

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Wiwit Salindri  
NPM 2013054027**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh  
Wiwit Salindri**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN  
Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

WIWIT SALINDRI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 16 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah diuji validitas dan dinyatakan semua indikatornya valid, kemudian uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha Cronbach* dan dinyatakan reliabel dengan nilai reliabilitas variabel X sebesar 0.777 dan nilai reliabilitas variabel Y sebesar 0.885. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,43 yang berarti bahwa pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian menggunakan uji regresi linier sederhana mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.001 kurang dari 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ), hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: modifikasi permainan tradisional, motorik kasar, anak usia dini

## ***ABSTRACT***

### **THE EFFECT OF MODIFICATION OF TRADITIONAL GAMES ON THE GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

**By**

**WIWIT SALINDRI**

This study aims to determine the effect of traditional game modifications on gross motor development of children aged 5-6 years. This type of research uses quantitative research using the pre-experimental method with a one group pretest-posttest design. The sample in this study amounted to 16 children aged 5-6 years. The sampling technique used purposive sampling. Data collection techniques used in this study are observation and documentation. Observations made using an observation sheet observation sheet that has been tested for validity and declared all indicators valid, then the reliability test uses the Cronbach alpha formula and is declared reliable with a variable X reliability value of 0.777 and a variable X reliability value of 0.777. Reliable with a variable X reliability value of 0.777 and a variable Y reliability value of 0.885. Variable Y of 0.885. The results showed the average N-Gain score of 0.43, which means that the effect of traditional game modifications on children's gross motor development is at on children's gross motor development is in the medium category. Then, the test results using the simple linear regression test get a significance value of 0.001 less than 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ), this proves that there is an influence between traditional game modifications on gross motor development of children aged 5-6 years.

Keywords: modification of traditional games, gross motor skills, early childhood

Judul Skripsi : **PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL  
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Wiwit Safindri**

NPM : **2013054027**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

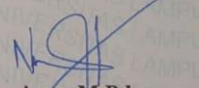
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



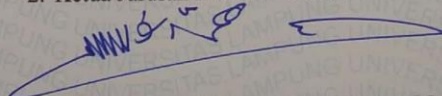
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP. 19600328 198603 2 002

Dosen Pembimbing II



**Nopiana, M.Pd.**  
NIP. 19900321 202321 2 031

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

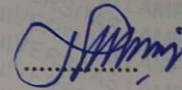


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

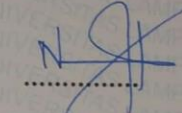
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

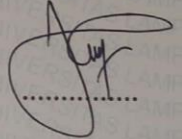
Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Sekretaris : Nopiana, M.Pd.



Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



Rektor dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Rektor, Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 Juli 2024



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Wiwit Salindri  
NPM : 2013054027  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 16 Juli 2024



Wiwit Salindri  
NPM. 2013054027

## RIWAYAT HIDUP



Wiwit Salindri lahir di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur pada tanggal 28 Maret 2001, anak kedua dari dua bersaudara dan memiliki saudara kandung bernama Umi Khumairoh dari pasangan Bapak Tri Suyitno dan Ibu Sumarni. Pendidikan formal dimulai dari TK Kartini pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SD Negeri Sridadi pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu, melanjutkan Pendidikan ke SMP Negeri 1 Buay Madang Timur pada tahun 2014 dan lulus tahun 2017. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 2 Buay Bahuga pada tahun 2017 dan lulus pada tahun 2020. Tahun itu juga, melanjutkan Pendidikan S1 melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selama tercatat sebagai mahasiswa telah mengikuti berbagai organisasi diantaranya menjadi anggota bidang kerohanian Forkom PG PAUD dan anggota KMNU (Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama). Pada tahun 2023 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Di Desa Negeri Ujan Emas Kecamatan Gunung Labuhan Way Kanan Provinsi Lampung.



## **MOTTO**

“Dunia ini ibarat bayangan. Kalau kau berusaha menangkapnya, ia akan lari. Tapi kalau kau membelakanginya, ia tak punya pilihan selain mengikutimu.”

- Ibnu Qayyim Al Jauziyyah-

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim....*

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah. SWT telah terselesaikan Skripsi yang berjudul:

### **“Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**

Ku persembahkan Skripsi ini sebagai tanda bakti dan cinta kepada:

#### **Bapak dan Ibu Tersayang (Bapak Tri Suyitno dan Ibu Sumarni)**

Terima kasih telah menjadi orang tua hebat dalam hidupku. Terima kasih sudah membesarkanku dengan penuh cinta yang tulus. Terima kasih untuk dukungan, motivasi serta kerja keras yang sudah dikorbankan untukku. Terima kasih *support* yang kalian berikan baik berupa materil, semangat, nasehat, serta kasih sayang.

#### **Kakakku Tercinta (Umi Khumairoh)**

Terima kasih atas doa, motivasi dan *support* yang telah diberikan baik materil, semangat, dan nasehat serta kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis.

#### **Sahabatku Tercinta (Alfina Damayanti)**

Terima kasih telah menjadi sahabat terbaikku. Terima kasih atas doa, motivasi serta dukungan selama masa studi sampai selesai.

**Almamater Tercinta Universitas Lampung.**

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim...*

Puji Syukur penulis haturkan atas kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Adapun salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Lampung.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku dosen pembimbing utama yang selalu memberikan masukan, motivasi kritik, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Nopiana, M.Pd. selaku pembimbing kedua dan pembimbing akademik yang selalu memberikan masukan, motivasi, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan kritik saran demi baiknya skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi PG-PAUD FKIP Universitas Lampung.

9. Kepala sekolah beserta guru di TK KARTIKA II/27 Bandar Lampung yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian pendahuluan dan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepala sekolah beserta guru di KB SS Citra Bangsa Suko Dadi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan uji instrumen penelitian.
11. Kepala sekolah PAUD Ananda Negeri Ujan Emas yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan KKN dan PLP.
12. Orang tua sahabatku Alfina Damayanti (Bapak Sumarno dan Ibu Sumilah) terima kasih telah memberikan semangat dan motivasinya.
13. Teman baik (Rizky Aprilia Pratiwi) yang telah membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
14. Kakak tingkat PG-PAUD Angkatan 2019 yang telah membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
15. Keluarga besar PG-PAUD Angkatan 2020 kelas A dan B yang telah memberikan pengalaman baru dan memberikan warna pada masa kuliah ini.
16. Grup yah meong ndut moyoyo (ayu, alfina, alma, sasa) terima kasih sudah membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi.
17. Orang-orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan serta membersamai perjalanan yang telah dilalui.  
Terima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.

Bandar Lampung, 16 Juli 2024

Penulis,

Wiwit Salindri  
NPM. 2013054027

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>.1</b>
A. Latar Belakang .....	.1
B. Identifikasi Masalah .....	.4
C. Pembatasan Masalah .....	.4
D. Rumusan Masalah .....	.5
E. Tujuan Penelitian .....	.5
F. Manfaat Penelitian .....	.5
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>.7</b>
A. Permainan Tradisional .....	.7
1. Definisi Permainan Tradisional .....	.7
2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional .....	.9
3. Modifikasi Permainan Tradisional .....	.11
a. Permainan Tradisional Gobak Sodor .....	.12
1) Langkah-Langkah Bermain Gobak Sodor .....	.13
2) Permainan Gobak Sodor Modifikasi .....	.15
b. Permainan Tradisional Engklek .....	.16
1) Langkah-Langkah Bermain Engklek .....	.17
2) Permainan Engklek Modifikasi .....	.17
c. Permainan Tradisional Bentengan .....	.18
1) Langkah-Langkah Bermain Bentengan .....	.19
2) Permainan Bentengan Modifikasi .....	.20
4. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	.21
B. Perkembangan Motorik .....	.22
1. Definisi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini .....	.22
2. Jenis-Jenis Perkembangan Motorik Anak Usia Dini .....	.23
a. Motorik Halus .....	.24
b. Motorik Kasar .....	.24
3. Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 tahun .....	.26
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Kasar .....	.28
5. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	.29
C. Kerangka Pikir .....	.30
D. Hipotesis Penelitian .....	.31

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
B. Variabel Penelitian .....	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel .....	33
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	34
F. Instrumen Penelitian .....	35
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	37
H. Teknik Pengambilan Data .....	40
I. Teknik Analisis Data .....	41
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Deskripsi Penelitian .....	43
B. Deskripsi Gambaran Modifikasi Permainan di TK Kartika II/27 .....	44
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
D. Pembahasan.....	50
E. Keterbatasan Penelitian.....	52
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Modifikasi Permainan Tradisional .....	36
2. Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Motorik Kasar.....	36
3. Hasil Uji Validitas Variabel X .....	38
4. Hasil Uji Validitas Variabel Y .....	39
5. Jumlah Peserta Didik.....	43
6. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	45
7. Nilai Interval <i>Pretest</i> .....	45
8. Nilai Interval <i>Posttest</i> .....	46
9. Uji <i>N-Gain</i> .....	46
10. Kategori Nilai <i>N-Gain</i> .....	47
11. Uji <i>One Sample Kolmogorov Smirnov Test</i> .....	47
12. <i>ANOVA Table</i> .....	48
13. <i>Model Summary</i> .....	49
14. Tabel ANOVA .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	30
2. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	33
3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i> .....	39
4. Rumus Regresi Linear Sederhana .....	42

## LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Uji Coba Observasi.....	62
2. Rubrik Penilaian Permainan Tradisional.....	64
3. Rubrik Penilaian Perkembangan Motorik Anak.....	67
4. Data Uji Validitas Variabel X.....	71
5. Data Uji Validitas Variabel Y.....	72
6. Data Hasil Uji Validitas Variabel X.....	73
7. Data Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	74
8. Data Hasil Uji Instrumen.....	76
9. Uji Reliabilitas Variabel X.....	77
10. Uji Reliabilitas Variabel Y.....	77
11. Lembar Penilaian Anak.....	78
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	80
13. Nilai Total <i>Pretest</i> .....	98
14. Nilai Total <i>Posttest</i> .....	98
15. Rekapitulasi data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	99
16. Uji <i>N-Gain</i> .....	99
17. Uji Prasyarat Normalitas.....	100
18. Uji Prasyarat Linieritas.....	100
19. Uji Regresi Linier Sederhana.....	101
20. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	102
21. Surat Persetujuan Melaksanakan Penelitian Pendahuluan.....	103
22. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian.....	104
23. Surat Persetujuan Uji Coba Instrumen Penelitian.....	105
24. Surat Izin Penelitian.....	106
25. Surat Persetujuan Izin Penelitian.....	107
26. Dokumentasi Uji Validitas Lapangan.....	108
27. Dokumentasi Kegiatan <i>Pretest</i> .....	109

28. Dokumentasi Kegiatan Permainan Gobak Sodor.....	110
29. Dokumentasi Kegiatan Permainan Engklek.....	111
30. Dokumentasi Kegiatan Permainan Bentengan.....	112
31. Dokumentasi Kegiatan <i>Posttest</i> .....	113

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dari jenjang yang terendah hingga tertinggi. Pendidikan harus diberikan sejak dini untuk anak sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat penting bagi anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara terarah secara optimal dengan rangsangan dan stimulus-stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga stimulus yang diberikan pada anak akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting yaitu perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot besar di antaranya kegiatan berjalan, berlari, melompat, bergelayut, melempar, menangkap, menendang dan gerakan koordinasi.

Perkembangan kemampuan motorik kasar harus distimulasi sejak dini dengan menggunakan prinsip pedoman pada perkembangan, terutama yang terkait dengan motorik kasar anak. Upaya membantu anak pada lingkup perkembangan motorik kasar, kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain *indoor* maupun *outdoor*. Karena melalui bermain, pengetahuan dan pengalaman akan bertambah, terlebih lagi jika permainan tersebut dikemas semenarik mungkin, sehingga anak akan tertarik untuk melakukan permainan.

Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Rizka (2020) berdasar pada indikator pencapaian perkembangan adalah anak dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah. Selanjutnya anak dapat melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan. Menurut Maghfiroh et al., (2019) menyatakan bahwa parameter perkembangan motorik kasar anak usia 5-6

tahun digolongkan menjadi beberapa macam yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan dan koordinasi.

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini penting untuk dikembangkan, sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian Monicha (2020) membahas tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit, pada penelitian ini kemampuan motorik kasar anak masih lemah ditunjukkan dengan sebagian anak belum dapat melompat, beberapa anak belum dapat berlari dengan cepat dan seimbang, beberapa anak belum dapat melempar secara terarah, beberapa anak belum dapat menendang tepat sasaran dan hasil yang diperoleh terkait rata-rata tingkat pencapaian perkembangan anak mengalami peningkatan.

Sejalan dengan hal tersebut penelitian (Pratiwi & Kristanto, 2015) yang membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek, pada penelitian ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan tubuh anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum kreatif dan permainan kurang menstimulasi keseimbangan tubuh anak, hal ini terlihat saat bermain papan titian, banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengatur keseimbangan tubuhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Maryati & Mas'udah, 2018) yang membahas tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi, pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di usia 5-6 tahun belum optimal dalam keterampilan melompat, sebagian besar anak masih belum bisa melompat dengan dua kaki seimbang tanpa jatuh serta belum bisa melompat dengan satu kaki seimbang tanpa jatuh, keseimbangan yang dimiliki anak masih kurang, serta anak kurang percaya diri untuk melakukan lompatan di atas ketinggian dan masih ragu-ragu dalam melakukannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sunda manda mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.



Beberapa paparan hasil penelitian tersebut di perkuat oleh penelitian Devrizal et al., (2019) yang membahas tentang permainan tradisional meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, pada penelitian dengan jumlah anak sebanyak 30 baru menunjukkan hasil sekitar 17,67% anak yang sudah mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan seperti berlari melewati susunan kardus, berjalan melewati titian, dan melompat melewati susunan *puzzle*, ini berarti masih terdapat 82,33% anak yang belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan. Hal ini dapat dilihat saat melompati susunan *puzzle* anak ragu saat melompatinya, dan juga anak kesulitan mengatur keseimbangan tubuhnya, anak kurang tangkas, sering terjatuh dan menabrak saat melakukan kegiatan, refleksi anak kurang cepat.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Ritonga & Pasaribu, 2022) yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional terhadap motorik kasar anak. Pada penelitian ini memperoleh hasil penelitian mengenai motorik kasar anak masih kurang, terlihat dari anak belum tampak mengontrol gerakan anggota tubuh atau belum dapat mengkoordinasikan anggota tubuh agar dapat terampil diakibatkan dari kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola atau melakukan permainan engklek. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Beberapa hasil penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Abdullah dalam (Borhanudin et al., 2013) yang menyimpulkan bahwa *“traditional games may contribute a great and significant effect towards the development of subjects gross motor, analisis results clearly support with significant evidence that the traditional games may lead to a great effect in improving the development of gross motor skills”*. Penjelasan tersebut ialah permainan tradisional dapat berkontribusi yang besar dan berefek signifikan terhadap perkembangan subjek motorik kasar. Hasil analisis jelas mendukung dengan bukti signifikan bahwa permainan tradisional dapat menyebabkan efek

yang besar dalam meningkatkan pengembangan tingkat keterampilan motorik kasar.

Berbagai jenis penelitian yang membahas tentang permainan tradisional terhadap perkembangan anak memunculkan berbagai hasil yang bervariasi. Serta hasil penelitian pendahuluan di lapangan dapat memperkuat alasan digunakannya permainan tradisional sebagai aktivitas yang menunjang perkembangan anak. Dilihat dari permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II/27 Bandar Lampung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu:

1. Sebagian besar anak mengalami kesulitan melempar bola tepat pada sasaran.
2. Anak belum bisa menjaga keseimbangan ketika berjalan di atas papan titian dan masih dibantu oleh guru.
3. Kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton yaitu berupa lembar kerja siswa dan buku tulis.
4. Kegiatan anak yaitu melaksanakan perintah guru berupa tugas-tugas akademis seperti membaca, menulis, mewarnai dan berhitung.
5. Jenis kegiatan permainan yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak masih kurang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah dalam hal ini dibatasi pada: “Pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

“Apakah ada pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis yaitu hasil penelitiannya berguna untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya serta menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

- a. Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang berbagai macam permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak
- 2) Guru dapat mengajar dengan permainan yang lebih menarik untuk mengembangkan motorik kasar anak.

b. Kepala sekolah

Memberikan motivasi kepada pihak sekolah untuk menambah alat permainan edukatif (APE) guna menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti lain

Memudahkan peneliti agar lebih baik lagi sebagai acuan pada penelitian modifikasi permainan tradisional selanjutnya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Permainan Tradisional

#### 1. Definisi Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan berasal dari daerah tertentu yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berolahraga, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.

Hasanah (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan kanak-kanak dari bahan yang simpel sesuai aspek budaya dalam kehidupan penduduk berbagai daerah. Tidak hanya itu, permainan tradisional diketahui juga sebagai permainan rakyat ialah suatu aktivitas kegiatan yang kreatif, tidak hanya bertujuan sebagai wahana menghibur diri, namun juga alat untuk memelihara ikatan serta kenyamanan sosial. Pendapat tersebut di perkuat oleh Lubis yang menyatakan bahwa permainan tradisional secara universal memunculkan kegembiraan yang bersifat umum, sebab itu permainan yang timbul di suatu wilayah lain bisa dimainkan secara bersama-sama. Perihal tersebut menampilkan dari masing-masing permainan tradisional yang berasal dari wilayah tertentu bisa dilaksanakan di daerah yang lain yang khas dalam permainan.

Pendapat yang dikemukakan oleh (Gustian et al., 2019) bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktivitas gerak anak dapat dengan mudah menarik perhatian anak karena permainan berasal dari aktivitas sehari-hari di lingkungan tempat tinggal sehingga anak tidak merasa asing pada permainan tersebut. Selain menjadi media permainan kreativitas gerak pada anak, penggunaan permainan tradisional juga dapat menjaga dan mengembangkan kearifan lokal. Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Menurut Ardiyanto (2019) menyatakan bahwa bagi anak-anak bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Beberapa manfaat permainan tradisional diantaranya:

- a. Anak menjadi lebih kreatif
- b. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional
- c. Sebagai pelajaran nilai-nilai karakter
- d. Mengembangkan kemampuan keterampilan motorik dan kemampuan biomotorik anak
- e. Bermanfaat untuk kesehatan
- f. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak
- g. Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan sendiri atau secara berkelompok yang merupakan peninggalan leluhur dan terus diwariskan secara turun-temurun (Syafudin et al., 2020). Kurniati dalam (Ulya & Rahayu, 2017) mendefinisikan bahwa permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengundang manfaat besar sebagai modal masyarakat dalam mempertahankan keberadaan dan identitas budayanya di tengah-tengah masyarakat yang beraneka ragam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil sintesa mengenai definisi permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang berasal



dari kearifan budaya lokal yang telah ada secara turun-temurun sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses perkembangan anak usia dini yang bermanfaat bagi perkembangan anak, salah satunya pada kemampuan gerak seperti berjalan, berlari, melompat, dan kerjasama.

## 2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang sederhana dan cenderung mudah dilakukan oleh anak usia dini. Terdapat beberapa jenis permainan tradisional menurut (Fad, 2014) antara lain:

Pertama, permainan karet/lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Lompat tali biasanya dimainkan di halaman rumah atau sekolah. Peralatan yang digunakan dalam bermain lompat tali cukup sederhana yaitu menggunakan karet gelang yang dirangkai hingga panjangnya mencapai 3 sampai 4 meter. Kedua, permainan gobak sodor permainan gobak sodor dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin. Ada beberapa dugaan terkait dengan nama permainan ini. Ada yang menduga bahwa permainan ini berasal dari Yogyakarta. Gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Kata gobak artinya bergerak dengan bebas, sedangkan sodor artinya tombak. Dugaan lain dari mana permainan ini berasal dari istilah "*go back through the door*". Sebab, permainan ini dimainkan dengan maju mundur melalui pintu-pintu.

Sebutan lain permainan ini disebut dengan galasin. Diduga sebutan ini merupakan adaptasi dari bahasa Inggris "*go last in*". Galah asin, galasin, atau gobak sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan

lapangan segi empat dengan ukuran 9x4m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas *horizontal* dan garis batas *vertikal* (Maekel, 2014).

Ketiga, permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional anak yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Jumlah pemain pada permainan engklek tidak dibatasi. Setiap pemain harus memiliki kreweng atau gacuk, yaitu pecahan genteng atau batu. Selanjutnya melakukan hompimpa untuk mengetahui siapa dulu yang akan bermain. Bentuk lapangan engklek dapat berupa garis yang disatukan menjadi beberapa petak. Menurut (Malichah & Rakhmawati, 2018) menyatakan bahwa permainan engklek atau permainan sonda sering dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan hal ini dapat melatih keseimbangan diri dengan melompat satu kaki, permainan engklek ini seiring berjalannya waktu semakin ditinggalkan oleh penerus generasinya.

Keempat, permainan tradisional bentengan menurut (Fad, 2014) benteng atau bentengan adalah permainan tradisional yang memerlukan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih benteng dari lawan. Permainan ini dimainkan dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 8 orang. Kedua kelompok akan memilih suatu tempat atau markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut sebagai “benteng”. Kelima, permainan tradisional bola bekel bola bekel atau bekelan merupakan permainan tradisional yang identik sebagai permainan anak perempuan. Permainan bola bekel menggunakan alat berupa bola karet dan biji bekel. Bola karet yang digunakan untuk bermain berdiameter sekitar 3 hingga 5cm atau hampir sama dengan ukuran bola tenis meja. Alat lain yang digunakan ialah biji bekel yang umumnya terbuat dari karet, timah, tembaga atau kuning.

Keenam permainan tradisional congklak atau dakon merupakan permainan yang dilakukan menggunakan alat yang terdiri dari dua macam yaitu papan congklak dan biji congklak. Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastik. Terdapat 16 lubang pada papan congklak. Permainan dapat pula dimainkan meskipun tidak ada papan congklak, caranya dengan menggambar lingkaran sebagaimana pada papan congklak di atas tanah atau lantai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil sintesa bahwa permainan tradisional mempunyai bermacam-macam jenis. Cara bermain yang menyenangkan untuk anak serta alat yang digunakan terbilang sederhana dan mudah digunakan bagi anak usia dini. Permainan tradisional yang ada di Indonesia sangat beragam diantaranya permainan lompat tali, gobak sodor, engklek, bentengan, bola bekel dan congklak.

### **3. Modifikasi Permainan Tradisional**

Modifikasi permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini. Berbagai jenis permainan tradisional yang dapat dimodifikasi yaitu: permainan gobak sodor, permainan engklek, permainan congklak, permainan bentengan dan lain-lain. Menurut Munawaroh (2018) menyatakan bahwa penggunaan permainan modifikasi permainan tradisional congklak dapat digunakan untuk menggali aspek komunikasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan tradisional modifikasi dilakukan dengan mengubah atau menambahkan cara bermain, jenis kegiatan dan lain-lain dalam permainan. Naafi' & Irawan, (2022) menyatakan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi untuk pengembangan ilmu pendidikan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan eksistensi permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat. Modifikasi permainan tidak mengubah jenis permainan yang dipilih melainkan menambahkan tahapan dan penggunaan alat-alat dalam

permainan (Fauziah & Hastuti, 2019). Modifikasi permainan tradisional dapat diberikan berupa tambahan peraturan bermain, penggunaan alat atau juga dengan menambahkan kegiatan pada permainan seperti berlari, melompat dan kerjasama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional modifikasi merupakan permainan tradisional dengan perubahan pada tahapan, cara, dan aturan dalam permainannya. Modifikasi permainan tradisional dapat digunakan dalam proses pengenalan permainan tradisional kepada anak usia dini dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

#### **a. Permainan Tradisional Gobak Sodor**

Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk bekerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama (Puspitasari et al., 2022). Menurut (Ekayati, 2015) gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks.

Susena, Santoso, & Setyaningseh (2021) berpendapat bahwa permainan gobak sodor merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang dapat membantu tumbuh kembang dan kebugaran jasmani pada anak. Permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang di dalamnya tertuang unsur budaya dan komponen kebugaran jasmani. Sehingga tanpa disadari pada permainan tradisional gobak sodor terdapat *ethnosport* di dalamnya. Sejalan dengan hal tersebut, (Anggraini & Nurhafizah, 2020) menyatakan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan yang dapat mengajarkan anak untuk bersifat jujur dan

bertanggung jawab pada apa yang diberikan oleh orang lain. Permainan gobak sodor sangat penting dilakukan melihat kurang berkembangnya kemampuan kerjasama anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama, menyusun strategi dengan teman atau regu. Tidak hanya membutuhkan kerjasama, gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks serta komponen kebugaran jasmani.

### **1) Langkah-Langkah Bermain Gobak Sodor**

Permainan tradisional gobak sodor mempunyai langkah-langkah yang dilakukan oleh pemain saat bermain. Beberapa tahapan yang dilakukan di antaranya:

- a) Pembagian grup atau regu yang bermain dan berjaga yang terdiri dari 3-5 orang
- b) Bermain pada lapangan yang berbentuk segi empat dengan acuan garis yang di bagi menjadi 6 bagian dengan ukuran 9x4m
- c) Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur
- d) Cara bermain dengan regu penjaga bertugas menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik dan untuk kemenangan seluruh anggota harus secara lengkap melakukan proses proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan
- e) Untuk regu penjaga dibagi menjadi 2 bagian yaitu penjaga garis *vertikal* dan *horizontal* (Maekel, 2014).

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah bermain gobak sodor. Kegiatan ini dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan lapangan, garis, pembentukan regu penjaga dan

pemain. Menurut (Mulyani, 2013) terdapat beberapa langkah-langkah persiapan bermain diantaranya:

a) Persiapan bermain

- (1) Menyiapkan tempat bermain dengan ukuran panjang 9x4m kemudian di bagi menjadi 6 kotak
- (2) Menentukan batas tempat anak memulai permainan
- (3) Menyediakan aksesoris untuk tanda dalam permainan (sebagai pemain atau penjaga).

b) Peraturan permainan gobak sodor

Para pemain membentuk dua kelompok dengan cara berhitung. Para peserta masing-masing mencari pasangan yang sesuai dengan nomor hitungan. Kemudian memilih perwakilan disetiap kelompok untuk dijadikan kapten lalu melakukan undian atau pinsuit. Kelompok yang menang akan bermain dan yang kalah akan berjaga digaris yang telah ditentukan.

- (1) Penjaga boleh bergerak kesana kemari tapi tidak boleh melewati garis melintang atau garis membujur yang dijaganya
- (2) Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis
- (3) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti
- (4) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi
- (5) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor
- (6) Jika pemain tersentuh penjaga, maka dianggap mati
- (7) Pemain harus melewati penjaga sampai garis belakang dan kembali ke depan
- (8) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ke tempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin
- (9) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.



## 2) Permainan Gobak Sodor Modifikasi

Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan tradisional yang mudah dilakukan untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan berkembangnya zaman permainan tradisional sudah jarang dilakukan dan dikenalkan kepada anak-anak. Modifikasi permainan tradisional menjadi salah satu pilihan cara mengenalkan permainan tradisional dengan lebih modern kepada anak. Permainan gobak sodor modifikasi adalah permainan gobak sodor yang telah diubah atau ditambahkan pada tahapan dan cara bermainnya untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan motorik kasar anak (Lubaba & Rohita, 2014).

Terdapat perbedaan antara permainan gobak sodor dengan permainan gobak sodor modifikasi. Berikut beberapa tahapan permainan gobak sodor modifikasi diantaranya:

- a) Menyiapkan tempat bermain dengan ukuran panjang 9x4m kemudian di bagi menjadi 6 kotak (3 area)
- b) Menentukan batas tempat anak memulai permainan
- c) Menyediakan aksesoris untuk tanda dalam permainan (sebagai pemain atau penjaga)
- d) Mempersiapkan bola berukuran kecil/sedang.
- e) Para pemain membentuk dua kelompok yang terdiri dari 4-6 anak
- f) Masing-masing kelompok memilih ketua kelompok sebagai perwakilan untuk melakukan suit dan menentukan kelompok pemain atau penjaga
- g) Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis
- h) Ketua tim/regu memegang bola
- i) Bola dapat dilempar ketika sudah memasuki lapangan permainan
- j) Bola yang telah di dapat harus di lempar ke teman yang berada pada area selanjutnya.
- k) Penjaga hanya boleh menyentuh atau merebut bola yang dibawa lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti
- l) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi

- m) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor pada tim penjaga
- n) Jika bola sudah tersentuh/direbut oleh penjaga maka dianggap mati (pergantian permainan)
- o) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ketempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin.
- p) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.

#### **b. Permainan Tradisional Engklek**

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal bentuk juga merupakan permainan yang mempunyai prosedur dan bentuk permainan yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya dan mempunyai nilai terapeutik tinggi (Desvarosa, 2016). Menurut (Syafudin et al., 2020) bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan gerakan melompat-lompat menggunakan satu kaki dan melompat dilakukan di tanah ataupun di lantai dengan berbagai bentuk pola gambar.

Menurut Pratiwi & Kristanto (2015) menyatakan bahwa permainan engklek adalah permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah yang cara memainkannya dengan cara melompati garis dengan satu kaki. Pendapat lain oleh (Malichah & Rakhmawati, 2018) menyatakan bahwa permainan engklek modifikasi adalah sebuah metode pembelajaran menyenangkan yang dapat dijadikan guru untuk mengenalkan bentuk geometri. Permainan engklek modifikasi adalah sebuah kegiatan yang dapat mempengaruhi perhatian anak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, di dapatkan sintesa bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang

dilakukan dengan cara melompat-lompat menggunakan satu kaki di tanah atau di lantai dengan pola gambar lapangan menjadi beberapa persegi dan cara bermain dengan melompat-lompat pada setiap kotak persegi.

### **1) Langkah-Langkah Bermain Engklek**

Engklek merupakan permainan tradisional anak yang sangat populer. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen atau aspal.

Langkah-langkah permainan engklek diantaranya:

- a. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk
- b. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (engklek) tidak boleh bergantian
- c. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak/dilewati oleh setiap pemain
- d. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melempar gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan (Fad, 2014).

### **2) Permainan Engklek Modifikasi**

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang sering dilakukan anak-anak daerah dengan peralatan yang sederhana.

Menurut (Firmansyah et al., 2019) menyatakan bahwa melalui modifikasi permainan engklek yang menyenangkan menarik, variatif, interaktif dan efektif dapat membantu siswa dalam meningkatkan gerak motorik kasar pada anak. Permainan engklek modifikasi yang akan dilakukan yaitu dengan menambahkan tahapan pada permainannya. Langkah-langkah bermain permainan engklek modifikasi yaitu:

- a) Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, guru menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam bermain seperti gacuk, lapangan (beberapa kotak berbentuk persegi), dan rintangan zig-zag.

b) Tahap Pelaksanaan

- (1) Sebelum memulai permainan, dilakukan hompimpa terlebih dahulu untuk mengetahui siapa yang pertama bermain
- (2) Sebelum melompati kotak pemain berlari secara zig-zag melewati rintangan yang telah disiapkan
- (3) Pemain melemparkan gacuk pada kotak permainan secara tepat, ketika lemparan gacuk melewati kotak maka dianggap mati dan bergantian pemain selanjutnya
- (4) Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (engklek) tidak boleh bergantian
- (5) Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain
- (6) Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melempar gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan

**c. Permainan Tradisional Bentengan**

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 kelompok terdiri dari 4-8 orang. Permainan bentengan memerlukan ketangkasan, strategi dan kerja sama tim. Strategi dalam permainan tradisional bentengan adalah mengatur cara bagaimana para pemain berusaha meloloskan diri dari lawan (Mulyani, 2013). Pada permainan ini siswa dipacu untuk bisa bergerak dengan cepat, lincah, mengatur strategi, agar bisa mempertahankan benteng dari serangan lawan (Irawan et al., 2022). Pada permainan yang sederhana dan mudah dilakukan dapat menambah semangat anak ketika bermain.

Permainan bentengan tidak memerlukan peralatan yang khusus dan banyak, hanya memanfaatkan lingkungan sekitar yang cukup luas. Jumlah anggota kedua kelompok harus sama, banyak atau sedikitnya

anggota tergantung jumlah anak dan kesepakatan dalam menentukan jumlah pemain (Susilawati et al., 2018). Permainan bentengan dapat dilakukan oleh anak dilingkungan sekitar dan dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran untuk menunjang aspek perkembangan anak usia dini.

### **1) Langkah-Langkah Bermain Bentengan**

Permainan bentengan menjadi salah satu permainan yang sering dimainkan anak karena cara dan kegiatannya mudah dilakukan. Langkah-langkah dalam melakukan permainan bentengan menurut (Fad, 2014) antara lain:

- a) Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang
- b) Tugas masing-masing kelompok adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata “benteng”
- c) Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya
- d) Sebagai cara untuk dapat merebut benteng lawan, para pemain harus memancing para pemain kelompok lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, kembali berlari secepatnya ke benteng sendiri agar tidak dikejar oleh lawan. Namun, gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan.
- e) Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain

lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri di samping benteng kelompok yang menawanannya.

- f) Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawanannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini.
- g) Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan

## 2) Permainan Bentengan Modifikasi

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional beregu yang biasa dilakukan dengan jumlah 4-8 pemain. Permainan bentengan modifikasi dapat dilakukan untuk menunjang perkembangan anak seperti perkembangan motorik kasar. Menurut (Santoso et al., 2016) menyatakan bahwa modifikasi permainan bentengan akan membuat peserta didik termotivasi dan tidak ada beban dalam melakukan permainan.

Permainan tradisional bentengan modifikasi memiliki perbedaan dalam cara bermain diantaranya:

- a) Sebelum memulai bermain bentengan kedua regu masing-masing mengambil bola sesuai warnanya
- b) Selanjutnya, masing-masing regu menentukan benteng sesuai dengan warna bola
- c) Masing-masing pemain membawa bola sesuai dengan bentengnya untuk menyerang lawan

- d) Dengan melempar bola kearah lawan
- e) Lawan yang terkena lemparan bola akan menjadi tawanan
- f) Ketika tawanan dapat mengambil bola yang diberikan oleh rekan satu timnya maka ia dapat terbebas dari tawanan dan langsung berlari menuju bentengnya
- g) Ketika bola yang dilempar dapat mengenai benteng lawan maka dapat dikatakan menang dan berhasil menduduki benteng
- h) Ketika salah satu regu dapat menduduki benteng maka permainan selesai

#### **4. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Menurut Sudono dalam (Darmansyah, 2018) menyatakan bahwa bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Bermain juga dikatakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi yang lebih mendominan pada belahan otak kiri anak usia dini.

Nopiana & Celina (2022) menyatakan bahwa secara umum pendidikan anak usia dini adalah masa-masa yang sangat menyenangkan bagi anak, karena salah satu prinsip pendidikan anak usia dini belajar sambil bermain. Waktu bermain adalah hal yang sangat penting bagi anak. Bermain merupakan proses belajar anak sebagai bentuk penyiapan diri untuk melangkah ke tahap selanjutnya. Proses bermain pada anak dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Melalui tempat dan konteks bermain dapat memunculkan bentuk, aktivitas dan isi permainan.

Bermain memberikan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal (eksplorasi). Situasi itulah yang membuat anak menemukan sesuatu yang

bermanfaat bagi perkembangan dirinya. Situasi tersebut dapat dinyatakan sebagai situasi anak belajar (Yus, 2014). Dalam proses belajar melalui bermain anak dapat menemukan berbagai hal baru yang tentu saja akan menambah pengalaman dan pengetahuan anak. Bermain artinya anak belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep seperti tekstur benda (halus, kasar, besar dan kecil).

Piaget dalam (Hayati & Putro, 2021) mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun. Hurlock dalam (Syafrudin et al., 2020) menjelaskan bahwa bermain adalah proses dimana anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Proses bermain dapat didukung oleh sarana dan prasarana yang digunakan. Kegiatan bermain anak bersifat fleksibel dan cenderung mudah dilakukan, serta alat yang mudah digunakan oleh anak.

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil sintesa bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini dan bermain adalah dunianya yang dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak manapun untuk dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan. Bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi agar berdampak positif bagi anak usia dini, dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi sehingga mendapatkan pengetahuan baru.

## **B. Perkembangan Motorik**

### **1. Definisi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Perkembangan fisik anak sangat berkaitan dengan perkembangan motor anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan



*spinal cord*. Menurut Hurlock dalam (Fitriani, 2018) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan terjadi anak tidak akan berdaya. Desmita dalam (Baan et al., 2020) berpendapat bahwa perkembangan motorik ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang di kontrol oleh otak. Keterampilan motorik di bagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Otaklah yang mengendalikan setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot, memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak, ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka anak akan termotivasi untuk bergerak kepada keterampilan motorik yang lebih luas lagi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besarnya sebagai dasar gerakan sehingga menghasilkan gerakan koordinasi tangan dan aktivitas otot kaki yang kompleks.

## **2. Jenis-jenis Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Jenis-jenis perkembangan motorik anak usia dini dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Penjelasan terkait kedua perkembangan motorik antara lain sebagai berikut:

a. Motorik halus

Motorik halus merupakan aspek perkembangan pada anak yang berfokus pada perkembangan otot-otot kecil anak usia dini. Menurut (Rudiyanto, 2016) menyatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, khususnya koordinasi mata dan tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, mengetik, menggambar, dan memasang kancing baju.

Aguss (2021) menyatakan bahwa aspek perkembangan fisik-motorik yaitu perkembangan raga, keterampilan motorik agresif, dan keahlian motorik halus. Keahlian motorik halus bekerja dengan mengaitkan otot kecil pada bagian badan. Motorik halus berpengaruh besar terhadap keahlian anak secara akademik pada pembelajaran dasar. Sejalan dengan hal tersebut, Sukamti (2018) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus (*gross motor skill*) adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus agar pelaksanaan keterampilan sukses tercapai. Keterampilan tersebut berupa menyentuh, memegang, dan menulis.

Berdasarkan paparan mengenai motorik halus tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus merupakan aspek perkembangan pada anak yang melibatkan otot-otot kecil pada kegiatan tertentu seperti menyentuh, memegang, menulis dan lain-lain.

b. Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan gerak pada anak usia dini. Pendapat (Alawiyah & Tuti, 2014) menyatakan bahwa belajar gerak adalah proses belajar yang dilakukan oleh manusia melalui latihan, sebagai pengalamannya untuk mendapatkan suatu perubahan yang permanen dalam kemampuan motorik, dilakukan

dengan melalui tiga tahap yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap otomatisasi. Menurut (Novitasari et al., 2019) menyatakan bahwa motorik kasar adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh anak seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap yang berpengaruh terhadap otot-otot besar anak.

Menurut Santrock (2010) bahwa motorik kasar (*gross motor skill*) yang merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan. Proses perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sejalan dengan hal tersebut, (Wauran et al., 2016) menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi beberapa faktor yaitu *herediter* dan faktor lingkungan seperti budaya lingkungan, stimulasi, pengaruh hormon serta nutrisi/gizi. Tahapan perkembangan anak juga berkembang sesuai dengan tingkat kematangan dan stimulasi yang diterima oleh anak.

Unsur-unsur motorik kasar tersusun dari beberapa bagian. Menurut (Prasetyo & Suhartini, 2014) terdapat unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar yakni:

- 1) Kekuatan
- 2) Kecepatan
- 3) Power
- 4) Ketahanan
- 5) Keseimbangan
- 6) Fleksibilitas
- 7) Koordinasi

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan aspek perkembangan anak yang dapat dilihat melalui

gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak di antaranya faktor *herediter* dan faktor lingkungan. Unsur-unsur yang terdapat di dalam motorik kasar ialah kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

### **3. Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 tahun**

Harold dan Rosemary dalam (Sofia & Fatmawati, 2016) menyatakan bahwa bahwa unsur-unsur motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Sudjiono juga menjelaskan bahwa motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot kaki, tangan dan seluruh bagian tubuh anak yang mengandalkan kematangan dalam koordinasi.

Setyawan, Hadi, & Royana (2018) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar, meliputi jalan, lari lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola. Keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal. Gerak dasar secara khusus dikontrol oleh otot-otot besar. Berikut merupakan tingkatan motorik anak pada satuan pendidikan awal antara lain:

- a. Peniruan, suatu keterampilan anak dalam menirukan gerakan yang telah dilihat. Gerakan meniru ini akan mengurangi kontrol otot-otot saraf, karena peniruan umumnya dilakuka dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakannya seperti, menirukan gerakan binatang, benda dan lain-lain.
- b. Penggunaan konsep, suatu keterampilan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan (gerakan). Contohnya adalah menjalankan mesin, menggergaji, melakukan gerakan senam kesegaran jasmani yang didemonstrasikan.

- c. Ketelitian, keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit. Contohnya gerakan mengendarai/menyetir mobil dengan terampil dan berjalan di atas papan titian.
- d. Perangkaian, suatu keterampilan untuk merangkaikan bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan. Contohnya keterampilan gerakan ini adalah menulis dan memilah benda.
- e. Kewajaran/pengalamiahan, suatu keterampilan untuk melakukan gerakan secara wajar. Misalnya gerakan pada saat memainkan bola dengan mahir, menampilkan gaya yang benar dalam berenang, mendemonstrasikan suatu gerakan, pantomim dan sebagainya.

Menurut Rudiyanto (2016) perkembangan motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Aktivitas motorik kasar anak usia 5-6 tahun berjalan mundur pada garis, berjinjit dengan tangan dipinggul, melompat-lompat dengan kaki bergantian, berlari dan langsung menedang bola, mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan. Beberapa tahapan perkembangan motorik kasar pada anak terangkum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri (Rachman, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar adalah salah satu aspek perkembangan berupa gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh terdiri dari kekuatan, kecepatan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Khadijah & Amelia, 2020). Faktor-faktor tersebut diantaranya yaitu:

- a. Faktor Internal
  - 1) Asupan Gizi
  - 2) Tahapan Perkembangan Anak dari Prenatal Hingga Remaja
  - 3) Hereditas
  - 4) Hormon
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Kematangan
  - 2) Perbedaan jenis kelamin
  - 3) Kondisi waktu lahir
  - 4) Nutrisi
  - 5) Penyakit

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sukamti (2018) menyatakan bahwa perkembangan motorik di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: sifat dasar genetik, kondisi awal pasca lahir, kondisi pra lahir, kondisi kesehatan dan gizi yang baik, anak yang mempunyai IQ tinggi, adanya rangsangan dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh, perlindungan yang berlebihan, rangsangan dan dorongan yang lebih banyak (kegiatan stimulasi dari lingkungan), kelahiran sebelum waktunya, cacat fisik dan perbedaan jenis kelamin.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik berupa faktor

genetik, hormon, tahap perkembangan, kelahiran, kondisi kesehatan, jenis kelamin, asupan gizi, rangsangan pada lingkungan sekitar (stimulasi).

## **5. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Tujuan pengembangan motorik pada usia dini agar kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik kasar dapat berkembang optimal. Menurut Rudiyanto (2016) terdapat enam tujuan dan fungsi perkembangan motorik kasar anak, antara lain:

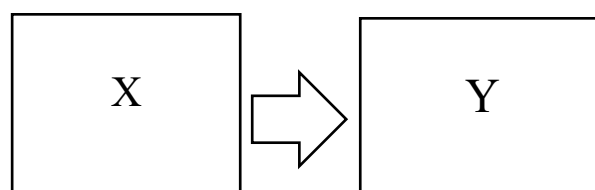
- a. Untuk keseimbangan tubuh anak
- b. Melenturkan otot-otot anak
- c. Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang
- d. Untuk kelincahan gerak
- e. Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil
- f. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat

Beberapa manfaat perkembangan motorik kasar bagi anak usia dini menurut (Pradipta & Sukoco, 2013) antara lain:

- a. Mampu meningkatkan keterampilan anak
- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri
- d. Mampu bekerja sama
- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif

### C. Kerangka Pikir

Fisik motorik merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Motorik anak terbagi menjadi dua yaitu motorik halus (misalnya, meremas, menggenggam, dan meronce) dan motorik kasar (misalnya, melompat, meloncat, berlari, dan berjalan) dikarenakan kedua jenis motorik tersebut melibatkan otot kecil dan otot besar sehingga kedua bagian motorik anak harus berkembang dengan seimbang. Perkembangan motorik kasar pada anak harus distimulus dengan kegiatan yang menarik sehingga anak melakukannya dengan senang hati. Kegiatan modifikasi permainan tradisional merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak. Beberapa jenis permainan modifikasi yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak yaitu, gobak sodor, engklek, bentengan dan lain-lain dapat mengembangkan khususnya pada gerakan koordinasi antara mata-tangan-kaki saat berlari, melompat memasuki lapangan. Modifikasi permainan tradisional dapat dilakukan untuk menambah tingkat ketertarikan anak dalam bermain dan mengenal permainan tradisional. Selain hal tersebut, modifikasi permainan tradisional dapat mengembangkan perkembangan motorik anak dengan kegiatan yang di tambahkan dan dimodifikasi. Dengan demikian otot-otot besar anak akan berfungsi dan terstimulus. Berdasarkan uraian sebelumnya maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar I.** Kerangka Pikir



Keterangan:

X = Modifikasi Permainan Tradisional

Y = Perkembangan Motorik Kasar

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian di dalam kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

Terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang di dalamnya melakukan kegiatan penelitian kemudian membandingkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dalam penelitian. Metode penelitian ini menggunakan *pre experimental design* menurut (Sugiyono, 2022) dikatakan *pre experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

#### B. Variabel Penelitian dan Rancangan Penelitian

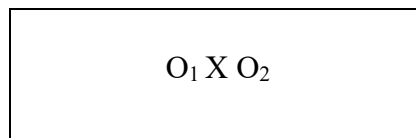
##### 1. Variabel Penelitian

Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini ada dua, sebagai berikut:

- a. Modifikasi Permainan tradisional sebagai variabel bebas atau independen dengan simbol X.
- b. Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagai variabel terikat atau tergantung (dependen) dengan simbol Y.

##### 2. Rancangan Penelitian

Rumusan penelitian yang digunakan dari rumus (Sugiyono, 2022) adalah *one-group pretest-posttest design*. Rancangan Sugiyono ini direkayasa sesuai dengan subjek penelitian, yaitu anak TK, maka rancangan pada penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 2.** *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Sesuai dengan rancangan tersebut, model rancangan yang disesuaikan untuk anak TK dan begitu pula pengamatan sebelum maupun sesudah terkait perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

Sedangkan perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa permainan tradisional gobak sodor dan engklek.

### C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B TK Kartika II/27 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl. Pagar Alam No. 55 Kedaton, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas B1 dan B2 di TK Kartika II/27 Bandar Lampung yang berjumlah 33 anak.

#### 2. Sampel

Menurut Creswell dalam (Santrock, 2010) sampel merupakan bagian dari populasi yang sebelumnya sudah dipilih untuk diteliti agar dapat

menarik kesimpulan mengenai populasi tersebut dan dapat memilih sampel individu yang memiliki karakteristik yang dapat mewakili seluruh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan karakteristik tertentu. Sampel pada penelitian ini berjumlah 16 anak pada kelas B2 dengan kriteria anak berada dalam rentang usia 5-6 tahun dan anak masih kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh, anak masih kesulitan dalam melempar bola tepat pada sasaran.

## **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Modifikasi Permainan Tradisional (X)**

#### **a. Definisi Konseptual**

Modifikasi permainan tradisional merupakan permainan tradisional dengan perubahan pada tahapan, cara dan aturan dalam permainannya. Modifikasi permainan tradisional dapat digunakan dalam proses pengenalan permainan tradisional kepada anak usia dini dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

#### **b. Definisi Operasional**

Modifikasi permainan tradisional dirancang untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini dengan penambahan tahapan dan alat permainan seperti kegiatan berlari, melompat dan kerjasama.

### **2. Perkembangan Motorik Kasar (Y)**

#### **a. Definisi Konseptual**

Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besarnya sebagai dasar gerakan sehingga

menghasilkan gerakan koordinasi tangan dan aktivitas otot kaki yang kompleks.

b. Definisi Operasional

Motorik kasar merupakan kemampuan yang dibutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti tangan, dan aktivitas otot kaki dalam menyeimbangkan tubuh yang meliputi dimensi sebagai berikut:

- 1) Keseimbangan tubuh
- 2) Kekuatan
- 3) Koordinasi

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan dimensi dari variabel penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu pencapaian pada subjek. Penelitian ini menggunakan bentuk *check list* yang bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang tampak pada anak. Lembar observasi yang digunakan tersebut di tujukan pada anak kelas B di TK Kartika II/27 Bandar Lampung yang sedang melakukan proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Instrumen penelitian ini memiliki kisi-kisi penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Modifikasi Permainan Tradisional

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Modifikasi Permainan Tradisional (X)	Berjalan	1. Berjalan lurus pada garis lapangan ketika berjaga 2. Berjalan sesuai arah ketika memasuki lapangan	2	1,2
	Berlari	1. Berlari menghindari penjaga 2. Berlari zig-zag di dalam lapangan saat menghindari lawan	2	3,4
	Melompat	1. Melompat memasuki lapangan dengan satu kaki 2. Melompat dengan kedua kaki menekuk	2	5,6
	Kerjasama	1. Dapat berinteraksi dalam kelompok/tim 2. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya 3. Keterlibatan anak saling membantu dalam kelompok 4. Menyusun rencana strategi bermain dengan kelompok	4	7,8,9,10

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Motorik Kasar

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Perkembangan Motorik Kasar (Y)	Keseimbangan	1. Menjaga keseimbangan saat berjalan memasuki lapangan 2. Menjaga keseimbangan ketika berpindah tempat 3. Menjaga keseimbangan ketika menghindari lawan 4. Menjaga keseimbangan saat berdiri dengan satu kaki	6	11,12 13,14 15,16

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
		5.Menjaga keseimbangan saat melompati kotak 6.Menjaga keseimbangan tubuh saat melempar gacuk		
	Kekuatan	1.Mendarat dengan tepat di atas pijakan tanpa terjatuh 2.Kedua kaki terbuka lebar saat berlari	2	17,18
	Koordinasi	1.Mengkoordinasikan mata dan tangan ketika berjalan memasuki lapangan 2.Mengkoordinasikan tubuh saat menghindari lawan 3.Melempar gacuk sesuai pada kotak	3	19,20, 21

Keterangan:

- BB = Belum berkembang  
 MB = Mulai berkembang  
 BSH = Berkembang sesuai harapan  
 BSB = Berkembang sangat baik

### G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Penelitian ini memerlukan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen dapat digunakan oleh peneliti untuk mengukur indikator-indikator aktivitas dan perkembangan anak.

#### 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menurut Nunnally dalam (Jakni, 2023) instrumen dikatakan telah memiliki validitas (kesahihan/ketepatan) yang

baik, jika instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas ahli.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construck validity*). Menurut (Sugiyono, 2022) untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*). Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25.

Secara teknis pengujian validitas dilakukan dengan pengujian kisi-kisi instrumen di lapangan dengan jumlah 18 pernyataan yang valid (dapat digunakan) dan 3 pernyataan yang tidak valid (tidak dapat digunakan). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan 22 responden diluar sampel pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 0,432. Berikut adalah hasil validasi instrumen lapangan.

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Variabel X

Variabel X	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Validitas
1	0,774	0,432	Valid
2	0,718	0,432	Valid
3	0,343	0,432	Tidak Valid
4	0,684	0,432	Valid
5	0,438	0,432	Valid
6	0,299	0,432	Tidak Valid
7	0,754	0,432	Valid
8	0,611	0,432	Valid
9	0,500	0,432	Valid
10	0,409	0,432	Tidak Valid



**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Variabel Y

Variabel Y	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Validitas
1	0,474	0,432	Valid
2	0,595	0,432	Valid
3	0,739	0,432	Valid
4	0,750	0,432	Valid
5	0,470	0,432	Valid
6	0,782	0,432	Valid
7	0,641	0,432	Valid
8	0,712	0,432	Valid
9	0,823	0,432	Valid
10	0,731	0,432	Valid
11	0,739	0,432	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa dari 18 pernyataan yang telah dibuat diperoleh hasil valid untuk keseluruhan pernyataan sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *concistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja. Pengujian dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum at}{atotal} \right)$$

**Gambar 3.** Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya soal

$\sum \alpha_t$  = Jumlah skor tiap-tiap item

$\alpha_{total}$  = Varian total

Hasil uji reliabilitas diperoleh dari nilai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0.777 atau 77,7% pada variabel X yang berjumlah 7 butir pernyataan.

Sedangkan pada uji reliabilitas dari nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0.885 atau 88,5% pada variabel Y yang berjumlah 11 butir pernyataan. Berdasarkan hasil tersebut maka seluruh instrumen pada penelitian ini dikatakan valid sesuai dengan nilai *Alpha Cronbach* yaitu  $> 0,5$  dengan nilai reliabilitas tinggi.

## H. Teknik Pengambilan Data

### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang banyak digunakan untuk mengetahui proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati. Sebagai teknik pengumpulan data, observasi mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan teknik lain seperti wawancara, jika wawancara selalu berhubungan dengan orang lain akan tetapi observasi tidak hanya itu, observasi juga berhubungan dengan alam.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, dokumen, buku, surat, dan lain-lain. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dokumen resmi sebagai bukti fisik lembaga dari satu kegiatan yang pernah dilaksanakan. Dokumen ini berupa data gambaran umum meliputi sarana prasarana, ketenagaan, peserta didik, struktur organisasi, visi dan misi dan misi dan kelengkapan berkas lainnya.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Skala Interval

Pada penelitian ini menggunakan skala interval yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Penentuan nilai pada skala interval menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

keterangan:

$i$  : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : kategori

### 2. Uji Normalitas Gain

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan yaitu uji normalitas gain yang digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor Ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

$N\text{ Gain}$  : menyatakan nilai uji normalitas *gain*

Skor *posttest* : nilai yang diperoleh pada *posttest*

Skor *pretest* : nilai yang diperoleh pada *pretest*

Skor ideal : nilai ideal yang telah ditentukan

### 3. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov pada SPSS 25.

#### b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linier antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan SPSS 25.

### 4. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear sederhana dikarenakan penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Hasil data yang diperoleh di bandingkan dengan tingkat signifikansi. Ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima

Uji hipotesis ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan tradisional (X) terhadap perkembangan motorik kasar anak (Y) yaitu dengan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

**Gambar 5.** Rumus Regresi Linear Sederhana

Keterangan:

$\hat{Y}$  = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

$a$  = Harga Y ketika harga  $X = 0$  (konstan)

$b$  = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

$X$  = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah dilakukan perlakuan. Data yang diperoleh sebelum adanya perlakuan yaitu 25% anak yang berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 43.75% setelah dilakukan perlakuan. Hasil yang diperoleh pada uji *N-Gain* yaitu 0,43 atau 43% maka perolehan hasil tersebut dapat digolongkan pada kategori sedang yaitu nilai *N-Gain* pada  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Pada besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.729. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.532, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (modifikasi permainan tradisional) terhadap variabel terikat (perkembangan motorik kasar) adalah sebesar 53.2%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan modifikasi permainan tradisional berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelompok B TK Kartika II/27 Bandar Lampung.

### A. Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Kartika II/27 Bandar Lampung melalui modifikasi permainan tradisional. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Guru

Dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak dan dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

2. Kepala sekolah

Dengan memberikan motivasi kepada pihak sekolah untuk menambah alat permainan edukatif (APE) guna menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah serta mengenalkan ragam budaya di nusantara.

3. Peneliti lain

Menambah referensi dalam melakukan penelitian terkait permainan tradisional yang lebih beragam dan menunjang aspek perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M. 2021. Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 21–26.  
<https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998>
- Alawiyah, R. T. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8, 175–184.  
<https://media.neliti.com/media/publications/117996-ID-peningkatan-keterampilan-motorik-kasar-m.pdf>
- Anggraini, R., & Nurhafizah. 2020. Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471–3481.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/872>
- Ardiyanto, A. 2019. Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. 4, 173–176. [https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/903/583](https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/903/583)
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. 2020. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0).  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/viewFile/15916/11618>
- Borhanudin, A., Amri, S., Yee, K. L., & Samah, B. A. 2013. *The Impact of Traditional Games on the Gross Motor Skill Development of an Early Childhood* (pp. 590–595). Medwell Journals.  
<https://doi.org/10.36478/sscience.2013.590.595>
- Darmansyah. 2018. Sumber Belajar Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. 1–12.  
[http://repository.unp.ac.id/22206/1/SUMBER BELAJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI -Seminar Internasional-Darmansyah.pdf](http://repository.unp.ac.id/22206/1/SUMBER%20BELAJAR%20PENDIDIKAN%20ANAK%20USIA%20DINI%20-Seminar%20Internasional-Darmansyah.pdf)
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. 2022. Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Desvarosa, E. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna. *Jurnal Handayani*, 6(1), 109–116.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v6i1.5042>

- Devrizal., Rini, R., & Fatmawati, N. 2019. Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung. *JPA - Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2).  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/19143>
- Ekayati, I. A. S. 2015. Pengaruh permainan tradisional “gobag sodor” terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini. *Didaktika*, 13(3), 1–10. [https://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/68/umj-1x-ifaaristia-3394-1-1.ifa\(-\).pdf](https://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/68/umj-1x-ifaaristia-3394-1-1.ifa(-).pdf)
- Fad, A. 2014. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia (1979th ed.).
- Fauziah, S., & Hastuti, D. 2019. Modifikasi Permainan Tradisional Sumbang Suru untuk Mengembangkan Aspek Kognitif pada Kelompok B Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5920>
- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah. 2019. Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 111–117. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.17822>
- Fitriani, R. 2018. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E.,. 2019. Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan *Physical Literacy* Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1).  
<https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. 2021. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.  
<https://jpk.jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Humairah, R., & Sitorus, A. S. 2023. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Paman Doli. *04(01)*, 41–55.  
[file:///C:/Users/Asus/Downloads/6136-Article Text-20700-2-10-20230731.pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/6136-Article%20Text-20700-2-10-20230731.pdf)
- Irawan, E., Rusdin., Salahudin., & Anhar. 2022. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME) Vol.*, 8(3), 2519–2524.  
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3807/http>



- Ketty, E. 2020. Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Tk ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 115–126.  
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4051>
- Khadijah., & Amelia, N. 2020. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (1st ed.). Jakarta: KENCANA.
- Khafidoh, L. N., & Maulida, S. 2021. Pengaruh Permainan Benteng terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B Di Tk Cahaya Bhakti Bangsa Kabupaten Mojokerto. *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education*, 154–161.
- Lubaba., & Rohita. 2014. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kecamatan Sekaran Lamongan. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–5.
- Maekel, D. 2014. Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/download/31273/13590/>
- Maghfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. 2019. Penerapan Permainan Lompat Ceria untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10.  
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>
- Malichah, L., & Rakhmawati, N. I. S. 2018. Modifikasi Permainan Engklek terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(2), 1–9.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/24448>
- Maryati, L., Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. 2023. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Maret*, 11, 76–86.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32682/bravos.v11i1/2945>
- Maryati, S., & Mas'udah. 2018. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Modifikasi Di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/22613>
- Monicha, N. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia, PG PAUD Universitas PGRI*, 01(01), 33–42.  
<https://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/907/675>
- Mulyani, S. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia (1st ed.). Yogyakarta: Langensari Publishing.

- Munawaroh, H. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Perwanida Wonosobo. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 5(3), 302–313.  
<https://doi.org/10.32699/ppkm.v5i3.477>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. 2022. Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nopiana, & Celina, S. M. 2022. Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Nurul Iman Danau Induk Jabung Lampung Timur. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 25–36. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i01.692>
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Pradipta, G. D., & Sukoco, P. 2013. Model Senam Si Buyung Untuk Pembelajaran Motorik Kasar pada Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.2569>
- Prasetyo, A., & Suhartini, B. 2014. Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikuler bola basket SMA N 3 Bantul. *Medikora*, XII(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.21831/medikora.v0i1.4577>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B. *Journal.Upgris.Ac.Id*, 18–39.  
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513>
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. 2022. Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Rachman, T. 2018. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). 10–27. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>
- Ritonga, S. A., & Pasaribu, A. I. 2022. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Diponegoro Asam Jawa. *Tarbiyah Bil Qalam*, VI(1), 26.  
<https://ejurnal.stita.ac.id/index.php/TBQ/article/view/74>
- Rizka, A. D. M. 2020. Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Tari Badui pada Anak Kelompok B Di Tk Aba Ngabean 2 Tempel. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(9), 107–108.  
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpau/article/download/16976/16394>

- Rudiyanto, A. 2016. Perkembangan Motorik Kasar Motorik Halus Anak Usia Dini (H. J. Yacub (ed.); 1st ed.). Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Santiya, S., Setyaningrum, S., & Yapandi. 2023. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Pontianak *Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD & MI (JKIPP)*. 2(September), 97–114. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMT/article/view/3393>
- Santoso, E., Kaswari, & Haetami M. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Sprint 100 meter melalui Bermain Bentengan pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–17.
- Santrock, J. W. 2010. *Life-Span Development 13th* (M. Stotts (ed.); 13th ed.). McGraw-Hill.
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. 2018. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta. 5(1), 17–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i1.14496>
- Sofia, A., & Fatmawati, N. 2016. Pembelajaran Motorik Kasar melalui Permainan Sirkuit Warna. *Jurnal Pendidikan Progresif*, VI(1), 17–25. <https://core.ac.uk/download/pdf/298651822.pdf>
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukamti, E. R. 2018. Perkembangan Motorik (S. Amalia (ed.); 1st ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Susena, Y. B., Santoso, D., & Setyaningsih, P. 2021. Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5035410>
- Susilawati, E., Meiesyah, N. S. L., & Soerawidjaja, R. A. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 2(2), 129–129. <https://jurnal.stikesimcbintaro.ac.id/index.php/djs/article/view/50>
- Syafrudin, U., Drupadi, R., & Lorena, H. 2020. Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 68–76. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22261>
- Tangse, U. H. M., & Dimyati. 2022. Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

- Ulya., & Rahayu. 2017. Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.773>
- Wauran, C. G., Kundre, R., & Silolonga, W. 2016. Hubungan Status Gizi dengan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 1-3 tahun di Kelurahan Bitung Kecamatan Amurang Kabupaten Minahasa Selatan. 4(June), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.35790/jkp.v4i2.12914>
- Yus, A. 2014. Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153–158. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>