

Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Asenan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Negeri 01 Anggana Kutai Kartanegara

¹Retno Lusianik, ²Heppy Liana*, ³Yeni Aslina

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur

email: heppy.lianan@unukaltim.ac.id

Abstract The purpose of this study is as follows: 1) to determine the development of gross motor skills through playing asenan in group B children aged 5-6 years in State Kindergarten (TK) 01 Anggana. 2) to determine how asenan games can develop gross motor skills in group B children aged 5-6 years in State Kindergarten (TK) 01 Anggana. This research method uses qualitative research methods. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Data analysis includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. The conclusion of the results of this study is to develop gross motor skills through playing asenan in group B children aged 5-6 years in State Kindergarten (TK) 01 Anggana, their gross motor skills have not developed optimally. So it is necessary to have stimulation in improving gross motor development by using the asenan playing method. In order to achieve learning objectives that are in accordance with the gross motor development indicators in children aged 5-6 years, the researcher chose that the Asenan playing method can improve the gross motor development of children aged 5-6 years at the State Kindergarten (TK) 01 Anggana.

Keywords: Development, Gross Motor Skills, Playing Asenan

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana. Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana berdiri sejak tanggal 23 September tahun 2020, merupakan salah satu satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang berada di Desa Sungai Mariam Kecamatan Anggana Kabupaten Kutai Kartanegara. Taman Kanak- Kanak Negeri,

Perkembangan motorik kasar yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini memiliki tujuan dalam hal mengenalkan gerakan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengatur tubuh, mengendalikan gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan kelincahan tubuh dan pola hidup sehat, sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat,

dan terampil. Sesuai dengan tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini, dalam hal ini anak usia dini dilatih keterampilan-keterampilan dasar yang akan membantu proses perkembangan motoriknya di masa yang akan datang (Depdiknas, 2004).

Berlandaskan Kurikulum Merdeka capaian pembelajaran di tingkat Taman Kanak-kanak. Didalam Kurikulum Merdeka terdapat capaian pembelajaran yang memiliki rumusan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yaitu pada bagian jati diri, mengenali identitas diri, mampu menggunakan fungsi gerak, memiliki kematangan emosi dan sosial untuk berkegiatan di lingkungan belajar. Subelemen di dalam Elemen Jati Diri adalah sebagai berikut.

1. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat;
2. Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya;
3. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan anak Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku;
4. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

Manfaat permainan tradisional ialah anak-anak dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi. (Hasibuan, dkk, 2011:464).

Permainan tradisional juga banyak memiliki manfaat bagi yang memainkan. Ontong, R (2013:11) permainan tradisional sangat membantu perkembangan anak. Maka tidak heran bila dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pun banyak menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas gerak. Pemberian permainan tradisional untuk anak usia dini dapat meningkatkan aspek fisik, psikologis, dan sosiologis anak (Hanafi, Dkk, 2014:22).

Menurut Mulyo (2015) permainan /hadang merupakan permainan tradisional asli dari Indonesia, lebih terkenal di wilayah pulau Jawa, banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Yogyakarta. Nama berasal dari kata gobak dan sodor, kata gobak yang artinya bergerak dengan bebas, sedangkan sodor berarti tombak. Permainan hadang atau gobak sodor in sendiri di daerah Kalimantan timur lebih tepatnya di Kabupaten Kutai Kartanegara permainan ini lebih dikenal dengan nama Asenan. Nama asenan itu sendiri adalah singkatan dari asen naga, asen naga adalah sejenis permainan daerah dari komunitas etnis Kutai permainan ini dimainkan secara kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang dalam satu kelompok.

Dari permainan tradisional Asenan anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan motorik kasarnya. Permainan Tradisional Asenan tidak memerlukan biaya dan hemat serta dengan permainan tradisional asenan anak-anak mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang senang dan bahagia dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Adek Diah Saputri 2020).

Permainan tradisional Asenan sebagai permainan warisan generasi terdahulu yang mudah dimainkan, dapat meningkatkan motorik, dan dapat meningkatkan pengetahuan untuk membentuk kemampuan dirinya. Dari permainan tradisional Asenan anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman

yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan motorik kasarnya. Permainan Tradisional Asenan tidak memerlukan biaya dan hemat serta dengan permainan tradisional asenan anak-anak mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang senang dan bahagia dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Adek Diah Saputri 2020)

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1:14, Pasal 28), yakni Pembinaan yang ditujukan kepada anak dini dari 0 sampai 6 tahun sebagai upaya yang dilakukan untuk memberikan rangsangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas, 2003).

Berlandaskan latar belakang dan fokus masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian yakni:

1. Bagaimana Mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain asenan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana?
2. Apa saja dukungan dan hambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain asenan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana?

Adapun tujuan penelitian ialah diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengembangan kemampuan

motorik kasar melalui bermain asenan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana.

2. Untuk mengetahui dukungan dan hambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain asenan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana.

Kajian Teori

Pengertian Anak Usia Dini

Menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Yuliani Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya.

Anak usia dini merupakan individu yang unik sebab berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Pada usia ini di sebut juga sebagai masa keemasan (*golden age*), dimana perkembangan otak akan berkembang pesat. Oleh karena itu, pengembangan secara tepat di usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya. Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh perubahan, baik perubahan fisik, motorik, perkembangan kognitif, emosi, maupun perkembangan psikososial yang terjadi dalam usia

anak (*infancy toddlerhood* pada usia 0-3 tahun, *early childhood* usia 3-6 tahun, dan *middle childhood* usia 6-11 tahun). (Denok Dwi Anggraini, 2022)

Perkembangan Motorik Kasar AUD

Teori pengembangan motorik anak menurut Hurlock bahwa pada usia 4-5 tahun, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah usia 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, menggunakan alat, dan sebagainya.

Hurlock (1978) mengartikan perkembangan motorik sebagai perkembangan pengendalian gerakan jasmani anak-anak melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang selalu terkoordinasi dengan baik. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan yang dilakukan anak pada waktu lahir. sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Dari studi longitudinal mengenai bayi dan anak kecil, timbul prinsip perkembangan motorik yang umum: perkembangan motorik anak-anak akan tergantung pada perkembangan proses belajar keterampilan anak-anak, perkembangan motorik mengikuti yang diinginkan anak; norma perkembangan motorik mungkin dapat ditetapkan dan terdapat perbedaan individu di dalam laju perkembangan motor.

Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004: 10) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar yaitu kegiatan gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar merangkak, melempar, atau meloncat, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan.

Metode Bermain Permainan Tradisional Asenan

Permainan tradisional Asenan sebagai permainan warisan generasi terdahulu yang mudah dimainkan, dapat meningkatkan Motorik dan dapat meningkatkan pengetahuan untuk membentuk kemampuan dirinya. Dari permainan tradisional Asenan anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan motorik kasarnya. Permainan Tradisional Asenan tidak memerlukan biaya dan hemat serta dengan permainan tradisional asenan anak-anak mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang senang dan bahagia dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Adek Diah Saputri 2020)

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan

dokumentasi. Keabsahan data (Umar Sidiq, dkk 2019). Sumber data dalam penelitian kualitatif secara umum dikategorikan kedalam dua kelompok utama yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber atau dapat disebut sebagai data utama. Di dalam penelitian ini data primer di peroleh dari wawancara.

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Dan yang menjadi sumber data sekunder berupa buku, skripsi, jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Data sekunder akan diambil dari dokumen, observasi, foto, data serta penelitian terdahulu yang relevan (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data adalah sebuah cara untuk mendapatkan data-data di lapangan agar hasil penelitian dapat bermanfaat dan menjadi teori baru atau penemuan baru. (Umar Sidiq, 2019)

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yaitu sebagai berikut, Observasi (Peangamatan), Wawancara (*Interview*), dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Asenan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana.

Dalam upaya mencari informasi tentang mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain asenan

pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana, peneliti melibatkan narasumber untuk dijadikan sumber penelitian yang berjumlah sembilan diantaranya orang tua dan pendidik. Dua di antaranya Kepala sekolah dan guru serta, serta tujuh diantaranya orang tua. Peneliti mengajukan pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan kepada para nara sumber.

Peneliti memperoleh data melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan sejak bulan Agustus 2024 yaitu dimulai pada saat melakukan observasi bahwa untuk mendapatkan data yang di peroleh dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru yang telah tersusun dengan butir-butir pertanyaan ssuai dengan permasalahan yang ada. Jawaban yang telah di berikan sejumlah pertanyaan di ajukan di catat. Hasil observasi menggunakan lembar penelitian observasi yang telah di sediakan untuk melihat indikator pada anak yang sudah dapat di nilai berkembang dan belum berkembang. Jawaban-jawaban yang terkumpul dan hasil observasi kemudian di analisis berdasarkan analisis deskriptif dan di simpulkan dengan metode kualitatif. Penganalisaan ini di lakukan terhadap butir-bitir peranyaan untuk masing-masing informan dari hasil penelitian akan di analisis, secara deskriptif dan sistematis, kemudian data tersebut di deskripsikan serta di tafsirkan untuk di ambil kesimpulan dan jawabanya terhadap pertanyaan penelitian.

Dukungan Dan Hambatan Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Asenan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di

Taman Kanak-Kanak (TK) Negeri 01 Anggana.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, peneliti akan memaparkan dukungan dan hambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain asenan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana.

Adapun dukungan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana adalah sebagai berikut.

1. Tersedianya fasilitas untuk melakukan permainan asenan. Adanya halaman terbuka yang cukup luas sehingga sangat memadai untuk menjadi arena permainan asenan. Luas halaman Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana adalah 20m x 15m sedangkan arena permainan asenan yang digunakan adalah 5m x 3m.
2. Guru yang kreatif dalam membuat arena permainan asenan Pada umumnya arena permainan tradisional asenan ini langsung digambar diatas lapangan menggunakan kapur, Namun kali ini guru membuat arena permainan asenan menggunakan bahan dari terpal berwarna biru dan lakan berwarna hitam sebagai garisnya sesuai dengan pola arena bermain asenan agar lebih menarik minat anak.
3. Anak yang bersemangat Anak-anak selalu menunjukkan sikap yang penuh semangat dalam melakukan permainan tradisional asenan, ketika bermain asenan anak-anak

terlihat bergembira secara tidak langsung mereka dapat belajar, mengembangkan diri, dan mengekspresikan diri. Dengan bermain asenan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

4. Biaya permainan relative rendah Permainan ini tidak memerlukan biaya, karena dapat langsung diterapkan di halaman atau lapangan. Namun ketika ingin menggunakan media dari terpal maka biayanya pun relatif murah karena hanya perlu untuk membeli terpal dan lakan. bahkan bahan dari terpal ini dapat digunakan berulang kali dan cendrung tahan lama apabila disimpan di tempat yang kering dan bersih.

Adapun hambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 01 Anggana adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan tingkat kemampuan fisik motorik anak yang berbeda Setiap anak memiliki tingkat kemampuan fisik yang berbeda-beda, contohnya saja seperti kecepatan lari ataupun gerak tubuh anak dan juga koordinasi tubuh anak, yang menjadi faktor hambatan dalam permainan tradisional asenan.
2. Kesulitan dalam memahami peraturan permainan Permainan tradisional asenan ini adalah permainan yang mempunyai peraturan seperti dapat melewati garis yang dijaga oleh penghadang tanpa tersentuh oleh tim penghadang. Sehingga anak-anak perlu memahami pentingnya aturan yang ada di

- dalam permainan tradisional asenan ini sendiri.
3. Kurangnya kerjasama dalam permainan tradisional asenan anak-anak sangat perlu bekerja sama dalam tim, Namun anak-anak terkadang ada saja yang masih sering fokus pada keinginannya sendiri daripada kepentingan bersama. Sehingga ini menjadi salah satu faktor penghambat dalam permainan asenan.
 4. Arena yang tidak mendukung di saat hujan Permainan tradisional asenan yang dilakukan di luar ruangan atau di tempat terbuka akan terkendala jika sedang turun hujan. Karena permukaan lapangan yang basah membuat pemain mudah terpeleset, terutama saat melakukan gerakan seperti berlari yang dapat meningkatkan risiko cedera. Apabila memaksakan untuk tetap bermain di saat hujan sangat beresiko pada kesehatan anak dan juga keselamatan anak.

Maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuh orang anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini telah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan asenan dan melakukan permainan fisik dengan aturan. permainan asenan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar. Sebagian besar anak telah mencapai perkembangan yang menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar pada tujuh orang anak yang telah di

observasi jika dibandingkan dengan yang tertera pada tabel penilaian anak sebelum bermain permainan tradisional asenan. Hal ini dapat terlihat dalam indikator pertama yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan terdapat 5 orang anak yang berkembang sangat baik. 1 orang anak berkembang sesuai harapan. sedangkan 1 orang anak mulai berkembang. lalu pada indikator kedua yaitu melakukan koordinasi gerak kaki/tangan/kepala dalam bermain permainan tradisional terdapat 6 anak yang berkembang sangat baik dan 1 anak yang mulai berkembang. pada indikator ketiga atau indikator yang terakhir yaitu melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 5 anak yang berkembang sangat baik, 1 anak berkembang sesuai harapan dan 1 anak mulai berkembang.

Maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuh orang anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini telah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan asenan dan melakukan permainan fisik dengan aturan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik Observasi dan wawancara Di Taman kanak-kanak Negeri 01 Anggana tentang Mengembangkan kemampuan

Motorik Kasar Melalui Bermain Asenan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana dapat di ambil kesimpulan bahwa perkembangan kemampuan motorik Kasar pada anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Negeri 01 Anggana melalui bermain permainan tradisional asenan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukan oleh dari 7 anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, yang terlihat saat kegiatan senam bersama terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti gerakan-gerakan dasar senam. Dan juga ada anak yang sering terjatuh saat berlari. Dengan Bermain permainan tradisional Asenan kemampuan motorik kasar pada anak-anak di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana, terlihat saat peneliti memperoleh hasil observasi. Hasil observasi menunjukan bahwa pada tujuh anak yang awalnya mengalami keterlambatan perkembangan dalam motorik kasar, dengan bermain permainan tradisional asenan anak-anak tersebut mengalami peningkatan dalam perkembangan motorik kasarnya terlihat dari hasil pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun telah mencapai kriteria berkembang sangat baik. hal ini ditunjukkan dengan tujuh orang anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini telah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan asenan dan melakukan permainan fisik dengan aturan. Maka berdasarkan hasil observasi, wawancara dan

dokumentasi maka peneliti dapat menyimpulkan Bermain

Asenan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Anggana menunjukkan peningkatan yang lebih optimal.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dituliskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran sebagai berikut:

1. Untuk Pendidik
Agar perkembangan Motorik kasar anak tercapai secara optimal maka guru sebaiknya dapat memberikan cara-cara atau teknik yang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak dengan cara melakukan permainan tradisional untuk dapat di terapkan dalam intensitas waktu yang lebih sering lagi.
2. Untuk orang Tua
Ketika anak berada di rumah orang tua dapat membantu anak menstimulus perkembangan motori kasarnya. Dengan cara mengajak anak melakukan kegiatan kegiatan fisik yang bisa dilakukan oleh orang tua dan anak.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya
Dapat meneliti lebih lanjut mengenai metode-metode lainnya untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
 Anggraini, D., D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*.

Kediri: CV Creator Cerdas
Indonesia

Handayani, F., F., Munastiwi, E. 2022.

Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Intregrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 5 (2) 9

Heppy Liana,(2021). *Strategi Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini model daring di masa pandemi covid 19 (studi kasus pada PAUD Anak Kita Preschool)*
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=5ZUNBIIAAAJ&citation_for_view=5ZUNBIIAAAJ:zYLM7Y9cAGgC

Heppy Liana, Hasbi Sjamsir, Budi Rahardjo (2018) *Implementasi pembelajaran karakter anak usia dini di PAUD Anak Kita Preschool Samarinda*
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=5ZUNBIIAAAJ&citation_for_view=5ZUNBIIAAAJ:u5HHmVD_uO8C

Kurniawan, W., A. (2019). *Olah raga dan Permainan Tradisional.* Malang: Wineka Media

Latif, M., dkk. (2020). *Orientasi Baru pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi.* Jakarta: Kencana.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT: Remaja Rosdakarya

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Kurniawan, H., dkk. (2020). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini,* Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Masitoh, dkk. (2016). *Strategi pembelajaran TK.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Sidiq, U., dkk. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.* Ponorogo: CV. Nata Karya

Sukiman dan Rina, R. J. (2018). *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Sumber Daya Manusia (Kuantitatif, Kualitatif dan Studi Kasus).* Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional