

## **Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Quasi Eksperimen di TK Plus Manar Al-Ummat)**

Ifiani Alfansa<sup>1</sup>, Lutfi Nur<sup>2</sup>, Gilar Gandana<sup>3</sup>

### **Info Artikel**

### **Abstract**

Keywords:  
Traditional Games;  
Fine Motor Skills;  
Early Childhood;  
Congklak;  
Quasi-Experimental;

This study aims to determine the effect of traditional games on the fine motor skills of children aged 4–5 years at Manar Al-Ummat Plus Kindergarten. Traditional games such as congklak and marbles are believed to be effective and fun media to stimulate children's fine motor skills, especially in eye-hand coordination, as well as manipulative skills. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups, namely the experimental class that received treatment in the form of traditional games and the control class without such treatment. The sample consisted of 20 children divided equally into two groups. Data collection was carried out through pretests and posttests using fine motor skills observation sheets based on STPPA indicators (Permendikbud No. 137 of 2014). The results of the analysis showed a significant increase in children's fine motor skills in the experimental class compared to the control class. Thus, traditional games are proven to have a positive influence in developing fine motor skills in early childhood and can be used as an alternative learning method based on local culture that is contextual and educational.

Kata Kunci:  
Permainan Tradisional;  
Motorik Halus;  
Anak Usia Dini;  
Congklak; Quasi  
Eksperimen;

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Plus Manar Al-Ummat. Permainan tradisional seperti congklak dan kelereng diyakini dapat menjadi media yang efektif dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak, terutama dalam koordinasi mata dan tangan, serta keterampilan manipulatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional dan kelas kontrol tanpa perlakuan tersebut. Sampel terdiri dari 20 anak yang dibagi rata ke dalam dua kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan lembar observasi keterampilan motorik halus berdasarkan indikator STPPA (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan motorik halus anak di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti memiliki pengaruh positif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini dan dapat

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [ilfianialfanisa09@upi.edu](mailto:ilfianialfanisa09@upi.edu)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [lutfinur@upi.edu](mailto:lutfinur@upi.edu)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [gilargandana@upi.edu](mailto:gilargandana@upi.edu)

dijadikan alternatif pembelajaran berbasis budaya lokal yang kontekstual dan edukatif.

---

**Artikel Histori:**

Disubmit:  
07 Agustus 2025

Direvisi:  
24 Juni 2026

Diterima:  
28 Juni 2026

Dipublish:  
03 Juli 2026

---

**Cara Mensitasi Artikel:** Alfianisa, I., Nur, L., & Gandana, G., (2026), Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Quasi Eksperimen di TK Plus Manar Al-Ummat), *Jurnal Ar-Raihanah*, 6 (1), 193-199, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.756>

---

**Korespondensi Penulis:** Ilfiani Alfianisa, [ilfianialfianisa09@upi.edu](mailto:ilfianialfianisa09@upi.edu)

**DOI** : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.756>

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang sangat penting karena menjadi dasar bagi pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Periode ini sering di sebut sebagai masa *golden age*, yaitu masa emas dimana stimulasi yang tepat dapat berdampak besar terhadap tumbuh kembang anak di jangka panjang (Musthafa, 2021). Salah satu aspek perkembangan yang krusial pada masa ini adalah keterampilan motorik halus (Maharani, dkk., 2024). Motorik halus yaitu kemampuan mengoordinasikan otot kecil, khususnya tangan dan jari, dalam aktivitas yang memerlukan ketelitian, koordinasi, dan kontrol gerak (Tanto & Sufyana, 2020). Keterampilan ini sangat berperan dalam kesiapan anak menghadapi pembelajaran formal seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat secara presisi (Pangesti et al., 2019).

Pada usia 4–5 tahun, perkembangan motorik halus menjadi lebih penting karena anak mulai mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan dasar (Cameron, 2012). Berdasarkan Profil Anak Usia Dini tahun 2024, anak usia dini seharusnya telah mampu mengontrol gerakan halus seperti menyusun benda kecil dan memegang alat tulis dengan benar (Damayanti & Aini, 2020). Kurikulum Merdeka dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) juga menekankan pentingnya stimulasi motorik halus melalui aktivitas bermain yang kreatif dan menyenangkan (Kemendikbud, 2022). Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian anak belum mencapai perkembangan motorik halus secara optimal. Observasi awal di TK Plus Manar Al Ummat menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan menjemput benda kecil, mengancingkan pakaian, dan menggantung pola, akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.

Bermain memiliki peran strategis dalam merangsang perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk aspek motorik halus (Langeveld dalam Siti Nur Hayati & Putro, 2021). Bermain tidak hanya meningkatkan aspek fisik dan motorik saja, tetapi juga mengembangkan daya pikir (Solehuddin, 2022). Salah satu bentuk permainan yang berdaya guna tinggi adalah permainan tradisional, seperti congklak dan kelereng (Probo Ismoko, 2023). Selain menyenangkan dan mudah diterapkan, permainan tradisional mengandung nilai edukatif, sosial, dan budaya yang dapat memperkuat kemampuan manipulatif anak (Husein MR, 2021). Congklak, misalnya, melibatkan aktivitas memindahkan biji secara tepat yang melatih koordinasi mata dan tangan (Triyanto & Permatasari, 2016). Sementara permainan kelereng melibatkan aktivitas menyentil dan mengarahkan gerakan benda kecil, yang memperkuat otot jari serta meningkatkan konsentrasi (Budiaman & Rohmalina, 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah menyoroti manfaat permainan tradisional terhadap aspek kognitif dan sosial anak, masih sedikit yang secara spesifik meneliti dampak permainan congklak dan kelereng terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK Plus

Manar Al Ummat, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis budaya lokal yang efektif dan menyenangkan di era digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, yaitu eksperimen tanpa pengacakan subjek ke dalam kelompok. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan tradisional congklak dan kelereng, serta kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Pengukuran keterampilan motorik halus dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator dalam STPPA (Permendikbud No.137 Tahun 2014).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–5 tahun kelompok A di TK Plus Manar Al Ummat, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan total 20 anak, yang terdiri dari 10 anak sebagai kelas eksperimen dan 10 anak sebagai kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, yaitu permainan tradisional (X), dan variabel terikat, yaitu keterampilan motorik halus anak (Y). Definisi operasional variabel dirumuskan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pihak terkait. Permainan tradisional didefinisikan sebagai aktivitas bermain berbasis budaya lokal yang dapat menstimulasi motorik halus, sedangkan motorik halus mencakup kemampuan anak dalam mengoordinasikan gerakan tangan, jari, dan mata untuk melakukan aktivitas manipulatif.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi perkembangan motorik halus yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba pada subjek anak usia 4–5 tahun. Hasil uji reliabilitas menggunakan Kendall's W menunjukkan keselarasan penilaian antar observer ( $p = 0,368 > 0,05$ ), sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel.

Data yang dikumpulkan berupa data primer dari hasil observasi keterampilan motorik halus anak, dan data sekunder berupa dokumentasi serta pedoman STPPA. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif (mean, gain, dan N-gain) untuk menggambarkan perubahan keterampilan motorik halus sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, analisis statistik inferensial dilakukan dengan Uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara dua kelompok. Uji normalitas juga dilakukan untuk menentukan jenis analisis yang sesuai. Hasil uji inferensial digunakan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik halus anak.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Plus Manar Al-Ummat. Hasil ini didapat melalui perbandingan antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan permainan tradisional (congklak dan kelereng) dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan serupa. Pengukuran dilakukan melalui tes kemampuan awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*).

Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor keterampilan motorik halus yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Keterampilan yang meningkat meliputi kemampuan memindahkan benda kecil, menjemput secara presisi, menyusun pola, serta melakukan gerakan manipulatif dengan stabil. Sebaliknya, peningkatan pada kelompok kontrol dapat dilihat pada pengujian dibawah ini

**Tabel 1. Rata-Rata Skor Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
<b>Eksperimen</b>	7,1	11
<b>Kontrol</b>	8	9,4

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 1, terlihat adanya perbedaan peningkatan keterampilan motorik halus antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 7,1 pada pretest menjadi 11 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa mengalami peningkatan yang lebih rendah, yakni dari 8 menjadi 9,4. Data ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen memperkuat asumsi bahwa stimulasi yang diberikan melalui aktivitas bermain—terutama permainan tradisional yang menuntut koordinasi visual-motorik dan keterampilan manipulatif—berperan penting dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dan kontekstual untuk mendukung pencapaian perkembangan anak sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas N-Gain Keterampilan Motorik Halus Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**  
**Tests of Normality**

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	Kelas Eksperimen	.347	10	.001	.796	10	.013
	Kelas Kontrol	.349	10	.001	.784	10	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 menyajikan hasil uji normalitas terhadap data N-Gain keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode statistik, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, untuk memastikan apakah distribusi data pada masing-masing kelompok mengikuti pola distribusi normal. Hasil pengujian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,001, sedangkan untuk uji Shapiro-Wilk adalah 0,013. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,001 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,009. Semua nilai signifikansi tersebut berada di bawah batas  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal, maka dapat disimpulkan bahwa data N-Gain baik pada kelas eksperimen maupun kontrol tidak berdistribusi normal. Ketidakterpenuhinya asumsi normalitas ini memiliki implikasi langsung terhadap pemilihan metode analisis statistik yang digunakan dalam penelitian. Karena data tidak terdistribusi normal, maka pendekatan statistik parametrik tidak dapat digunakan secara tepat. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan statistik non-parametrik, yaitu Mann-Whitney U test, untuk menguji perbedaan antara dua kelompok tersebut. Penggunaan uji non-parametrik ini memungkinkan hasil analisis tetap valid dan reliabel meskipun asumsi distribusi normal tidak terpenuhi. Hal ini sejalan dengan panduan metodologis yang menekankan pentingnya menyesuaikan jenis uji statistik dengan karakteristik distribusi data agar

kesimpulan yang diambil memiliki dasar statistik yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

**Tabel 3. Uji Mann Whirtney Utest  
Test Statistics<sup>a</sup>**

	Skor
Mann-Whitney U	7.000
Wilcoxon W	62.000
Z	-3.364
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Analisis data untuk menguji perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun dilakukan dengan menggunakan uji Mann-Whitney U, mengingat distribusi data sebelumnya dinyatakan tidak normal. Hasil uji menunjukkan nilai  $U = 7.000$  dengan nilai  $Z = -3.364$ . Nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 dan Exact Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang seluruhnya berada di bawah batas signifikansi 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang secara statistik signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak. Temuan ini mendukung hasil analisis sebelumnya dan menguatkan dugaan bahwa aktivitas permainan tradisional seperti congklak dan kelereng efektif melibatkan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan manipulatif, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya stimulasi motorik melalui aktivitas bermain (Santrock, 2011) dan juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya (Permatasari & Wulansuci, 2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan motorik anak secara signifikan.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun, setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional. Hal ini dibuktikan melalui uji Mann-Whitney U yang menghasilkan nilai signifikansi 0,001, jauh di bawah ambang batas  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Temuan ini memperkuat teori perkembangan anak usia dini yang menekankan pentingnya aktivitas bermain sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menurut Santrock (2011), permainan merupakan sarana penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan motorik anak, terutama permainan yang melibatkan koordinasi gerakan tangan, jari, dan mata. Permainan tradisional seperti congklak dan kelereng yang digunakan dalam penelitian ini menuntut koordinasi visual-motorik serta keterampilan manipulatif yang kompleks, seperti memindahkan benda kecil secara presisi dan menyusun pola sederhana. Aktivitas-aktivitas ini merangsang kerja otot-otot halus anak serta memperkuat kendali dan ketepatan gerakan tangan dan jari.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Permatasari & Wulansuci (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan

keterampilan motorik halus secara signifikan. Demikian pula, Budiaman & Rohmalina (2025) menemukan bahwa keterlibatan anak dalam permainan yang bersifat manipulatif mampu mengembangkan koordinasi gerak tangan dan kontrol motorik dengan lebih optimal dibandingkan pendekatan konvensional. Selain itu, pendekatan ini juga konsisten dengan prinsip dalam Kurikulum Merdeka dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dan berbasis budaya lokal dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik (Kemendikbud, 2022).

Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan alternatif strategi pedagogis yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini, tidak hanya karena kesesuaiannya dengan dunia anak yang penuh eksplorasi dan gerak, tetapi juga karena kontribusinya dalam mendukung pencapaian perkembangan motorik halus yang merupakan salah satu indikator penting dalam kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Plus Manar Al-Ummat, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol, serta didukung oleh hasil uji statistik nonparametrik Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Anak-anak yang mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional seperti congklak dan kelereng menunjukkan peningkatan keterampilan dalam hal koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, dan kemampuan manipulatif lainnya secara lebih optimal dibandingkan anak-anak dalam kelompok kontrol. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini secara menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Budiaman, I. K., & Rohmalina, R. (2025). Permainan Tradisional: Implementasi Permainan Kelereng untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(1), 104–112.
- Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrell, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Morrison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement. *Child Development*, 83(4), 1229–1244. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01768.x>
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68.
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Maharani, A., Karomatunnisa, N., & Jamilah, N. A. S. (2024). *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*, Vol. 1 No. 2.
- Musthafa, B. (2021). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendikbudristek*, 1–38. [https://kurikulum.kemendikbud.go.id/file/1678157827\\_capaian.pdf](https://kurikulum.kemendikbud.go.id/file/1678157827_capaian.pdf)
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Pangesti, N. P., Wahyuningsih, S., Dewi, N. K., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2019). *Jurnal Kumara Cendekia Pendahuluan*. 7(4).
- Permatasari, R., & Wulansuci, G. (2025). *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Congklak: Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Journal*

- Homepage, 8(1), 36–43.
- Probo Ismoko, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(4), 137–145.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Triyanto, T., & Permatasari, D. R. (2016). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 176–186. <https://doi.org/10.17977/um009v25i22016p176>