



Penggunaan Media Video Animasi Permainan Tradisional Bakiak Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik

Dinar Ayu Mirunggan Sari^{1*}, Murtono², Irfai Fathurohman³

¹Prodi Magister Pendidikan Dasar/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: 201803147@std.umk.ac.id

²Prodi Magister Pendidikan Dasar/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: murtono@umk.ac.id

³Prodi Magister Pendidikan Dasar/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: irfai.fathurohman@umk.ac.id

Abstract. *Games are something that can not be removed from the world of children. Traditional games are generally played in the field, yard, plataran, and othe places. At this time the traditional game began to be defeated with games that use technology (today's games). Today's games tend to keep children quiet and not move from place to place. This causes students motor skills to be poorly felt and less likely to stay in place. Motor skills are related to the development and process of controlling gestures (large musle work) in composed activities including nerves, brain, muscles, and spinal cord. The purpose of this study was to describe the use of traditional video game animation media for motor skills improvement. Researchers use qualitative. Data collection techniques in this study are observation, interview, questionnaire, and documentation. The result of this reseacrh is the utilization of traditional game animation video media for motor skills improvement.*

Keywords: *Learning Media; Animated Videos; Traditional Bakiak Games; Motor Skills.*

Abstrak. *Permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat dilepas dari dunia anak. Permainan tradisional umumnya dimainkan di lapangan, halaman rumah, plataran, dan tempat lainnya. Pada saat ini permainan tradisional mulai terkalahkan dengan permainan yang menggunakan teknologi (permainan masa kini). Permainan masa kini cenderung membuat anak diam dan tidak bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Hal ini menyebabkan keterampilan motorik siswa kurang terasah dan cenderung diam di tempat. Keterampilan motorik mempunyai kaitan dengan perkembangan dan proses pengendalian gerak tubuh (kerja otot besar) pada aktivitas yang tersusun meliputi saraf, otak, otot, dan spinal cord. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media video animasi permainan tradisional bakiak untuk peningkatan keterampilan motorik. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah adanya pemanfaatan dalam penggunaan media video animasi permainan tradisional bakiak untuk peningkatan keterampilan motorik.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Video Animasi; Permainan Tradisional Bakiak; Keterampilan motorik.*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional mempunyai makna (arti) dan nilai-nilai budaya yang tersimpan di dalam setiap permainan. Ciri dari permainan tradisional yakni siswa bekerjasama di dalam cara bermain. Banyak

permainan tradisional di Indonesia seperti sunda manda, kelereng, gobak sodor, dan permainan lainnya. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa dan perkembangan sosial. (Ismoko, 2020).

Permainan tradisional pada masa lalu pernah berkembang di masyarakat Jawa Timur. Permainan dalam bahasa Jawa disebut Obag. Obag bisa berarti permainan dan bisa juga berarti bermain. Permainan tradisional merupakan aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. (Adhitya Rizky Perdana, 2018). Peraturan Direktur Jenderal Basis Industri Manufaktur No.02/BIM/PER/I/2014 Petunjuk Teknis Pelaksanaan Perberlakuan dan Pengawasan Penerapan SNI Mainan Secara Wajib. Peraturan Menteri Perindustrian No. 18/M-IND/PER/4/2014 perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No. 55/M-IND/PER/11/2013 perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No. 24/PER/4/2013 tentang Pemberlakuan Standart Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib.

Mayesky (Ahmad dan Effendi, 2012:2-3) menyatakan “Bermain antara anak-anak dan orang dewasa tidak sama, karena orang dewasa menganggap bermain adalah kegiatan yang dilakukan setelah pekerjaan selesai, sedangkan anak-anak suka bermain karena itu timbul motivasi intrinsik, dimana tidak ada orang yang menyuruh apa dan bagaimana caranya”. (Pidie & Pidie, n.d.). Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Hayuningtyas, permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk kehidupan bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketegasan (Dinar Ayu Mirunggan Sari, Murtono, 2021).

Permainan tradisional mampu digunakan untuk melatih kemampuan untuk membaca dalam gerak tubuh, menggerakkan anggota tubuh, mampu melatih dalam hal tangkas dan lincah di dalam permainan, mampu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan keterampilan dalam menyusun hal-hal strategi yang baik, mampu melepaskan emosi dan dapat melatih keterampilan anak dalam belajar kelompok. (Dinar Ayu Mirunggan Sari, Murtono, 2021). Permainan merupakan hal yang tidak dapat lepas dari dunia anak. Permainan tradisional umumnya dimainkan di lapangan, halaman rumah, pelataran, dan tempat lainnya. Pada saat ini permainan tradisional mulai terkalahkan dengan permainan yang menggunakan teknologi (permainan masa kini). Permainan masa kini cenderung membuat anak diam dan tidak bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Hal ini menyebabkan keterampilan motorik siswa kurang terasah dan cenderung diam di tempat. Keterampilan motorik mempunyai kaitan dengan perkembangan dan proses pengendalian gerak tubuh (kerja otot besar) pada aktivitas yang tersusun meliputi saraf, otot, dan spinal cord.

Di samping tujuannya yang bersifat rekreatif, maka peranan permainan tradisional terhadap perkembangan anak-anak lainnya, yaitu: 1) media pembelajaran melalui, 2) mengembangkan kepribadian dalam, 3) fungsi sosial pengalaman, 4) penghayatan nilai kebudayaan dengan, 5) fungsi organis gerakan, dan 6) mendorong proses kreatif permainan. (Adhitya Rizky Perdana, 2018). Media berasal dari Bahasa Latin yakni *medius*. Memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (informasi) dan merangsang proses pembelajaran yang dilaksanakan kepada pembelajar (siswa). Menurut Gerlach & Ely bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Li et al., n.d.).

Media Richness Theory (Daft & Lengel; Daft, Lengel & Trevino) attempts to describe the conditions under which a specific medium is chosen for communication (Caspi, 2005). Berdasarkan Caspi and

Gorsky (2005) mempunyai arti teori media, mencoba untuk mendeskripsikan suasana dimana media tertentu dapat dipilih untuk digunakan sebagai alat komunikasi. Fungsi dari media yakni dapat memberikan stimulus yang dilakukan guru kepada siswa dan media pembelajaran dapat menggambarkan (menvisualisasikan) materi sehingga mampu menumbuhkan motivasi dan tingkat analisis yang dimiliki oleh siswa. Selain itu media yang dikembangkan dan dirancang menggunakan metode pengembangan tertentu akan lebih mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2021).

Peneliti menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantar pesan (informasi) atau penyampaian pesan atau alat komunikasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan dengan tujuan dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Manfaat media pembelajaran yakni a) membuat kesamaan dalam persepsi siswa, b) membuat sesuatu yang bersifat abstrak menjadi konkrit, c) dapat menghadirkan obyek yang berbahaya atau sulit ke proses pembelajaran, d) menampilkan suatu obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil, dan e) dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat dan terlalu lambat (Nurseto, 2011).

Permainan tradisional merupakan permainan yang turun temurun (warisan leluhur) yang harus dilestarikan karena di dalam permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Dengan adanya permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas berbagai macam aspek perkembangan anak (Mulyani dalam Widian, dkk, 2018). Selain itu permainan tradisional memiliki manfaat bermain bagi anak usia dini yakni a) manfaat motorik, b) manfaat afeksi, c) manfaat kognitif, d) manfaat spiritual, dan e) manfaat keseimbangan. (Fadlillah, dkk, 2014). Beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing. Pembentukan mental meliputi, sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis. Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus. Pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan (Hadriany et al., 2021).

Bakiak merupakan sebuah sandal yang muncul di dinasti cina dan sampai berkembang ke negara asia sehingga sandal ini mengandung unsur nilai kebudayaan di mana sandal ini terbuat dari kepingan kayu yang dihias menjadi indah (Hidayanti, 2013). Permainan tradisional bakiak merupakan nama di daerah Jawa Tengah. Permainan ini menggunakan sandal dengan alas yang terbuat dari bahan kayu yang mempunyai sifat ringan dan ditambahkan pengikat kaki yang terbuat dari ban bekas. Permainan bakiak mempunyai nama lain di daerah Jawa Timur yakni *bangkiak*. Di dalam permainan tradisional bakiak ini terdiri dari minimal tiga pemain, semakin banyak pemain maka akan semakin sulit untuk memainkan dan berkoordinasi di dalam satu tim. Permainan bakiak adalah permainan tradisional yang melatih kekompakan anak seperti kemampuan berjalan cepat dengan bersamaan, mengkoordinasikan gerak tubuh, koordinasi antara gerakan melangkah dan mengayunkan tangan dengan tubuh anak, melatih keseimbangan dan kelincahan anak. (Ilmu et al., 2020).

Permainan tradisional bakiak adalah permainan yang membutuhkan kekompakan dan kebersamaan di dalam tim. Permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari kayu dan memiliki pengikat seperti sandal (Sari, 2021). Manfaat permainan tradisional bakiak yakni 1) melatih koordinasi tubuh, 2) mengerakkan kaki dan tangan, 3) melatih kepemimpinan, 4) melatih kesabaran, dan 5) melatih kerjasama. (Sari, 2021). Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live (Syahfitri, 2011). Animasi 3D secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer melalui menu gerakan di dalam program yang terdapat di dalam komputer, keseluruhan objek dapat dilihat dengan cara tiga dimensi.

Video pembelajaran merupakan gabungan dari berbagai media berupa gambar, audio, video, animasi, dan lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran fisika akan sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks. (Farista & M, 2018). Keterampilan motorik merupakan salah satu

tujuan pembelajaran yang harus dimiliki anak sejak usia dini. Keterampilan motorik di bagi menjadi dua, yakni keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik halus. Kedua-duanya menjadi perhatian khusus sejak masa usia dini. (Roza et al., 2020). Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Pada anak, gerakan ini jelas dapat dibedakan antara gerakan kasar (motorik kasar) dan gerakan halus (motorik halus). (Pidie & Pidie, n.d.).

Gerakan dari keterampilan motorik kasar merupakan gerakan dari anggota tubuh dengan cara yang kasar (keras) yang membutuhkan koordinasi sebagian dari tubuh. Ciri-ciri motorik anak melalui empat tahap: 1) Gerakan-gerakan tidak disadari, tidak sengaja dan tanpa arah, Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanyalah dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya: memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata, dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar, 2) Gerakan anak bersifat khas, Gerakan yang timbul disebabkan oleh stimulan yang tidak sesuai dengan stimulusnya. Misalnya: jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut, 3) Gerakan dilakukan anak dengan asal, Hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk merespon perangsang yang datang. Contoh bila anak diberikan bola, maka harus diterima kedua tangan, dan 4) Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan. (Anak et al., 2018).

Indikator keterampilan motorik yakni a) berjalan (*walking*), b) berlari (*running*), c) melompat (*jumping*) dan d) Memanjatkan (*climbing*) (Samudra, 2018). Menurut Tangyong (2004: 160), metode yang sesuai untuk membantu perkembangan motorik kasar adalah : a. Melemparkan gacuk ke berbagai arah dengan tangan kiri atau kanan, b. Melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki, c. Melompat dengan satu kaki, tangan sambil melempar gacuk, d. Melemparkan gacuk ke sasaran dengan satu atau dua tangan sambil membelakangi gacuk. (Laely & Yudi, 2017). Kemajuan zaman saat ini membuat permainan-permainan tradisional mulai dilupakan dan hanya sedikit masyarakat yang berusaha melestarikannya. Bahkan banyak anak kecil zaman sekarang yang sudah tidak mengenal bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan tidak mengetahui permainan tradisional bangsa ini. Padahal permainan tradisional, khususnya gasing, baling-baling bambu, lempang rotan, dan gelinding ban memiliki banyak manfaat yaitu melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, dan juga keterampilan anak. (Farista & M, 2018).

Penelitian sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan permainan tradisional yang dapat mengembangkan emosi anak yaitu beradu kelereng, bakiak panjang, congklak, dan bakelan. (Lubis & Khadijah, 2018). Sama halnya dengan hasil penelitian yakni permainan tradisional berperan penting dalam pendidikan terutama dalam meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak didik. Salah satu permainan tradisional yang disajikan dalam penelitian ini yaitu bakiak, terbukti dapat membantu meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak. (Laely & Yudi, 2017). Peneliti mengambil judul penelitian yakni “Penggunaan Media Video Animasi Permainan Tradisional Bakiak Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik”.

METODE

Tujuan dari penelitian adalah mendeskripsikan penggunaan media video animasi permainan tradisional bakiak untuk peningkatan keterampilan motorik. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Salah satu permainan tradisional yakni bakiak. Permainan tradisional bakiak adalah permainan yang membutuhkan kekompakan dan kebersamaan di dalam tim. Permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari kayu dan memiliki pengikat seperti sandal. Pada permainan tradisional bakiak ini menggunakan media video animasi. Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live. Permainan tersebut terdapat gerakan motorik kasar. Gerakan dari keterampilan motorik kasar merupakan gerakan dari anggota tubuh dengan cara yang kasar (keras) yang membutuhkan koordinasi sebagian dari tubuh. Penelitian dilakukan di SD 2 Garung

Kidul kelas IV dengan jumlah 22 siswa. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Data sekunder meliputi dokumentasi dan observasi sedangkan data primer meliputi wawancara dan angket. Teknik analisis yang peneliti ambil adalah analisis data dari model Miles dan Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD 2 Garung Kidul di kelas IV dengan 22 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV di SD 2 Garung Kidul. Hasil dari wawancara yang peneliti lakukan yakni siswa kurang mengenal permainan bakiak dan keterampilan motorik siswa perlu diperhatikan dan ditingkatkan melalui media video animasi. Persiapan permainan tradisional bakiak yakni:

- 1) Kumpulkan beberapa anak. Bagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai anak-anak tergantung dari yang diinginkan.
- 2) Sediakan bakiak sesuai dengan jumlah peserta.
- 3) Buatlah garis permainan dan lapangan seadanya.

Gambar 1 Cuplikan video animasi permainan bakiak (Sari, 2021: 49)



Cara bermain permainan bakiak yakni a) cara memainkan permainan ini cukup mudah. Misalnya satu kelompok terdiri atas enam pemain (bisa tiga perempuan dan tiga laki-laki), b) susunan barisan bebas, bisa berselang-seling antar laki-laki dan perempuan atau formasi yang lainnya, c) posisi susunan orang di atas bakiak harus seimbang. Dalam hal ini, ada yang menghadap ke depan (tiga orang) dan ke belakang (tiga orang). Atau jika terlalu susah, dapat dilakukan dengan cara menghadap ke depan semua, d) sementara itu, sambil meletakkan kaki di atas bakiak, peserta berjalan menurut jarak yang telah ditentukan, e) jarak tempuh bisa bervariasi sesuai dengan kesepakatan bersama misalnya 15m bolak-balik, f) pemenang ditentukan dari kelompok yang melewati garis *finish* terlebih dahulu, g) yang perlu diperhatikan adalah permainan dimulai bersama-sama setelah ada aba-aba (bunyi peluit) dari wasit, dan h) jika ada kelompok yang jatuh atau bakiak rusak saat permainan berlangsung, maka kelompok itu harus dari garis *start*.

Pembahasan

Berdasarkan penjelasan mengenai permainan bakiak, peneliti mengetahui bahwa adanya pemanfaatan dalam penggunaan media video animasi permainan tradisional bakiak untuk peningkatan keterampilan motorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan skor dengan katagori belum berkembang 40% (7 anak), kategori mulai berkembang 30% (6 anak), kategori berkembang sesuai harapan 10% (3 anak), dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak). Sedangkan Pada siklus ke II untuk kategori belum berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (2 anak), katagori berkembang sesuai harapan adalah 40% (7 anak) katagori

berkembang sangat baik adalah 40% (8 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dalam permainan tersebut banyak melibatkan gerakan otot-otot besar. (Pidie & Pidie, n.d.). Penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yakni berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional bakiak, anak mampu mengembangkan aspek kemampuan sosial yang meliputi, kemampuan berinteraksi dengan teman, bersosialisasi dengan teman, membina hubungan dengan kelompok dan menyelesaikan masalah saat bermain (Sosial & Usia, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini adalah adanya pemanfaatan dalam penggunaan media video animasi permainan tradisional bakiak untuk peningkatan keterampilan motorik. Guru dapat melakukan inovasi dengan adanya media video animasi permainan tradisional untuk membuat keterampilan motorik anak menjadi meningkat dan aktif di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran yakni guru sekolah dasar diharapkan mampu untuk memanfaatkan media video animasi dan guru dapat berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran, mampu memanfaatkan media permainan tradisional di dalam proses pembelajaran, dan mampu berkreasi dengan adanya media yang digunakan di dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhitya Rizky Perdana. (2018). *Perancangan Buku Visual Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Jawa Timur*. Bidang Studi Desain Komunikasi Visual Departemen Desain Produk Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Anak, K., Di, U., Al, R. A., Pacing, F., Tuban, P., & Nikmah, R. (2018). *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam Volume 3 nomor II, edisi Juli-Desember 2018*. 3, 132–141.
- Caspi, A. (2005). *Instructional Media Choice: Factors Affecting the Preferences of Distance Education Coordinators*. 14, 169–198.
- Dinar Ayu Mirunggan Sari, Murtono, I. F. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi 3D Dalam Permainan Tradisional Petak Benteng Untuk Keterampilan Motorik*. 6 (1), 8–12.
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53 (9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>.
- Hadriany, E., Kurniati, Q., Thifa, L., & Ramadhani, P. (2021). *Pembentukan Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional di RA. Amanah Kecamatan*. 01 (01), 40–49.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., Pengenalan, P., & Hijaiyah, H. (n.d.). *Fitri Iqromah, Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengan Huruf Hijaiyah Di TK SeKecamatan Samigaluh Kulon Progo. PAUD Universitas Negeri Yogyakarta*. 2018. Hal 12 1 10. 10–54.
- Ilmu, F., Universitas, O., & Makassar, N. (2020). *Meningkatkan kerjasama anak usia 6-7 tahun melalui permainan tradisional bakiak 1. 1 (1)*, 1–11.
- Ismoko, A. P. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 2(1), 274–282.

- Laely, K., & Yudi, D. (2017). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *University Research Colloquium*, 251–258.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>.
- Pidie, K., & Pidie, K. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B Tk Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie*. 6 (1), 53–61.
- Roza, Y., Ginting, E., & Lestari, W. (2020). *Pola Interaksi Guru Dan Orang Tua dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik AUD Selama Masa Pandemi Covid-19 di TK Al Ikhlas*. 01(01), 1–14.
- Samudra, U. (2018). *Sri Handayani* 1, *Sumarno* 2, *Yusak Suharno* 3. 5 (1), 38–53.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Indonesia, U. T. (2021). *Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. 4 (1), 1–12.
- Sosial, K., & Usia, A. (2020). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 6.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik film animasi dalam dunia komputer*. 10 (3), 213–217.