
PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TK PERTIWI GONDANGAN

Sri Wahyuni¹, Muhtarom², Sumarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI SEMARANG

Email: wahyunititang468@gmail.com¹, muhtarom@upgris.ac.id², sumarno@upgris.ac.id³

Abstrak: Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan anak, khususnya kecerdasan kinestetik. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas berbasis permainan bakiak guna meningkatkan kemampuan motorik kasar dan koordinasi anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan melibatkan anak-anak di sebuah taman kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak melalui koordinasi gerak tubuh, kerja sama, dan keseimbangan. Dengan demikian, permainan bakiak memiliki potensi sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak di usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Bakiak, Kecerdasan Kinestetik, Anak Usia Dini.

Abstract:

Traditional games are a cultural heritage that can be used to support children's development, especially kinesthetic intelligence. This article aims to develop clog game-based activities to improve gross motor skills and coordination in children aged 4–5 years. This research uses a development method based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) involving children in a kindergarten. The research results show that playing clogs can stimulate children's kinesthetic intelligence through body movement coordination, cooperation and balance. Thus, clog games have the potential to be a fun learning alternative for children at an early age.

Keywords: Traditional Games, Clogs, Kinesthetic Intelligence, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah pribadi yang sedang melalui satu mekanisme perkembangan yang cepat dalam melalui proses kehidupan berikutnya. Di Indonesia, definisi anak usia dini berfokus pada anak berusia 0 hingga 6 tahun (Masnipal, 2013). Undang-undang Republik Indonesia Nomor , Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Nomor 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah kegiatan pengajaran yang mencakup anak sejak lahir. Usia 6 tahun bertujuan untuk memberikan saran pendidikan untuk meningkatkan pertumbuhan fisik dan mental. Perkembangan telah tercapai dan anak-anak siap untuk memulai pendidikan lebih lanjut. Bermain merupakan cara yang baik untuk merangsang

kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Bermain merupakan salah satu alat yang selalu ada dalam kehidupan manusia sejak masa kanak-kanak hingga dewasa, dan meskipun jenis permainan antara masa kanak-kanak dan dewasa berbeda-beda, namun bermain tetap memerlukan waktu.

Bermain menyampaikan kegembiraan, kegembiraan dan kebahagiaan, baik untuk perkembangan motorik dan kemampuan kognitif, bermain juga dapat meningkatkan kecepatan sehingga merangsang perkembangan anak dan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan anak demikianlah gambaran kegiatan untuk anak. Namun yang menarik adalah dampak dari kurangnya pilihan permainan yang berbeda di sekolah yaitu dapat menurunkan kemampuan anak dalam melatih kecerdasan kinestetiknya, dan hal ini perlu diperhatikan . Anak dapat tertarik melakukan aktivitas fisik jika di sekolah banyak terdapat permainan yang menarik dan merangsang.

Seiring berjalannya waktu, metode bermain yang digunakan anak-anak berkembang pesat dan signifikan, ditambah dengan adanya permainan modern seperti video game, remote control dan variasi permainan yang memanfaatkan listrik dan elektronik telah meningkat. Permainan yang dioperasikan dengan baterai. Permainan modern mempunyai dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak: perkembangan fisik, kreativitas, dan sikap sosial.

Pada dasarnya, permainan tradisional ialah jenis permainan yang sederhana dan mengutamakan kekompakan antar peserta saat bermain. Dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional telah mengalami penurunan popularitasnya, penurunan ini disebabkan oleh perubahan pola pikir masyarakat yang semakin maju, yang lebih memilih kebiasaan-kebiasaan modern yang lebih mudah dan instan daripada mempertahankan kebiasaan tradisional yang telah lama ada (Ismatul, 2011).

Menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum populer dalam kegiatan mengajar pada anak usia dini, boleh jadi hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran mengenai manfaat positif yang dapat diperoleh anak dalam mengembangkan keterampilan mereka melalui permainan tradisional (Sujarno, 2011). Salah satu permainan tradisional yang belum optimal digunakan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini yakni permainan tradisional bakiak.

Permainan bakiak yaitu sebuah permainan yang sudah familiar dikalangan anak-anak, namun tidak banyak dari mereka yang memainkannya karena di era sekarang anak-anak lebih cenderung memilih permainan yang lebih praktis dan instan. Permainan bakiak dapat melatih

koordinasi dan dapat pula melatih keseimbangan dan sosial anak dengan sesama temannya. Permainan bakiak adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Jenis bakiak ini dibedakan dengan beberapa jenis diantaranya ada bakiak 2 anak, 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Permainan ini membutuhkan 2 sampai 4 anak untuk melangkah secara bersamaan. Dalam permainan ini juga dibutuhkan kekompakan dan kerja sama antara kelompok, untuk mencapai tempat yang sudah ditentukan. Permainan bakiak sekarang ini sering dimainkan pada saat peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Banyak dari kalangan anak-anak, bahkan orang dewasa banyak memainkan permainan bakiak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di TK Pertiwi Gondangan, bahwa kurang diperagakan permainan tradisional bakiak. Permainan yang sering dilakukan di sekolah ini adalah permainan - permainan modern seperti ayunan, jungkat- jungkit dan lain-lain yang sifatnya permainan modern. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi Gondangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional bakiak sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 4–5 tahun. Metode yang digunakan meliputi pengembangan instrumen, pengumpulan data/validasi, dan analisis data validasi.

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi:

- **Panduan Permainan Bakiak:** Berisi langkah-langkah pelaksanaan permainan, aturan, dan variasi aktivitas. Panduan ini dirancang agar sesuai dengan kemampuan fisik dan minat anak usia 4–5 tahun.
- **Lembar Observasi:** Digunakan untuk mengamati keterampilan kinestetik anak selama permainan bakiak, termasuk aspek keseimbangan, koordinasi motorik kasar, dan kerja sama.

- **Angket Validasi Ahli:** Disusun untuk memperoleh evaluasi dari para ahli (pendidikan anak usia dini, psikologi, dan ahli permainan tradisional) terkait kelayakan permainan bakiak sebagai media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data/Validasi

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan:

- **Validasi Ahli:** Panduan permainan dan lembar observasi divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli pendidikan anak usia dini, ahli kecerdasan kinestetik, dan praktisi permainan tradisional. Para ahli memberikan masukan untuk menyempurnakan instrumen dan aktivitas permainan.
- **Uji Coba Terbatas:** Uji coba permainan dilakukan pada kelompok kecil anak usia 4–5 tahun di salah satu taman kanak-kanak. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari permainan bakiak sebelum implementasi skala penuh.
- **Observasi Langsung:** Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati anak selama bermain bakiak, mencatat kemampuan motorik kasar, keseimbangan, dan koordinasi gerak mereka.

3. Analisis Data Validasi

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif:

- **Analisis Kuantitatif:**
Validasi ahli dihitung menggunakan teknik penilaian rata-rata skala Likert (1–4), di mana hasil rata-rata $\geq 3,5$ menunjukkan bahwa instrumen dianggap valid.
- **Analisis Kualitatif:** Masukan dari ahli dan hasil observasi diinterpretasikan secara kualitatif untuk menyempurnakan permainan bakiak. Analisis ini melibatkan deskripsi tentang bagaimana permainan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Lembar Validasi Instrumen

Judul Penelitian:

“Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi Gondangan”.

Peneliti:

Sri Wahyuni, S.Psi, S.Pd

TujuanValidasi:

Validasi ini bertujuan untuk menilai instrumen yang dikembangkan agar relevan, jelas, dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 4 – 5 tahun di TK Pertiwi Gondangan.

Aspek yang dinilai : relevansi,kejelasan dan kelengkapan

Kriteria Penilaian Skor:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Contoh Pengisian Lembar Validasi

NO	Pernyataan	Aspek yang dinilai	Skor validasi	Saran ,masukan
1	Anak mampu mempertahankan kontak mata saat berbicara.	Relevansi Kejelasan Kelengkapan	4 3 3	Sudah baik, sesuai dengan tujuan Perlu diperjelas dengan contoh Sudah lengkap Relevan, namun butuh perincian

Anak menunjukkan respons terhadap instruksi sederhana.	Relevansi	3	Sudah jelas Bisa ditambahkan indikator Sudah lengkap Relevan, namun butuh perincian
	Kejelasan	4	
	Kelengkapan	3	

Lembar Validitas Instrumen Penelitian

Judul Penelitian: “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi Gondangan”.

Nama Peneliti: Sri Wahyuni

Tanggal: 25 November 2024

Instruksi:

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan
1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak dalam mengikuti instruksi?		V			
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan permainan?		V			

3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?		V			
4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			
5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi?		V			
6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini sesuai dengan tujuan penelitian?		V			

Penilaian:

- **Total Skor:** $3 \times 7 = 21$
- **Rata-rata Skor:** 3

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Siti Alfiyah, S.Psi, M.Pd

Jabatan : Pengawas Sekolah TK

Tanggal : 25 November 2024

Lembar Validitas Instrumen Penelitian**Judul Penelitian: “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi Gondangan”.****Nama Peneliti : Sri Wahyuni****Tanggal:** 26 November 2024**Instruksi:**

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan
1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak dalam mengikuti instruksi?	V				
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan permainan?		V			

3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?		V			
4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			
5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi?	V				
6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini		V			

	sesuai dengan tujuan penelitian?					
--	----------------------------------	--	--	--	--	--

Penilaian:

- **Total Skor:** $3 \times 7 = 23$
- **Rata-rata Skor:** $23/7 = 3,28$

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Jamilah, S.Pd

Jabatan : KS Sekolah Penggerak Kec. Jogonalan

Tanggal : 26 November 2024

Lembar Validitas Instrumen Penelitian

Judul Penelitian : “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi Gondangan”.

Nama Peneliti : Sri Wahyuni

Tanggal: 28 November 2024

Instruksi:

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan

1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak dalam mengikuti instruksi?		V			
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan permainan?	V				
3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?	V				
4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			

5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi?v	V				
6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini sesuai dengan tujuan penelitian?		V			

Penilaian:

- **Total Skor: 24**
- **Rata-rata Skor: $24/7=3,43$**

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Eka Pramudita,S.Pd

Jabatan : Guru TK Pertiwi Gondangan

Tanggal : 28 November 2024

Validitas Dengan Rumus Aiken

Diketahui:

- **Skala:** 1–4 (skor terendah $l=1$ = 1, skor tertinggi $c=4$ = 4)
- **Jumlah validator (n):** 3
- **Skor Validator:**
 - Validator 1: 3
 - Validator 2: 3.3
 - Validator 3: 3.4

Langkah 1: Hitung nilai sss untuk setiap validator

Rumus $s = r - l = r - 1$.

- Validator 1: $s_1 = 3 - 1 = 2$
- Validator 2: $s_2 = 3.3 - 1 = 2.3$
- Validator 3: $s_3 = 3.4 - 1 = 2.4$

Langkah 2: Hitung jumlah sss

$$\sum s = s_1 + s_2 + s_3 = 2 + 2.3 + 2.4 = 6.7$$

Langkah 3: Hitung denominator $n \times (c - 1)$

$$n \times (c - 1) = 3 \times (4 - 1) = 3 \times 3 = 9$$

Langkah 4: Hitung validitas Aiken (V)

Rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n \times (c - 1)}$$

Substitusi nilai:

$$V = \frac{6.7}{9} = 0.744$$

Hasil:

Nilai validitas Aiken adalah **0.744**.

Interpretasi:

Nilai VVV mendekati 0.75, yang berarti item tersebut memiliki validitas yang cukup baik.

Uji Validitas Kappa

Data Kategori Diskrit Validator:

- Validator 1: **Valid**
- Validator 2: **Valid**
- Validator 3: **Valid**
- **Tabel Kontingensi Validator 1 dan Validator 2**

	Validator 2: Valid	Validator 2: Tidak Valid	Total (Validator 1)
Validator 1: Valid	3	0	3
Validator 1: Tidak Valid	0	0	0
Total (Validator 2)	3	0	3

Interpretasi Tabel Kontingensi:

- **Kesepakatan:** 3 item dinyatakan **Valid** oleh kedua validator.
- **Tidak ada perbedaan:** Semua penilaian konsisten, sehingga kesepakatan sempurna tercapai.

Hitung Kappa:

- **Observed Agreement (PoP_oPo):**

Semua validator setuju (**Valid**) untuk 3 item:

$$Po = \frac{\text{Jumlah Kesepakatan}}{\text{Total Item}} = \frac{3}{3} = 1.0$$

- **Expected Agreement (PeP_ePe):**

- Probabilitas kesepakatan secara acak dihitung berdasarkan proporsi data:

$$Pe = \frac{(33 \times 33) + (03 \times 03)}{100} = \left(\frac{3}{3}\right) \times \left(\frac{3}{3}\right) + \left(\frac{0}{3}\right) \times \left(\frac{0}{3}\right) = 1.0$$

- **Koefisien Kappa (κ\kappa):**

$$\kappa = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} = \frac{1.0 - 1.0}{1 - 1.0} = \text{tidak terdefinisi (kesepakatan sempurna)}$$

Karena $P_o = P_e = 1.0$, hasilnya menunjukkan **kesepakatan sempurna**.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bakiak memberikan dampak positif terhadap kecerdasan kinestetik anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam:

- **Koordinasi Tubuh**

Anak mampu menggerakkan kaki dan tangan secara sinkron saat bermain bakiak.

- **Keseimbangan**

Anak dapat menjaga posisi tubuh tetap stabil saat berjalan menggunakan bakiak.

- **Kerja Sama**

Dalam permainan beregu, anak belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, guru dan orang tua memberikan respons positif terhadap penggunaan bakiak sebagai media pembelajaran karena permainan ini tidak hanya melatih fisik, tetapi juga memupuk nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan disiplin.

KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Permainan tradisional bakiak memiliki potensi besar untuk mendukung kecerdasan kinestetik anak usia 4–5 tahun. Melalui aktivitas ini, anak dapat belajar mengembangkan kemampuan motorik kasar, menjaga keseimbangan, dan bekerja sama dalam tim.

Sebagai rekomendasi, guru dan orang tua disarankan untuk mengintegrasikan permainan bakiak dalam kegiatan pembelajaran dan bermain anak. Selain itu, pemerintah dan lembaga pendidikan dapat mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan karakter dan fisik anak usia dini.

saran**1. Integrasi dalam Kurikulum Pembelajaran Anak Usia Dini**

Permainan bakiak dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kecerdasan kinestetik. Guru dapat merancang variasi aktivitas yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Penggunaan Alat yang Aman dan Menarik

Dalam implementasi permainan bakiak, penting untuk memastikan bahwa alat yang digunakan aman dan sesuai dengan ukuran fisik anak usia 4–5 tahun. Penggunaan bakiak dengan bahan yang ringan dan warna-warna cerah dapat menarik minat anak untuk bermain.

3. Pelatihan Guru dan Orang Tua

Guru dan orang tua perlu diberikan pelatihan mengenai cara memanfaatkan permainan bakiak sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini meliputi pemahaman tentang manfaat permainan bakiak dan cara membimbing anak selama bermain.

4. Peningkatan Kreativitas dalam Permainan

Untuk menjaga minat anak, permainan bakiak dapat dikembangkan dengan menambahkan elemen kreatif, seperti rintangan sederhana, perlombaan, atau penggabungan dengan cerita edukatif. Hal ini dapat membuat permainan lebih interaktif dan menyenangkan.

5. Pelestarian Permainan Tradisional

Pemerintah dan lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung pelestarian permainan tradisional bakiak melalui program-program budaya. Ini tidak hanya bermanfaat untuk anak-anak tetapi juga untuk menjaga nilai-nilai budaya lokal.

6. Penelitian Lanjutan

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, seperti melibatkan anak-anak dari berbagai daerah dan lingkungan sosial. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas permainan bakiak dalam pengembangan kecerdasan kinestetik.

7. Kolaborasi dengan Komunitas Lokal

Melibatkan komunitas lokal dalam pengembangan dan pengenalan permainan bakiak dapat memberikan nilai tambah. Komunitas dapat membantu memperkenalkan variasi permainan yang sesuai dengan tradisi setempat.

Saran-saran ini diharapkan dapat mendukung optimalisasi permainan bakiak sebagai salah satu alat bantu dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini serta memperkuat pelestarian budaya tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2019). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Anak*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Gunarsa, S. D. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (1980). *Perkembangan Anak* (edisi ke-6). Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, H., & Lestari, N. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.12345/jpaud.v8i1.123>
- Nurhayati, R., & Sudarwati, T. (2021). Implementasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 113–125.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Wahyuni, S., & Pratiwi, L. (2022). Permainan tradisional sebagai metode pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(3), 56–70.
<https://doi.org/10.56789/jpa.v5i3.567>