gerak agar anak tidak mudah bosan sehingga seluruh aspek motoriknya terpenuhi.

Gerak merupakan aktivitas fisik yang tidak terpisahkan oleh manusia dari awal kehidupan hingga akhir. Kemampuan gerak yang dilakukan manusia terbagi menjadi tiga macam yaitu gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Menurut Gallahue gerak yang dapat diamati digolongkan menjadi tiga bentuk gerak (Gallahue, 1996) yaitu:

Gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat, perubahan posisi tubuh dari suatu tempat ke tempat lain. Beberapa contoh gerakan lokomotor adalah berjalan, berlari, melompat, merayap, memanjat, dll.

Gerak non-lokomotor adalah gerak yang tidak berpindah tempat, menempatkan posisi tubuh diam, menyeimbangkan tubuh terhadap gaya gravitasi. Beberapa contoh gerakan non-lokomotor adalah memutar badan, membungkuk, mengayunkan tangan dan kaki, berdiri dengan satu kaki, menggeleng, dll.

Gerak manipulatif adalah gerak yang memberi atau menerima sebuah objek atau benda tertentu. Beberapa contoh gerakan manipulatif adalah melempar bola, menangkap bola, menggiring bola, memukul, dll.

Perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun seperti gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipualtif sudah mulai berkembang dengan baik. Setiap gerakan dapat distimulasi dengan lebih bervariatif dari yang disebutkan di atas, seperti mengasosiasikan gerakan dengan sebuah permainan yang disukai anak. Memberikan pengawasan terhadap anak ketika melakukan aktivitas fisik dan memastikan lingkungan yang aman sehingga dapat menumbuhkan kemanan dan kenyamanan anak dalam mengikuti kegiatan yang diberikan pendidik. Pengembangan motorik kasar sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Dewi, Asril, & Handayani 2021). Keterampilan motorik kasar yang baik akan membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, seperti bermain, belajar, dan bersosialisasi.

PENUTUP

Perkembangan motorik menjadi aspek penting dalam menumbuhkan anak yang sehat, aktif dan siap meghadapi tantangan masa depan . Perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun seperti gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipualtif sudah mulai berkembang dengan baik. Setiap gerakan dapat distimulasi dengan lebih bervariatif dari yang disebutkan di atas, seperti mengasosiasikan gerakan dengan sebuah permainan yang disukai anak. Permainan bakiak adalah salah satu permainan tradisional yang disukai anak yang memiliki manfaat signifikan dalam melatih koordinasi antar anggota tubuh yang melibatkan seluruh anggota tubuh untuk melakukan kegiatan bergerak, yang dimainkan secara bersama-sama dalam setiap langkah kaki pemain. Memberikan permainan tradisional bakiak ini dapat meminimalisir anak usia dini untuk tidak bermain gadget dengan menyiapkan generasi emasi yang memiliki potensi yang unggul diberbagai bidang khususnya pada perkembangan motorik kasar anak dalam bergerak agar menjadi generasi yang sehat dan aktif, dan tetap menggunakan media yang tradisional di era modern untuk menjaga dan melestarikan budaya permainan nenek moyang terdahulu seperti permainan bakiak yang dilakukan secara berkelompok dan dapat digunakan untuk media pembelajaran anak dalam mengembangkan potensi dan tumbuh kembang anak secara optimal. Penelitian di masa mendatang juga diharapkan dapat mengkaji lebih dalam mengenai faktor-faktor dominan yang mempengaruhi penguasaan gerak anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Abi, Antonius Remigius. 2017. "Paradigma Membangun Generasi Emas Indonesia Tahun 2045." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 2(2): 85–90. doi:10.17977/um019v2i22017p085.

Angriani, Andi Dian, Andi Kusumayanti, and Nur Yuliany. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Pada Materi Aljabar." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9(2). doi:10.33387/dpi.v9i2.2244.

Darman, Regina Ade. 2017. "Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas." *Edik Informatika* 3(2): 73–87. doi:10.22202/ei.2017.v3i2.1320.

Dewi, Asril, Handayani. 2021. "Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan

Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (JPAUD)* 6(1) : 32-42

Gallahue, D. L. 1996. "Developmental Physical Education for Today's Children".*Indian University and National Institute for Fitness and Sport: Brown & Benchmark.*

Gunawan, Hendra, Irmawati Sagala, and Saputra Utama. 2024. "Preservation of Gasing Game as Cultural Identity in Pematang Lumut Village, Jambi Province." *Jati Emas (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)* 8(3): 7–8.

Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. 2022. "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1(5): 356. doi:10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.

Kristyowati, Yuli. 2021. "Generasi 'Z' Dan Strategi Melayaninya." *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 02(1): 23–34. doi:10.31219/osf.io/w3d7s.

Kuryanto, Mohammad Syaffruddin, and Ika Ari Pratiwi. 2019. "Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 1(2). doi:10.24176/jpp.v1i2.2954.

Lestari, Wiwik, and Cut Ayu Andira. 2021. "Implementasi Sikap Kerjasama Pada Permainan Bakiak." *Genta Mulia* XII(1): 263–70.

Mayasari, Sakinah. 2023. "Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 3-4 Tahun." *PAUD Teratai* 12(1): 1–6.

Mustikowati, Diyah, Deka Setiawan, and Siti Masfuah. 2021. "Peran Pola Asuh Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 10 Tahun Di RW 02 Desa Mlekang." *Didaktika* 1(1): 1–25. doi:10.17509/didaktika.v1i1.32022.

Oktaviyati, Fungki, Detania Faridawati, Irene Widya Siswanti, Ronald Fransisco Havana, and Rif'ati Handayani. 2023. "Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak." *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 7(1): 74–80.

Purwanto, Didik, Andi Agusniatih, Fitriana Fitriana, and Fahrizal Fahrizal. 2023. "Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Kasus Di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(4): 5052–59. doi:10.31004/obsesi.v7i4.4922.

Puspitasari, Endang, and Siti Nurkholishoh. 2022. "Peran Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun." *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(1): 142–52. doi:10.32665/abata.v2i1.340.

Qomariah, Dede Nurul, and Siti Hamidah. 2022. "Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini." *Jendela PLS* 7(1): 8–23. https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/4506.

Rachman, Sry Anita, and Samasul Mujtahidin. 2023. "Analisis Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Global Education* 4(1): 296–300.

Ramadhani, Aulia, and Annisa dkk Bibah. 2024. "Warisan Budaya Leluhur: Permainan Tradisional Kampar Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Anak." *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 4(5): 1–6.

Saleh, Rachman, Siti Misra Susanti, and Sartina Sartina. 2022. "Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(4): 6015–22. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6433.

Sejati, Yasa Griya. 2020. "Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 1(1): 38. doi:10.30587/jieec.v1i1.1597.