

Peran Permainan Loncat Tali dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar dan Karakter Tangguh Siswa Sekolah Dasar

Habibuddin, Lina Hari Mariani*, Yul Alfian Hadi, Arif Rahman Hakim

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi,

Jl. TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid 132 Pancor, Lombok Timur, West Nusa Tenggara, 83611, Indonesia

*Corresponding Author: linamariani827@gmail.com

Article History

Received : September 03th, 2026

Revised : September 28th, 2026

Accepted : October 06th, 2026

Abstract: Dominasi gawai di era digital memicu penurunan aktivitas fisik dan kerentanan mental pada anak, sehingga menuntut penerapan solusi pedagogis yang tepat, salah satunya melalui permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan tradisional loncat tali dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar dan membentuk karakter resiliensi siswa Fase B. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tebaban dengan melibatkan siswa Fase B, guru, kepala sekolah, dan orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi, untuk kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan loncat tali yang dimainkan saat waktu istirahat secara fisik terbukti efektif menguatkan kemampuan melompat, keseimbangan, koordinasi visual-spasial, dan kelincahan anak. Secara psikologis, aktivitas ini memfasilitasi pembentukan resiliensi dengan melatih siswa mengelola emosi saat kalah, menumbuhkan kegigihan untuk mencoba kembali, dan mematuhi aturan kelompok. Dapat disimpulkan bahwa loncat tali berfungsi sebagai media pedagogis yang esensial dan relevan untuk merawat kebugaran fisik serta ketangguhan mental siswa di tengah kuatnya arus digitalisasi.

Keywords: *era digital, keterampilan motorik kasar, loncat tali, permainan tradisional*

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital telah memicu pergeseran fundamental dalam pola aktivitas bermain anak usia sekolah dasar, di mana interaksi sosial dan aktivitas fisik secara bertahap digantikan oleh rutinitas penggunaan gawai yang cenderung pasif. Perubahan habituasi ini secara langsung membatasi ruang gerak anak yang esensial bagi pematangan fisik, khususnya dalam mengasah keterampilan motorik kasar yang melibatkan kelompok otot besar seperti kemampuan berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan (Reswari, 2022). Di samping itu, minimnya tantangan empiris dan gesekan sosial dalam aktivitas berbasis layar turut mendistorsi pembentukan karakter anak, terutama terkait daya tahan mental (resiliensi) dalam menghadapi kegagalan di dunia nyata (Nashori & Saputro, 2021). Menghadapi fenomena ini, permainan tradisional seperti loncat tali sejatinya menawarkan instrumen pedagogis alamiah yang secara holistik mampu mengintegrasikan stimulasi kinestetik dan tantangan psikologis bagi anak (Waldo et al., 2025).

Meskipun berbagai studi sebelumnya telah mengonfirmasi manfaat permainan tradisional, terdapat kesenjangan konseptual dan metodologis yang menuntut eksplorasi lebih lanjut. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Wijaya, Oktaviani, dan Setiawan (2025) serta Nuryanti (2022), cenderung berfokus pada pengujian statistik yang mengukur pengaruh permainan terhadap aspek fisik secara kuantitatif. Di sisi lain, studi dari Putri et al. (2021) dan Latama et al. (2025) lebih memusatkan perhatian pada subjek anak usia dini (PAUD), sementara Sariyah (2025) bertumpu pada tinjauan literatur semata. Belum terdapat kajian kualitatif mendalam yang membedah bagaimana pemaknaan dan praktik permainan loncat tali eksis sebagai medium yang secara simultan memfasilitasi restorasi motorik kasar dan resiliensi, khususnya pada siswa Fase B (kelas III dan IV) sekolah dasar yang tengah berada pada masa transisi kritis menuju kematangan kognitif dan sosial di pusaran disrupsi digital.

Mengisi kesenjangan tersebut menjadi sebuah urgensi, baik pada tatanan teoretis maupun praksis. Secara teoretis, telaah empiris mengenai

adaptasi permainan lokal di era digital diperlukan untuk memperluas kerangka pedagogi mengenai integrasi kearifan budaya dalam pendidikan karakter dan kebugaran. Secara praksis, observasi pendahuluan di SD Negeri 2 Tebaban mengungkap sebuah paradoks: meskipun fasilitas bermain tersedia, sebagian besar siswa memilih interaksi pasif dengan telepon genggam saat jam istirahat, mengindikasikan melemahnya budaya gerak dan interaksi langsung. Oleh karena itu, merevitalisasi permainan loncat tali bukan sekadar bentuk pelestarian warisan budaya, melainkan sebuah strategi kuratif esensial untuk mengembalikan harmoni perkembangan fisik dan ketangguhan mental siswa dalam menghadapi tekanan lingkungan sekitar (Waldo et al., 2025).

Berpijak pada rasionalisasi dan kesenjangan riset tersebut, penelitian ini difokuskan secara spesifik untuk menginvestigasi eksistensi permainan loncat tali di tengah hegemoni aktivitas digital pada siswa Fase B di SD Negeri 2 Tebaban. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran krusial permainan tersebut, baik dalam upayanya merestorasi keterampilan motorik kasar—seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan—maupun dalam memandu proses pembentukan karakter tangguh (resiliensi) siswa ketika menghadapi kegagalan, menegakkan aturan, dan berkolaborasi dalam interaksi kelompok.

Artikel ini diharapkan mampu membuahkan kontribusi signifikan terhadap pengembangan diskursus ilmu pendidikan dasar dengan menempatkan permainan tradisional bukan hanya sebagai artefak masa lalu, melainkan sebagai media restoratif yang sangat relevan di era modern. Bagi para pendidik dan pemangku kebijakan sekolah, temuan dalam riset ini dapat dioperasionalkan sebagai basis rujukan empiris untuk merancang ekosistem pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih partisipatif, aktif, dan sarat makna. Pada akhirnya, melalui integrasi budaya bermain ini, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pemulihan kebugaran jasmani, tetapi juga mewarisi nilai-nilai ketangguhan hidup yang krusial untuk masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mengeksplorasi secara alamiah peran permainan

tradisional loncat tali dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar sekaligus membentuk karakter resiliensi siswa di era digital (Moleong dalam Pettalongi, 2025; Sugiyono dalam Roosinda, 2021). Adapun penjabaran metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tebaban, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Lokasi ini dipilih karena mencerminkan transisi budaya bermain anak, di mana permainan tradisional masih eksis di tengah kuatnya paparan gawai. Pengambilan data dilaksanakan selama tiga bulan, yakni pada bulan April hingga Juni 2026.

Mengingat pendekatan penelitian ini adalah kualitatif, terminologi populasi dan sampel direpresentasikan melalui penentuan subjek atau informan penelitian secara *purposive* (Sugiyono dalam Roosinda, 2021). Sampel atau subjek utama adalah siswa Fase B (kelas III dan IV) yang berinteraksi langsung dengan permainan loncat tali. Sebagai penunjang kedalaman data, dilibatkan pula sampel informan pendukung, yaitu kepala sekolah, guru kelas, serta orang tua atau wali murid untuk mengonfirmasi kebiasaan anak di rumah.

Pemerolehan data dilakukan dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang terjun langsung ke lapangan (Roosinda, 2021). Data dikumpulkan melalui tiga teknik terintegrasi: observasi partisipatif terhadap aktivitas fisik dan reaksi emosional siswa, wawancara mendalam semi-terstruktur (*play-based interview* untuk anak), dan dokumentasi kegiatan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber (membandingkan keterangan antar-informan) dan triangulasi teknik (menguji silang hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi) (Pettalongi, 2025).

Data dianalisis secara non-statistik untuk menemukan makna konseptual menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman (Pettalongi, 2025). Proses ini terangkai dalam tiga tahapan berkelanjutan, yaitu reduksi data (menyeleksi dan mengodekan transkrip wawancara serta catatan lapangan yang berfokus pada motorik dan resiliensi), penyajian data atau *data display* (menyusun narasi secara sistematis), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi yang bersifat induktif berdasarkan pembuktian silang data di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data lapangan dari observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Tebaban direduksi

ke dalam tiga dimensi temuan utama. Penyajian data dilakukan melalui kodifikasi matriks kualitatif untuk mengisolasi fenomena pergeseran budaya bermain, eskalasi fisik, dan adaptasi psikososial siswa Fase B.

Tabel 1. Matriks Eksistensi dan Pergeseran Kebiasaan Bermain di Era Digital

Variabel Observasi	Kondisi Empiris Lapangan	Faktor Determinan
Preferensi Bermain	Siswa terbagi antara interaksi gawai di rumah dan permainan fisik berkelompok di sekolah.	Penetrasi teknologi digital (<i>gadget</i>) vs. Kebijakan kultural sekolah.
Intensitas Permainan	Frekuensi bermain loncat tali menurun dibandingkan dekade sebelumnya, namun masih aktif dimainkan saat jam istirahat.	Ketersediaan teman sebaya dan inisiatif guru dalam memfasilitasi aktivitas luar ruang.
Medium Permainan	Penggunaan rangkaian karet gelang buatan mandiri yang diwariskan secara komunal.	Kepraktisan akses material dan transmisi pengetahuan antar-siswa.

Tabel 1 mengungkap adanya dualitas ruang kultural yang dialami oleh siswa Fase B di era modern. Data menunjukkan bahwa gawai secara masif telah memonopoli preferensi hiburan anak di ranah domestik (rumah), yang berdampak pada penyusutan waktu gerak fisik secara drastis. Kendati demikian, sekolah bertindak sebagai reservoir pertahanan budaya; regulasi ruang dan waktu istirahat secara empiris memaksa siswa untuk melepaskan diri dari isolasi digital. Keberlangsungan eksistensi permainan loncat tali di SDN 2 Tebaban sangat bergantung pada

determinasi guru sebagai promotor gerak dan ketergantungan alami anak terhadap afirmasi kelompok sebaya (*peer group*), yang membuktikan bahwa pergeseran kebiasaan bermain bukanlah kematian permainan tradisional, melainkan relokasi arena bermainnya ke dalam institusi pendidikan.

Conversely, the Target Situation Analysis (Table 2) demonstrates a highly motivated demographic with precise academic and professional demands.

Tabel 2. Matriks Indikator Restorasi Keterampilan Motorik Kasar

Komponen Motorik	Respons Kinestetik Siswa dalam Permainan	Dampak Fisiologis Empiris
Kekuatan & Tolakan Kaki	Melompat berulang menembus eskalasi level ketinggian tali (dari mata kaki hingga atas kepala).	Peningkatan daya ledak otot tungkai dan daya tahan aerobik dasar (<i>endurance</i>).
Keseimbangan Dinamis	Mempertahankan postur tubuh saat fase <i>take-off</i> dan <i>landing</i> agar tidak tersandung atau menjatuhkan tali.	Stabilitas titik berat badan (pusat gravitasi) saat memanipulasi gaya dorong.
Koordinasi Visual-Spasial	Mengatur ketepatan waktu (<i>timing</i>) lompatan dengan mengamati ritme dan celah ayunan tali secara instan.	Sinkronisasi fungsi okulomotor (mata) dan kontrol neuromuskular (ekstremitas bawah).

Tabel 2 mendemonstrasikan bahwa mekanisme loncat tali beroperasi layaknya protokol pelatihan sirkuit (*circuit training*) alami yang disamarkan dalam bentuk rekreasi. Kemampuan motorik kasar siswa terekstraksi secara paksa namun nir-tekanan; anak tidak menyadari bahwa mereka sedang melatih fungsi neuromuskular yang kompleks. Tuntutan untuk melompat pada ketinggian tali yang terus meningkat merepresentasikan penerapan prinsip

beban berlebih (*progressive overload*). Siswa dipaksa untuk menghitung secara proyektif kapan otot betis dan paha harus berkontraksi maksimal, sementara sistem vestibular (keseimbangan) bekerja keras menstabilkan pendaratan agar rotasi tubuh tetap terkontrol. Hal ini membuktikan bahwa stimulasi motorik berlangsung jauh lebih intensif, fungsional, dan terarah dibandingkan gerak bebas tanpa aturan yang sering dilakukan anak.

Tabel 3. Matriks Mekanisme Pembentukan Karakter Tangguh (Resiliensi)

Indikator Resiliensi	Manifestasi Perilaku di Arena Bermain	Implikasi Karakter
Toleransi	Respons pasca-kegagalan ditandai dengan kekecewaan sesaat yang diregulasi, bukan dengan pelemparan tantrum atau penolakan.	Kematangan regulasi afektif dan adaptasi terhadap tekanan psikologis mikro.
Kegagalan & Emosi	Adanya kemauan observasi sejawat (mengamati teknik melompat teman) dan berani menguji ulang strategi pada giliran selanjutnya.	Transformasi dari pola pikir rapuh menuju pembentukan ketekunan (<i>growth mindset</i>).
Kegigihan Berulang (Tenacity)	Ketaatan memegang peran subordinat (sebagai pemegang tali) saat gagal, dan tidak mendahului giliran lompat orang lain.	Penundukkan ego individu pada supremasi komitmen kelompok dan kedisiplinan sosial.
Kepatuhan Struktural		

Tabel 3 menguraikan transformasi arena bermain loncat tali menjadi sebuah inkubator sosiologis bagi kematangan psikis siswa. Kesalahan fatal seperti terjatuh atau gagal melampaui tali merupakan bentuk adversity (kemalangan) skala kecil yang diterima publik secara terbuka. Fakta bahwa siswa mampu meredam afeksi negatif (malu/marah) dan merasionalisasinya menjadi kebutuhan untuk memperbaiki teknik, menunjukkan mekanisme pembentukan resiliensi primer. Kegigihan ini lahir dari tekanan komunal yang suportif; anak dituntut untuk lekas bangkit dari kegagalan agar sistem permainan tidak terhenti. Selain itu, perputaran status fungsional (dari pemain aktif menjadi pemegang tali pasif) merupakan simulasi hierarki sosial yang mendidik siswa untuk berlapang dada melepaskan privilese demi merawat ekosistem kolaborasi kelompok.

Sintesis dari ketiga matriks hasil penelitian ini memvalidasi premis bahwa permainan tradisional loncat tali adalah intervensi pedagogis multidimensi. Berhadapan dengan ancaman dekadensi fisik dan apatisme sosial akibat ekspansi gawai digital, eksistensi permainan ini di lingkungan sekolah terbukti berhasil merestorasi kebugaran kinestetik (kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi motorik kasar) secara terstruktur. Secara ekuivalen, sistem permainan ini membentuk arsitektur resiliensi anak melalui paparan kontinu terhadap kegagalan yang aman, mengeliminasi sikap mudah menyerah, dan merajut kembali kepatuhan serta kohesi sosial pada siswa Fase B.

Pembahasan

Fenomena bertahannya permainan loncat tali di tengah pusaran disrupsi teknologi menghadirkan diskursus menarik mengenai daya tahan budaya lokal. Pembahasan ini sejalan dengan temuan Adelia et al. (2024) dan Sariyah (2025) yang menegaskan bahwa ekspansi gawai

secara global memicu habituasi pasif dan mengancam kepunahan aktivitas bermain tradisional pada anak. Namun, penelitian ini memberikan dimensi analitis baru dengan membuktikan bahwa kepunahan tersebut tidak bersifat absolut. Eksistensi permainan tradisional masih dapat direvitalisasi manakala terdapat intervensi kelembagaan, dalam hal ini institusi sekolah dan figur guru yang secara kultural memfasilitasi ruang serta waktu (jam istirahat) untuk bermain. Hal ini memperkuat postulat Zuliyanti & Galuh (2021) serta Waldo et al. (2025) yang berargumen bahwa pelestarian kearifan lokal sangat bergantung pada transmisi sosial secara komunal, di mana sekolah bertindak sebagai benteng terakhir yang menetralsir dampak isolasi digital anak-anak.

Pada diskursus perkembangan fisik, penelitian ini menyumbangkan validasi kualitatif yang memperluas dan mengonfirmasi temuan-temuan kuantitatif terdahulu. Peningkatan fungsi keseimbangan, koordinasi visual-spasial, dan daya ledak otot secara empiris selaras dengan hasil uji eksperimental Wijaya, Oktaviani, dan Setiawan (2025) serta Nuryanti (2022), yang mencatat adanya signifikansi statistik pengaruh loncat tali terhadap motorik kasar anak sekolah dasar. Lebih lanjut, jika Putri et al. (2021) dan Latama et al. (2025) memusatkan lokus pembuktian keberhasilan stimulasi motorik ini pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), riset ini mempertegas bahwa efektivitas pedagogi jasmani tersebut tetap relevan dan fungsional ketika diterapkan pada siswa Fase B (kelas III dan IV). Temuan ini secara kritis menggarisbawahi bahwa prinsip *progressive overload* (peningkatan beban bertahap) dalam olahraga dapat diinjeksi secara alamiah melalui modifikasi ketinggian tali, sehingga anak memperoleh kebugaran fisik paripurna tanpa merasa terbebani oleh struktur latihan formal (Sudaryanti et al., 2024; Maulida et al., 2024).

Di luar parameter bio-fisik, analisis kritis terhadap dimensi psikologis membuktikan bahwa arena bermain loncat tali beroperasi sebagai simulasi sosial untuk menginkubasi resiliensi anak. Ketahanan mental dalam merespons kegagalan saat tersangkut tali merepresentasikan wujud nyata dari resiliensi sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Nashori & Saputro (2021), yakni kapasitas adaptif individu untuk pulih dari tekanan operasional. Temuan ini mengisi kesenjangan literatur dengan memetakan mikro-mekanisme daya juang di lapangan, sekaligus memvalidasi argumen Cahyani et al. (2023) dan Ardi et al. (2024) bahwa aktivitas fisik yang sarat rintangan sangat efektif mengeleminasi sikap mudah menyerah. Berbeda dengan studi terdahulu yang mayoritas melihat permainan murni sebagai aktivitas rekreatif, kajian ini menegaskan bahwa kepatuhan struktural terhadap sistem rotasi bermain (antara pemain aktif dan pemegang tali) secara drastis melatih regulasi emosi, komitmen sosial, serta empati anak (Salim et al., 2022; Aulia & Sudaryanti, 2023). Dengan demikian, permainan tradisional membuktikan keunggulannya tidak sekadar sebagai artefak nostalgia, melainkan metodologi pragmatis pencetak ketangguhan karakter di era modern.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa di tengah masifnya penetrasi teknologi digital dan gawai, permainan tradisional loncat tali tetap mempertahankan eksistensinya sebagai medium bermain yang fungsional di lingkungan sekolah dasar. Keterlibatan siswa Fase B dalam aktivitas ini terbukti secara empiris mampu merestorasi keterampilan motorik kasar, khususnya pada eskalasi koordinasi, keseimbangan tubuh, dan daya ledak otot kaki melalui gerakan kinestetik yang repetitif dan terarah. Secara psikososial, permainan ini mengonstruksi karakter tangguh (resiliensi) dan kecerdasan sosial anak secara organik. Melalui paparan terhadap tantangan dan kegagalan berulang di arena bermain, siswa teredukasi untuk meregulasi emosi, menumbuhkan kegigihan pantang menyerah, membangun kerja sama tim, serta mematuhi aturan secara kolaboratif.

Secara teoretis, kontribusi ilmiah dari temuan ini memperkaya literatur pedagogi dasar dan psikologi perkembangan dengan memposisikan kearifan lokal (permainan tradisional) tidak sekadar sebagai warisan budaya

masa lalu, melainkan sebagai instrumen intervensi pedagogis yang teruji validitasnya untuk menangkal dekadensi fisik dan mental di era modern. Secara praksis, penelitian ini mengimplikasikan urgensi bagi institusi pendidikan, guru, dan orang tua untuk secara deliberatif mengintegrasikan kembali aktivitas fisik berbasis permainan tradisional ke dalam desain kurikulum, jam istirahat, maupun kegiatan ekstrakurikuler sebagai strategi kuratif dalam mereduksi adiksi layar (gawai) pada anak-anak.

Menyikapi batasan lokus penelitian yang eksklusif pada satu instansi dengan pendekatan kualitatif deskriptif, agenda penelitian lanjutan sangat dibutuhkan guna memperluas horizon keilmuan ini. Eksplorasi mendatang direkomendasikan untuk mengadopsi desain longitudinal atau *mixed-methods* (metode campuran) dengan pelibatan sampel multidemografis yang lebih luas guna mengukur tingkat efektivitas peningkatan motorik dan resiliensi secara statistik. Selain itu, investigasi komparatif yang melibatkan berbagai varian permainan tradisional lainnya, serta penarikan perspektif eksternal dari orang tua dan komunitas masyarakat, menjadi krusial untuk memetakan ekosistem pelestarian budaya bermain anak secara lebih utuh dan komprehensif.

REFERENCES

- Adelia, N., Soraya, S., Azzahra, S., & Perawati. (2024). Studi literatur: Dinamika permainan tradisional dengan kajian komprehensif tentang pelestarian budaya, pengembangan keterampilan, dan tantangan di era modern. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 47489–47497.
- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2023). *Perkembangan motorik anak*. Bandar Lampung: Universitas Teknokrat Indonesia.
- Ardi, Z., Putra, A. H., & Mulia, F. D. (2024). *Resiliensi akademik: Fondasi sukses pendidikan*. Eureka Media Aksara.
- Ardini, P. P., Tine, N., Sari, M., Ningsih, S., et al. (2025). *Bunga rampai permainan tradisional nusantara*. Widina Media Utama.
- Aulia, D., & Sudaryanti. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4),

- 4565–4574.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Handayani, O. D., Garzia, M., & Masykuroh, K. (2025). *Bermain dan permainan anak usia dini*. CV Bintang Semesta Media.
- Hasibuan, E. J., & Pohan, R. (2025). *Karakter kita: Membangun generasi tangguh dari rumah hingga media sosial*. Padang: CV Nusantara Press Indonesia.
- Mardatillah, N. A., & Murhayati, S. (2025). Data dan fakta penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13018–13028.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26900>
- Maulida, M., Lestari, E., & Aisyah, S. (2024). Implementasi permainan lompat tali dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 542–551.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.26578>
- Megawati, R., Jamil, Z. A., & Jamilah. (2023). Permainan tradisional lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. *Dzurriyat: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 82–90.
<https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.26>
- Nashori, F., & Saputro, I. (2021). *Psikologi resiliensi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Islam Indonesia.
- Nuryanti, Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial: Refleksi siswa terhadap pembentukan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1640>
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. F. (2021). Pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46–55.
<https://doi.org/10.24036/111072>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles, dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Raharjo, S., & Yunus, M. (2025). Intervensi permainan lompat tali terhadap keterampilan motorik kasar dan keseimbangan dinamis anak tunarungu. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(6), 1377–1383.
- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian stimulasi anak berbasis teori bermain kognitif Jean Piaget. *JP2KG AUD: Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56.
- Reswari, A., Lestarinigrum, A., Iftitah, S. L., & Pangastuti, R. (2022). *Perkembangan fisik dan motorik anak (Child physical and motoric development)*. CV Azka Pustaka.
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. A. G. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L. S., Islamiati, S. H. D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Salim, N. A., Avicenna, A., Suesilowati, Ermawati, E. A., Panjaitan, M. M. J., Yustita, A. D., Susanti, S. S., Saputro, A. N. C., Muslimin, T. P., Soputra, D., Lestari, H., Yuniwati, I., Suhartati, T., & Sari, I. N. (2022). *Dasar-dasar pendidikan karakter*. Yayasan Kita Menulis.
- Sariyah. (2025). Permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak sekolah dasar di era digitalisasi. *JMR (Jurnal Multidisiplin Riset)*, 1(1).
- Septiana, N. N., Khoiriyah, Z., & Shaleh. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 233–240.
- Sofyan, A., Firdausi, R., Faizah, E. N., Lestari, N. S., Mahmudah, I., Anastasha, D. A., Nurwahyuni, A., Viratama, I. P., Fadhilah, M. N., Efendi, D., Nuriza, K. I., & Saniatul, M. B. (2023). *Strategi pembelajaran di SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sudaryanti, Prayitno, Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan

- motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Sulastri, Z. (2023). Penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi untuk meningkatkan percaya diri dan motorik kasar anak usia dini. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 116–128. <https://doi.org/10.33369/diadi.v13i1.27522>
- Supriyono, A. (n.d.). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Umam, A. K. (2022). *Pengembangan motorik anak usia dini: Berbasis kajian teoritis dan studi empiris*. Yogyakarta: Idea Press.
- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *Permainan tradisional*. UNJA Publisher.
- Wijaya, S., Oktaviani, A. M., & Setiawan, H. G. (2025). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap keterampilan motorik siswa kelas III SDN Kesaud. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(3), 6662–6665. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2994>
- Zuliyanti. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*.