



## ANALISIS PERMAINAN NAGA PANJANG DALAM MENSTIMULUS MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD CINTA ANANDA

Nurul Afwa<sup>\*1</sup>, Fitriani<sup>2</sup>, dan Dewi Yunisari<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

### Abstrak

Permainan Naga Panjang dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2017) yang dibuktikan bahwa melalui permainan Naga Panjang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar seperti gerakan yang mengkoordinasikan kepala, tangan dan kaki. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pengaruh permainan tradisional naga panjang dalam menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif, metode yang digunakan dalam metode ini adalah metode *pre - eksperimental design*. Desain penelitian adalah *one group pre - test post - tes design* . subjek penelitian dalam penelitian ini adalah murid kelompok B di PAUD Cinta Ananda yang berjumlah 9 orang, Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama 5 hari di PAUD Cinta Ananda Banda Aceh maka mendapatkan hasil penelitian pada Data posttest yaitu : dengan nilai Rentang (R) = 7, banyak kelas interval (K) = 4 dan panjang kelas (P) = 2, dengan nilai rata-rata posttest  $\bar{x} = 7,55$  dan standar deviasi adalah  $SD = 5,125$ . Berdasarkan hasil dari  $x^2_{hitung} = 12,788$  dengan banyak kelas interval  $K=4$ , pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan (dk) =  $(k-3) \rightarrow (4-3 = 1)$ , maka dari tabel chi kuadrat diperoleh  $x^2_{(0,975)(1)} = 12,70$ , dapat ditulis  $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$  yaitu  $12,788 \geq 12,70$  maka kriteria pengujian sesudah melakukan treatment (perlakuan) permainan naga panjang pada anak usia 5-6 tahun, dari data pengamatan akhir ialah berdistribusi normal dan dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dimana permainan naga panjang berpengaruh dalam menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia dini 5 - 6 tahun di PAUD Cinta Ananda.

**Kata Kunci:** Permainan Naga Panjang, Perkembangan Motorik Kasar, PAUD Cinta Ananda

### Abstract

*The Long Dragon game can train children's dexterity and agility where children are required to be active in moving. This is in line with Pratiwi's research (2017) which proves that through playing Dragon Panjang it can stimulate gross motor development such as movements that coordinate the head, hands and feet. The purpose of this study was to describe the influence of the traditional game Dragon Panjang in stimulating the gross motor development of children aged 5-6 years. This type of research is quantitative, the method used in this method is the pre-experimental design method.*

---

\*correspondence : [nurulafwa15@gmail.com](mailto:nurulafwa15@gmail.com)

The research design was a one group pre-test post-test design. the research subjects in this study were group B students at PAUD Cinta Ananda, totaling 9 people. From the research conducted by researchers for 5 days at PAUD Cinta Ananda Banda Aceh, the research results were obtained on posttest data, namely: with a range value (R) = 7 , number of class intervals (K) = 4 and class length (P) = 2, with a posttest mean = 7.55 and the standard deviation is SD = 5.125. Based on the results of  $\chi^2_{count} = 12.788$  with many class intervals  $K = 4$ , at a significant level with degrees of freedom  $(dk) = (k-3) \rightarrow (4-3 = 1)$ , then from the chi square table it is obtained  $\chi^2_{(0.975)(1)} = 12.70$ , can be written  $\chi^2_{count} \geq \chi^2_{table}$  i.e.  $12.788 \geq 12.70$  then the test criteria after carrying out the treatment (treatment) of the long dragon game in children aged 5-6 years, from the final observation data is normally distributed and it can be concluded that  $H_a$  is accepted where dragon long game has an effect on stimulating gross motoric development of early childhood 5-6 years in PAUD Cinta Ananda.

**Keywords:** Long Dragon Game, Gross Motor Development, Cinta Ananda PAUD

## PENDAHULUAN

Definisi anak usia dini menurut *National Association For The Education Young Children (NAEYC)*, menyatakan bahwa anak usia dini "early childhood" merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun (Bredekamp 1992:1). Dalam psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurology, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Dedi Supriadi 2003:1). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah di kelas - kelas awal Sekolah Dasar (SD). Terkait dengan tahap perkembangan anak tersebut, Seefeldt dan Barbour menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Carol Seefeldt and Nita Barbour 1993:43). Dalam rentang waktu 94 Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011 itu, Seefeldt membagi masing-masing tahapan berdasarkan usia yaitu infancy (0-1 tahun), toddler (1-3 tahun), preschool (3-4 tahun), early primary years (5-6 tahun) dan later primary years (7-8 tahun). Masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional (afektif) maupun secara kognitif.

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (0-8 tahun) yang

sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Tetapi dalam penelitian ini pembahasan dibatasi pada anak usia 4-6 tahun (usia Taman Kanak-Kanak).

Samsudin (2008:5) menyebutkan bahwa gerak menjadi dasar dalam perkembangan seseorang. Gerak merupakan sifat kehidupan dan gerak tersebut mengalami perubahan, hal ini dapat kita amati dari sejak manusia lahir sampai dewasa. Dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang tararah dan memiliki makna, dari gerak kasar menjadi gerak halus dari yang tidak beraturan menjadi beraturan. Dan banyak sekali jenis dan bentuk gerakan yang perlu dipelajari, dibina dan disesuaikan dengan kebutuhan diri, perkembangan dan bahkan norma sosialnya. Gerak adalah suatu perubahan tempat kedudukan pada suatu benda dari titik keseimbangan awal. Sebuah benda dikatakan bergerak jika benda itu berpinda kedudukan terhadap benda lainnya, baik perubahan kedudukan yang menjauhi maupun yang mendekati. (Kamtini,2015:58)

Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. ( Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, halaman 92 )

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh ( Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, halaman 92 ). Oleh karena kandungan dan manfaat permainan tradisional inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Peneliti ingin menggali lebih dalam tentang kebermaknaan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini terfokus pada stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun berbasis permainan tradisional.

Menurut wahyuningsing (dalam Latifah, 2014), mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dianggap remeh, karena permainan ini merupakan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial dikemudian hari. Selain itu permainan ini juga di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu

pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain. Bentuk permainan tradisional dapat diwarisi secara turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi dalam setiap daerah.

Permainan fisik dengan aturan sudah bisa diterapkan pada anak usia dini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek motorik kasar anak, dimana dari kegiatan permainan tersebut peneliti mengamati dan menilai kelincahan, kelenturan, dan keseimbangan anak. Salah satu permainan fisik yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah permainan ular naga. Permainan ular naga dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2017) yang dibuktikan bahwa melalui permainan naga panjang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar seperti gerakan yang mengkoordinasikan kepala, tangan dan kaki. Permainan naga panjang memiliki banyak gerakan yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar diantaranya gerakan berjalan, berlari dan gerakan tangan sehingga perkembangan motorik kasar dapat berkembang secara optimal.

Realitanya saat ini di sekolah masih banyak sekali anak usia 5-6 tahun yang kemampuan motorik kasarnya kurang baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama beberapa hari pada semester genap 2020/2021 pada anak kelompok B di TK Cinta Ananda terlihat bahwa kemampuan motorik kasar masih belum sesuai harapan. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan motorik kasar, seperti masih kesusahan menaiki tangga yang ada di sekolah dan sangat jarang melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan serta beberapa aktivitas lain yang membutuhkan kemampuan motorik kasar.

Salah satu penyebab munculnya permasalahan tersebut dikarenakan anak sangat jarang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan motorik kasarnya. Aktivitas yang sering dilakukan oleh anak adalah kebanyakan di dalam ruang dan berfokus pada aspek kognitif, walaupun disekolah tersebut juga melakukan senam setiap pagi namun perkembangan motorik kasar anak juga belum berkembang maksimal, cara guru untuk mengembangkan motorik kasar anak pun begitu monoton tidak membuat anak menarik sehingga aspek motorik kasar anak jadi terhambat dan terabaikan sehingga terkesan tidak

penting.oleh karena itu melalui kegiatan permainan tradisional naga Panjang sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian analisis kemampuan motorik kasar pada anak usia 5 - 6 tahun dengan penggunaan permainan tradisional naga panjang. Permainan naga panjang itu sendiri menurut Musfiroh (2016) merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan.

Gerakan-gerakan dari permainan tradisional naga Panjang ini sangat sesuai dengan tahapan perkembangan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun seperti terdapat dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar Nasional pendidikan anak usia dini pada tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu pada lingkup perkembangan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun. Oleh karena itu dari permasalahan diatas peneliti ingin meneliti tentang "Analisis Permainan Naga Panjang Dalam Menstimulus Motorik Kasar Pada Anak Kelompok A Di PAUD Cinta Ananda"

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian kali ini saya menggunakan Penelitian kuantitatif, yang mana penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia yang dinamakannya sebagai variabel. Dalam pendekatan kuantitatif hakekat hubungan diantara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang obyektif.

Penelitian kuantitatif ini adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma post positivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.

Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif, metode yang digunakan dalam metode ini adalah metode *pre - eksperimental design*. Desain penelitian adalah *one group pre - test post -*

*tes design*, dalam *design* ini sampel terlebih dahulu di beri *pre - test* (tes awal) untuk melakukan beberapa gerakan motorik kasar seperti melompat, berlari, meloncat dan lain - lain. Setelah peneliti melakukan penelitian maka peneliti melakukan tes kembali yang yang disebut dengan *post- test* (tes akhir) dalam kegiatan ini maka akan diberi perlakuan permainan naga panjang yang bertujuan untuk mengetahui analisis permainan naga panjang terhadap stimulus motorik kasar pada anak.

Berikut table *one group pretest - posttest design* (sugiono, 2013:112)

<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai pretest (sebelum diberikan permainan naga panjang)

X = Treatment yang di lakukan

$O_2$  = Nilai posttest (setelah diberikan permainan naga panjang )

Populasi pada penelitian ini mengambil siswa-siswi di PAUD Cinta Ananda di desa Lampineung, Banda Aceh dengan jumlah siswa 25 anak yang dikelompokkan menjadi 2 kelompok belajar, yakni kelompok A dan kelompok B. Kelompok A dengan jumlah siswa sebanyak 16 anak (usia 4-5 tahun), dan kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 9 anak (usia 5-6 tahun).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2012:124) bahwa "teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu". Sampel yang digunakan yaitu Kelompok B dengan jumlah siswa 9 anak . alasan penulis meneliti di kelompok B umur 5 - 6 tahun karena beberapa anak di kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang menggunakan motorik kasar seperti menaiki tangga, berlari dan melempar, oleh sebab itu penulis ingin menstimulus perkembangan motorik kasar anak dengan melakukan kegiatan permainan tradisional naga panjang.

Pada tahap kegiatan awal ini anak akan di berikan kegiatan yang dapat melihat perkembangan motorik kasar anak seperti kegiatan melempar dan menangkap bola, berjalan zig - zag, melompat di lingkaran.

Pada tahap kegiatan inti anak akan diberikan kegiatan permainan naga panjang untuk mestimulus perkembangan motorik kasar pada anak.



variabel terikat adalah kemampuan motorik kasar yang dicapai anak didik dengan menggunakan kriteria BB, MB, BSH dan BSB.

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lokasi penelitian.

Dokumentasi adalah proses yang dilakukan secara sistematis mulai dari pengumpulan data hingga pengelolaan data yang menghasilkan kumpulan dokumen (Ridwan, 2006 : 17 ), dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto dan video.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data terkumpul, bertujuan untuk menganalisis permainan naga panjang pada penelitian ini. Sugiyono (2016: 333) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua bagian yaitu:

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing - masing berdistribusi normal atau tidak. Sebelum data di analisis dengan menggunakan uji t maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data posttest tersebut berdistribusi atau tidak.

Hipotesis akan diuji pada taraf signifikan yaitu:

Menghitung chi - kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan rumus :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = statistik chi - kuadrat

$O_i$  = frekuensi pengamatan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

$K$  = banyak data

Dengan Kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dalam hal ini  $H_a$  diterima.

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statisting uji t - tes sesuai dengan rumus yang dikemukakan Arikunto (2010: 349), sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t - tes sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N - (N - 1)}}$$

Keterangan :

Md : mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

Xd : perbedaan deviasi setiap nilai

N : banyak sampel

D : ditentukan dengan  $N - 1$

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama 5 hari di PAUD Cinta Ananda Banda Aceh maka mendapatkan hasil penelitian pada Data posttest yaitu : dengan nilai Rentang (R) = 7, banyak kelas interval (K) = 4 dan panjang kelas (P) = 2, dengan nilai rata-rata posttest  $\bar{x} = 7,55$  dan standar deviasi adalah  $SD = 5,125$ .

Berdasarkan hasil dari  $\chi^2_{hitung} = 12,788$  dengan banyak kelas interval  $K = 4$ , pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan (dk) =  $(k-3) \rightarrow (4-3 = 1)$ , maka dari tabel chi kuadrat diperoleh  $\chi^2_{(0,975)(1)} = 12,70$ , dapat ditulis  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$  yaitu  $12,788 \geq 12,70$   $H_a$  diterima, kesimpulannya adalah kriteria pengujian sesudah melakukan treatment (perlakuan) permainan naga panjang pada anak usia 5-6 tahun, dari data pengamatan akhir ialah berdistribusi normal.

Sejalan dengan penelitian Djulaekah (2012) bahwa manfaat permainan naga panjang yaitu potensi edukatif yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik, pada dasarnya usia anak adalah usia bermain maka usaha pengembangan kecerdasan emosional anak lebih tepat bila menggunakan permainan.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di PUAD Cinta Ananda Banda Aceh dengan menggunakan permainan Naga Panjang untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, maka terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu :

1. Permainan Naga Panjang merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak melibatkan motorik kasar disaat memainkannya seperti melangkahakan kaki, berjalan dan berlari serta menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh.
2. Hasil penelitian menunjukkan pada data pretest bahwa masih banyak anak yang perkembangan motoriknya masih sangat rendah dapat dilihat dari banyak nya anak yang belum berkembang pada perkembangan motorik kasar.
3. Pada hasil penelitian data treatment bahwa perkembangan motorik kasar anak sudah mulai berkembang dapat dilihat dari banyak nya peningkatan motorik kasar dari data pretest
4. Pada data posstest ini perkembangan motorik kasar anak sudah sangat berkembang dengan baik dengan nilai yang sudah meningkat yaitu sudah banyak dari subjek yang perkembangan motorik kasarnya berkembang sangat baik dan hanya sedikit anak yang perkembangan motorik kasarnya belum berkembang.
5. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan naga panjang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5 – 6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka disarankan :

1. Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran baik untuk aspek motorik maupun aspek lainnya agar lebih selektif dalam memilih media, kegiatan dan permainan sehingga anak lebih tertarik dan berminat untuk ikut serta.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah baik itu yayasan, pengelola maupun kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam menjalankan pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat memanfaatkan peneltian ini untuk menjadi pedoman dan diharapkan agar peneliti – peneliti selanjutnya lebih dapat mengembangkan permainan – permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- SURYANA, Dadan. Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. 2018.
- KHAIRONI, Mulianah. Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2018, 2.01: 01-12.
- SULAIMAN, Umar; SELVIANA, Nur Ardianti. Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5–6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional

- Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal NANAEKE Indonesian journal of early childhood education*, 2019, 2.1.
- KHASANAH, Ismatul; PRASETYO, Agung; RAKHMAWATI, Ellya. Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2011, 1.1.
- FARIDA, Aida. Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 2016, 4.2.
- SUKAMTI, Endang Rini. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga. *Yogyakarta: FIK-UNY*, 2001.
- ANDRIANI, Tuti. Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 2012, 9.1: 121-136.
- SHOFYATUN, A. R.; NIRMALA, Besse. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 2018, 1.2: 31-38.
- SYAFRINA, Mulya. Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga di Paud Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 2014, 2.1
- SURYANTI, Ni Pt Etik; KRISTIANtARI, MG Rini; SUADNYANA, I. Nengah. UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA PADA ANAK KELOMPOK B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2016, 4.1.
- HASANAH, Uswatun. Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2016, 5.1.
- ERNAWULAN, Syaodih. Perkembangan Anak Usia Dini. *Perkembangan Anak Usia Dini*, 2003.
- GUNAWAN, Ramavito. PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK LIDI DAN ULAR NAGA) DENGAN METODE EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR. 2019. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Malang.
- PARMITI, Desak Putu, et al. Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2017, 5.3: 285-294.
- MULYANI, Wiwit; THOHA, M. Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2018, 4.2.
- OKTARIANA, Riza. Pengaruh Permainan Bakiak dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak TK Khairani Aceh Besar. *Visipena*, 2019, 10.1: 78-93.
- ERNAWATI, Ernawati; HAYATI, Fitriah; OKTARIANA, Riza. MENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BOLA

BASKET DIKELOMPOK B2 TK ISLAM MUTIARA KABUPATEN PIDIE. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2021, 2.1.

HAYATI, Fitriah, et al. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B Tk Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 2019, 6.1: 53-61.

ASMIDARWATI, Asmidarwati; SALMIATI, Salmiati; RAHMAT, Zikrur. ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA ANAK TK SAVE THE KIDS BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2021, 2.1.

ELVINAR, Elvinar; NURBAITI, S. B. B. Peningkatkan Kemampuan Motorik Anak Melalui Gerak dan Lagu Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cut Mutia Banda Aceh. *Visipena Journal*, 2017, 8.1: 108-123.