

## Kajian Literatur Peranan Penting Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak

<sup>1</sup>Siti Maesaroh, <sup>2</sup>Ni Putu Nita Wijayanti, <sup>3</sup>Fekie Adila, <sup>4</sup>Elsya Desviyanti

Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Riau

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 11 Oktober 2022

Publish: 20 October 2022

---

#### Keywords:

Motorik Kasar,  
Permainan Tradisional,  
Anak

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 11 Oktober 2022

Publish: 20 October 2022

---

### ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan gerakan tubuh yang berpusat pada penggerakan seluruh otot-otot besar (*big muscle*). Contohnya, kemampuan duduk, berjalan, berlari dan sebagainya. Aktivitas motorik memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak. Dengan aktif bergerak, seorang anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar. Ada banyak cara yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak, salah satunya melalui permainan tradisional. Namun, semakin majunya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menyebabkan permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh anak-anak. Hal ini menyebabkan anak-anak beralih pada permainan *gadget* yang lebih menarik dan mudah untuk diakses. Dengan *gadget*, kemampuan anak dalam bersosialisasi menjadi kurang dan keterampilan motorik kasar tidak bisa dikembangkan. Berdasarkan fenomena yang didapat, peneliti melakukan kajian literatur untuk mengetahui peranan penting permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau tinjauan pustaka. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data pembantu yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan topik yang sama. Pengumpulan data menggunakan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis* (PRISMA). Berdasarkan dari hasil studi literatur dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi solusi dalam meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

---

### Abstract

*Gross motor development is the development of body movements centered on the movement of all the big muscles. For example, the ability to sit, walk, run and so on. Motor activity has a very important role in developing children's skills. By actively moving, a child can develop gross motor skills. There are many ways to develop gross motor skills in children, one of which is through traditional games. However, the advancement of Science and Technology (IPTEK) has caused traditional games to be rarely played by children. This causes children to switch to gadget games that are more interesting and easy to access. With gadgets, children's ability to socialize becomes less and gross motor skills cannot be developed. Based on the phenomena obtained, the researchers conducted a literature review to determine the important role of traditional games in improving gross motor skills in children. This research uses the method of literature study or literature review. The data used in this study is auxiliary data obtained from the results of research conducted by previous researchers with the same topic. Data collection used the Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis (PRISMA) method. Based on the results of the literature study, it can be concluded that traditional games can be a solution in increasing the development of children's gross motor skills.*

*Keywords: Gross Motor, Traditional Games, Children*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

#### Corresponding Author:

Siti Maesaroh

Pendidikan Keperawatan Olahraga

Email: [sitimaesaroh@lecturer.unri.ac.id](mailto:sitimaesaroh@lecturer.unri.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivitas yang sudah sangat identik di dalam dunia anak-anak. Aktivitas bermain sudah menjadi kodrat bagi seorang anak. Adapun tujuan bermain bagi anak adalah untuk meningkatkan pengembangan terhadap seluruh aspek perkembangan pada anak seperti perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional atau sosial. Seiring kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), anak cenderung memainkan permainan yang mengarah pada teknologi yang tidak lagi mendukung aktivitas fisik melainkan lebih condong pada permainan *game online* (Anggita, 2019).

Prevalensi anak yang kecanduan *game online* di Indonesia (Menado, Pontianak, dan Yogyakarta) tahun 2012 didapatkan sekitar 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa (907 siswa pada tingkat SMP dan 570 pada tingkat SMA) yang mengalami adiksi. Hasil analisis statistik, didapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mengalami adiksi dengan kategori mengalami adiksi parah, dan sisanya masuk kategori adiksi ringan (Jap et al., 2013). Lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, tahun 2017 menyebutkan terdapat 43,7 juta gamer (56% di antaranya laki-laki) di Indonesia, yang membelanjakan total US\$ 880 juta untuk game on line. Jumlah *gamers* terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan laptop. Sedangkan pada tahun 2022, Indonesia mendapat peringkat ketiga dunia *gamers* terbanyak setelah Filipina dan Thailand dengan prevalensi sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang memainkan video game per Januari 2022.

*Game online* jika dikonsumsi secara berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan. Selain itu, *game online* mempunyai efek negatif bagi anak seperti malas belajar, lupa waktu seperti waktu luang luang dan waktu belajar digunakan untuk bermain *game online*, sampai uang jajan hingga uang membayar sekolah habis untuk bermain *game online*. Dari segi pola makan, beribadah, dan olahraga akan terganggu, serta game online mempunyai dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak (IKBAL et al., 2021). Hasil penelitian (Giri & Dharmadi, 2013) menyebutkan 83,5% dari 71 responden yang mempunyai kebiasaan bermain *video game* mengalami penurunan ketajaman penglihatan salah satu atau kedua mata. Hal ini sangat disayangkan mengingat tingginya efek negatif dari kesehatan mata dengan menunjukkan prevalensi terjadi kelainan refraksi mata cukup tinggi dengan prevalensi pemain *game online* 51,1%, playstation 45,6%, dan sisanya bermain game gadget (3,3%). Sedangkan menurut penelitian Ulfa, 2017 menyatakan 52% mengalami gangguan kesehatan seperti kelelahan, nyeri kepala 30%, tubuh lemas 15%, serta mual 5% akibat kecanduan game online. Selain itu, pada penelitian wulandari, 2017 menjelaskan dampak kurangnya aktifitas fisik karena terlalu lama duduk/berbaring, serta bermalasan-malasan di rumah dapat mengakibatkan bahaya obesitas (Giri & Dharmadi, 2013).

Dengan melihat berbagai data mengenai dampak yang ditimbulkan, peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam proses pengalihan fokus dan perhatian anak dengan melakukan hal-hal positif seperti melakukan aktivitas fisik. Aktivitas fisik bagi anak berperan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan esensial dalam perkembangan kognitif dengan menstimulus anak untuk meningkatkan frekuensi dalam bergerak. Aktifitas fisik berupa keterampilan motorik diperlukan untuk perkembangan anak (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Keterampilan motorik merupakan serangkaian gerakan tubuh ataupun bagian tubuh yang disengaja, otomatisasi dan cepat. Gerakan tubuh ini merupakan koordinasi dari sekumpulan otot yang rumit. Berdasarkan ukuran otot dan bagian tubuh, keterampilan motorik dibagi menjadi motorik halus dan motorik kasar (Adek Diah Saputri et al., 2021). Motorik kasar (*gross motor skill*) adalah keterampilan yang melibatkan kemampuan otot besar seperti kemampuan berjalan, berlari, melompat dan sebagainya.

Pembelajaran motorik dapat diartikan sebagai suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak (Hasbi & Sukoco, 2014). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 menyatakan perencanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak, dan budaya lokal. Permainan

tradisional merupakan wujud permainan serta aktivitas berolahraga yang tumbuh dari kerutinan penduduk tertentu. Lebih lanjut, permainan tradisional kerap dijadikan sebagai tipe permainan yang mempunyai karakteristik khas daerah dari tradisi budaya lokal. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan *modern* (Anam et al., 2017).

Permainan tradisional merupakan olahraga khas masyarakat Indonesia dengan segala macam karakteristik budayanya. Tidak diketahui dengan jelas asal usul dan pencipta dari permainan tradisional ini. Namun, sejak dahulu permainan tradisional sudah sangat digemari oleh masyarakat walaupun hanya untuk kesenangan maupun sebagai bentuk interaksi sosial antar masyarakat yang akan memunculkan rasa persaudaraan karena permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara bersama-sama dengan masyarakat sekitar. Permainan tradisional mempunyai ciri khas yang memiliki unsur tradisi serta berkaitan erat dengan kebiasaan adat dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Adapun di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai pendidikan karena dalam pelaksanaan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memaikannya. Menurut pendapat Gumantan dan Mahfud (dalam Agung Alaska dan Abdul Aziz hakim, 2021) bahwa aktivitas olahraga permainan tradisional di sekolah yang dilaksanakan oleh guru bidang studi PJOK memberikan manfaat dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh salah satunya dalam peningkatan keterampilan motorik anak (Alaska & Hakim, 2021). Mengingat betapa pentingnya keterampilan motorik kasar sebagai perkembangan anak, maka seorang pendidik perlu adanya penerapan aktivitas belajar yang menarik dan kreatif dalam melatih keterampilan motorik kasar anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Aktivitas belajar yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman.

Dengan melihat permasalahan yang dihadapi bersama dalam dunia pendidikan, peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur mengenai peranan penting permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Kajian literatur ini sebagai gambaran manfaat permainan tradisional dalam perkembangan motorik anak dan mengenalkan kekayaan budaya Nusantara melalui permainan tradisional.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah studi literatur atau tinjauan pustaka. Studi literatur merupakan salah satu desain penelitian yang digunakan saat mengumpulkan sumber data yang berhubungan dengan pembahasan suatu topik. Adapun tujuan dari studi literatur adalah mendeskripsikan konten pokok berdasarkan informasi yang telah diperoleh (Syofian & Gazali, 2021). Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel dan data tambahan dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini difokuskan untuk menciptakan sebuah produk yang baru untuk menyelesaikan masalah pada penelitian yang diajukan.

Teknik pengumpulan data studi literatur ini adalah dengan menggunakan alat pencarian database untuk pencarian sumber literatur. Pengumpulan data diawali dengan menggunakan kata kunci permainan tradisional dan motorik kasar di *Google Scholar*. Diperoleh artikel sebanyak 65 sumber literatur. Kemudian artikel-artikel tersebut kemudian *discreening* dengan *skimming* yaitu membaca pada inti jurnal fokus memperhatikan topik, kesesuaian isi jurnal, kesesuaian sumber yang diketahui dari abstrak, kata kunci, pendahuluan dan kesimpulan. Pada akhirnya diperoleh 15 artikel yang digunakan dalam studi literatur ini.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan dalam tabel berikut yang memuat hasil analisis kajian literatur meliputi Nama Penulis, Desain Penelitian serta Hasil Penelitian. Berikut tabel hasil analisis kajian literatur.

Penulis	Metode	Temuan Hasil Penelitian
<p>Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto dan Wadiatu Khairati A.S</p>	<p>Penelitian Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek motorik kasar (melompat) mulai dari motorik kasar, lari, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki lebih tinggi pada <i>post test</i> dibandingkan dengan <i>pre test</i> dengan tingkat signifikansi yang seluruhnya 0,000 (<math>p &lt; 0,05</math>). Sehingga seluruh aspek motorik kasar (melompat) berbeda antara sebelum dan setelah diberikan penggunaan sentra bermain peran (Anggraini et al., 2018).</p>
<p>Siti Restu Utami Fatmawati</p>	<p>Penelitian Tindakan (<i>Action Research</i>)</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B1. Kondisi awal sebelum tindakan diperoleh persentase rata-rata sebesar 28%. Siklus I keterampilan motorik kasar anak meningkat menjadi 47%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 19% sebelum dilakukan tindakan. Selanjutnya pada siklus II keterampilan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 67%. Maka jelas terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20% (Fatmawati, 2019).</p>
<p>Anung Probo Ismoko</p>	<p>Penelitian Eksperimen</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V Sekolah Dasar Negeri III Ngalian. Pada saat bermain bentengan tanpa disadari anak melakukan gerakan baru yang akan melatih kemampuan motorik kasar maupun motorik halus. Adapun nilai rata-rata <i>pre test</i> bentengan adalah sebesar 14,43, sedangkan nilai rata-rata <i>post tes</i> bentengan adalah sebesar 18,14 (Pratiwi &amp; Cahyono, 2020).</p>
<p>Muhammad Riyan Hidayatullah, Hasbi</p>	<p>Penelitian Pengembangan (<i>education research and development (R &amp; D)</i>)</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional yang di modifikasi untuk anak sekolah dasar kelas bawah. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain modifikasi permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas bawah dinilai baik dan efektif serta respon peserta didik yang positif terhadap model modifikasi permainan tradisional.</p>

		Oleh karena itu, model pembelajaran ini dinilai dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar kelas bawah (Hidayatullah & Hasbi, 2021).
Dian Puspita Sari, Sri Saprachayuningsih dan Wembrayarli	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B meningkat dengan sangat baik melalui permainan tradisional petak umpet. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan pembelajaran keseluruhan anak yang diperoleh pada permainan tradisional petak umpet. Sebelum diberi tindakan sebesar 2,74 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 0%. Pada siklus I 3,43 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 30%. Pada siklus II mencapai 4,09 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 100% (Sari et al., 2020).
Nurhalimah Hakiki dan Khusnul Khotimah	Penelitian Kualitatif dengan jenis <i>library research</i>	Secara teoritis penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan fisik anak, dan mengeksplorasi lingkungannya tanpa bantuan orang lain. Dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak salah satunya dengan cara menstimulus perkembangan tersebut melalui pemanfaatan permainan edukatif tradisional (Hakiki & Khotimah, 2020).
Kamaludin, Ngadiman, Rifqi Festiawan, Indra Jati Kusuma dan Ayu Rizki Febriani	Penelitian Pengembangan ( <i>education research and development</i> (R & D)	Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah produk yang dinamakan Pecah Piring Sintren (PPS). Melalui tahap uji validasi dan uji coba produk skala kecil, maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan produk akhir permainan PPS ini adalah 91,2% atau dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga dengan begitu permainan Pecah Piring Sintren (PPS) dinyatakan sangat layak digunakan dan berpotensi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 9-12 Tahun (Festiawan et al., 2020).
Yohanes Muga, Nikodemus Bate, dan Yanuarius Ricardus Natal,	Penelitian Pengembangan ( <i>education research and development</i> (R & D)	Hasil dari penelitian ini diperoleh produk akhir pengembangan berupa model pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional he’a bheka dan teki-toka. Adapun model pembelajaran ini dinyatakan

		“sesuai/valid/layak” sebagai alternative belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK .
Adek Diah Saputri, Dian Eka Priyantoro, dan Uswatun Hasanah	Penelitian Kualitatif	Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu dapat mengkoordinasi gerak tubuh, menjaga keseimbangan, melompat, dan ketangkasan. Pada saat bermain anak-anak diharuskan untuk dapat berlari melawati lawan yang berjaga dan tidak boleh terkena lawan jika ingin memenangkan permainan dan sampai ke finish. Dengan kata lain dalam mengembangkan motorik kasar dengan permainan tradisional sangat membantu untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini (Adek Diah Saputri et al., 2021).
Aushafil Karimah dan Siti Nur Aini Menia	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gobak sodor dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membantu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada aspek perkembangan motorik kasar anak melalui permainan gobak sodor. Pada pra siklus nilai persentase anak mencapai 39% dengan rata-rata pencapaian indikator anak adalah 4,4. Setelah dilakukan siklus I nilai persentase mencapai 61% anak yang mencapai target Ketuntasan Belajar (KB), sedangkan rata-rata pencapaian indikator yang dicapai adalah 5,2. Adapun hasil tindakan pada siklus II perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan pada persentase 83% dari jumlah keseluruhan anak, dengan rata-rata pencapaian indikator anak adalah 5,9 (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015).
Nurul Sinta Fauziah, Taopik Rahman dan Heri Yusuf Mushlihin	Penelitian Studi Kasus	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional lompat tali karet dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Permainan ini melatih aspek motorik kasar anak pada dimensi kekuatan, kelincahan dan keseimbangan. Dengan adanya permainan tradisional lompat tali karet, kita melatih, mendorong, mengembangkan, meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak .

Muhammad Muhajirin dan Yunita Andriana	Penelitian Tindakan Kelas	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan dua siklus, terdapat peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari pra siklus sebesar 18,2%, meningkat pada siklus I menjadi 45,5%, lalu pada siklus II meningkat menjadi 63,7%. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan motorik kasar anak lewat permainan petak umpet.
Dede Nurul Qomariah dan Siti Hamidah	Penelitian metode deskriptif dengan Pendekatan Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat permainan engklek dalam meningkatkan keterampilan motorik pada anak kelompok B TK Armawiyah 1 diantaranya yaitu: a) melatih keseimbangan anak; b) memperkuat kekuatan fisik anak; c) menunjukkan kecepatan gerak anak; d) mengasah kelincahan gerak anak; e) meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah; serta f) mengasah kelenturan tubuh & kekuatan otot anak (Qomariah & Hamidah, 2022).
Rindawati, Devi Wahyu Ertanti dan Ika Anggraheni	Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Studi Kasus	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali sangat efektif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak didik pada aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Aspek perkembangan yang lain seperti kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional anak dapat berkembang melalui permainan tradisional lompat tali tersebut .
Erna Roostin, Wulanda Aditya Azis dan Nida Wahdatul Fuadah	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I anak telah mencapai skor rata-rata 2,5 termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 58,3% termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dan telah mencapai target dengan skor rata-rata 3,8 termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 91,6% termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) (Roostin et al., 2022).

### 3.2. Pembahasan

Pembahasan ini akan memaparkan bagaimana permainan tradisional tersebut dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang sangat baik lewat permainan tradisional karena sangat menarik saat dimainkan

serta alat dan bahan yang digunakan juga mudah ditemukan di sekitar lingkungan. Lewat kegiatan bermain, anak-anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sehingga anak menjadi sehat dan merasa senang (Fatmawati, 2019).

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Dian Puspita Sari, dkk yang melaksanakan dua siklus untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar lewat permainan tradisional petak umpet menunjukkan peningkatan keterampilan peserta didik dari siklus I hingga siklus II sebesar 60%. Lewat penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak (Sari et al., 2020). Sesuai dengan salah satu jenis permainan yang akan peneliti sajikan di dalam aplikasi yaitu permainan tradisional petak umpet berbasis aplikasi. Maka, aplikasi ini akan memberikan nuansa baru bagi peserta didik dalam memainkan permainan tradisional petak umpet. Walau berbasis aplikasi, tidak akan menghilangkan citra permainan petak umpet sebagai permainan tradisional.

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Aushafil Karimah, dkk yang melaksanakan penelitian tindakan kelas terhadap permainan tradisional gobak sodor atau bentengan namun bagi orang melayu Riau dikenal dengan galah panjang dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Peningkatan dari siklus I hingga siklus II yaitu dari 61% menjadi 83%. Hal ini sudah memenuhi target ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, permainan tradisional gobak sodor dinilai dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Permainan dapat memberikan manfaat dalam melatih kemampuan anak-anak terkait manajemen konflik dan belajar mencari solusi dan permasalahan yang dihadapinya. Permainan juga memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bahasa, keterampilan komunikasi, kesadaran masyarakat dan perilaku sosial. Permainan yang dimainkan di area terbuka dapat memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi masyarakat dimana mereka tinggal, memungkinkan mereka untuk belajar tentang dunia (Qomariah & Hamidah, 2022).

Perkembangan keterampilan gerak dasar pada anak berkembang sesuai tingkat usianya, namun jika secara tidak disengaja dilatih dan distimulus, hal ini akan berpotensi menyebabkan gaya hidup yang tidak sehat, obesitas, rendahnya partisipasi dalam olahraga dan aktifitas fisik lainnya. Anak-anak yang memiliki tingkat keterampilan motorik kasar yang rendah kemungkinan memiliki kompetensi fisik yang rendah. Banyak penelitian mengungkapkan bahwa keterampilan motorik kasar berhubungan langsung dengan aktivitas fisik, kebugaran terkait kesehatan, dan kesehatan kardiometabolik. Manfaat permainan tradisional yaitu permainan engklek dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini diantaranya yakni a) melatih keseimbangan anak; b) memperkuat kekuatan fisik anak; c) menunjukkan kecepatan gerak anak; d) mengasah kelincahan gerak anak; e) meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah; serta f) mengasah kelenturan tubuh & kekuatan otot anak (Qomariah & Hamidah, 2022).

Motorik kasar perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan anggota tubuh secara efektif, yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, koordinasi indra dan anggota tubuh, melatih kepercayaan diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk beraktivitas. Dalam penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nurul Sinta Fauziah, dkk yaitu terkait pemanfaatan permainan lompat tali karet atau tali merdeka untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan lompat tali ini menggunakan karet gelang yang disusun hingga menjadi lebih panjang sehingga dapat digunakan. Permainan ini sederhana tapi bermanfaat, dapat dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga tali.

Dari beberapa penelitian yang telah dibahas memiliki kesamaan dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Dari rangkuman 15 artikel ini, perkembangan keterampilan

motorik kasar pada anak mengalami peningkatan. Permainan tradisional dari setiap daerah rata-rata sama namun berbeda hanya di penamaan saja.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari sumber kajian literatur dapat ditarik kesimpulan yaitu, terbukti bahwa permainan tradisional memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. hal ini dibuktikan dengan 15 artikel yang menunjukkan keberhasilan dalam menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat , melatih keseimbangan anak, memperkuat kekuatan fisik anak, menunjukkan kecepatan gerak anak, mengasah kelincahan gerak anak, meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah serta mengasah kelenturan tubuh & kekuatan otot anak.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada tim penelitian yang meluangkan waktu dan pemikirannya demi terselesainya artikel ilmiah ini.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Adek Diah Saputri, Dian Eka Priyantoro, & Uswatun Hasanah. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Pertiwi 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur). *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 143–153. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4579>
- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali dan Engklek Sebagai Peningkatan Kebugaran Tubuh di Era New Normal. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 09(01), 141–150. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/download/40928/36256>
- Anam, S., Ovaleshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. In *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 2, pp. 178–191).
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. In *Journal of Early Childhood Care and Education* (Vol. 1, Issue 1, p. 18). <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Fatmawati, S. R. U. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Indonesia. In *Seminar Nasional PGPAUD 2019* (pp. 409–416). <http://semnaspgsd.uintirta.ac.id/index.php>
- Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren : Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(5), 37–45. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513/466>
- Giri, K. G. B., & Dharmadi, M. (2013). Gambaran ketajaman penglihatan berdasarkan intensitas bermain game siswa laki-laki sekolah menengah pertama di wilayah kerja puskesmas Gianyar I. *E-Jurnal Medika Udayana*, 2013(April), 1–7. <https://ojs.unud.ac.id/index.php>
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. In *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1, pp. 22–31). <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3>

- Hasbi, H., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 46–58. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2602>
- Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021). (Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 377–387. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2486>
- IKBAL, I., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6138>
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, 1(3), 249–251.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Pratiwi, S. L., & Cahyono, H. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 1(2), 274–282.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini. 7(1), 8–23.
- Roostin, E., Azis, W. A., Fuadah, N. W., & Info, A. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan (Vol. 6, Issue 1, pp. 27–36).
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. In *Jurnal Ilmiah Potensia* (Vol. 5, Issue 1, pp. 40–44). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Syofian, M., & Gazali, N. (2021). Kajian literatur: Dampak covid-19 terhadap pendidikan jasmani. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.93-102>