

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Karangrejo Magetan

Diterima:

27 Desember 2022

Revisi:

09 Januari 2023

Terbit:

19 Januari 2023

¹Heni Purwulan, ²Santi Yudhawati Darmo, ³Laelatul Hikmah

^{1,2,3}Universitas Doktor Nugroho Magetan
^{1,2,3}Magetan, Indonesia

E-mail: ¹henipurwulan@udn.ac.id,
²santiyudhawatidarmo@udn.ac.id

Abstract—This study aims to analyze the effect of traditional games on the development of gross motor skills in early childhood at TK Karangrejo Magetan. Conducted in September 2022, the research focused on evaluating the changes in children's gross motor skills through various types of traditional games implemented in the school environment. A quantitative approach using a pretest-posttest experimental design was adopted. The sample consisted of 30 children aged 4-6 years from TK Karangrejo Magetan, divided into two groups: the experimental group that participated in traditional games and the control group that did not. Data were collected through direct observation of children's motor skills before and after the participation in traditional games, and analyzed using t-tests to determine significant differences. The results showed a significant improvement in the development of gross motor skills, particularly in balance, coordination, and agility. This finding concludes that traditional games positively impact the development of gross motor skills in early childhood, making them an effective learning method to enhance children's physical abilities at TK Karangrejo.

Keywords— Active Learning Methods, Child Participation, PAUD, Early Childhood Education.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk dasar kemampuan fisik yang akan mendukung perkembangan keterampilan lainnya, seperti motorik halus dan kemampuan kognitif. Motorik kasar melibatkan keterampilan fisik dasar seperti berlari, melompat, memanjat, dan menjaga keseimbangan tubuh, yang sangat berpengaruh pada perkembangan fisik dan sosial anak. Pada tahap usia dini, khususnya rentang usia 4 hingga 6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan motorik kasar yang sangat pesat, di mana stimulasi yang tepat dapat mempengaruhi kualitas perkembangan tersebut (Dewi, 2020). Kemampuan motorik kasar ini sangat penting karena akan menjadi dasar bagi perkembangan motorik halus dan keterampilan kognitif yang lebih kompleks di masa mendatang (Andini, 2021).

Permainan menjadi salah satu metode efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Dalam hal ini, permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik

intens dapat menjadi alternatif yang lebih baik dibandingkan dengan permainan berbasis teknologi yang lebih pasif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, permainan tradisional yang lebih melibatkan aktivitas fisik mulai terlupakan, digantikan oleh permainan digital yang kurang melibatkan gerakan tubuh. Hal ini menyebabkan anak-anak cenderung lebih pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas fisik, yang berakibat pada penurunan keterampilan motorik kasar mereka (Widodo, 2021).

Namun, permainan tradisional seperti lompat tali, bekel, egrang, dan congklak memiliki potensi besar dalam mengembangkan motorik kasar anak. Permainan-permainan ini melibatkan gerakan yang kompleks, seperti melompat, berlari, menendang, dan menjaga keseimbangan, yang secara langsung merangsang kemampuan koordinasi antara tangan dan mata, keseimbangan, serta kekuatan tubuh anak (Santosa, 2020). Permainan tradisional dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak karena mengutamakan gerakan fisik yang lebih kompleks dan melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, yang penting dalam mendukung perkembangan fisik dan sosial anak (Fauziyah, 2022).

Salah satu alasan penting mengapa permainan tradisional perlu dimasukkan kembali dalam kegiatan pembelajaran adalah karena karakteristik permainan ini yang melibatkan gerakan yang lebih alami dan berorientasi pada aktivitas fisik yang melibatkan tubuh secara penuh. Hal ini berbeda dengan permainan digital yang seringkali menuntut anak-anak untuk duduk lama di depan layar, mengurangi kesempatan mereka untuk bergerak dan berinteraksi secara fisik (Widodo, 2021). Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok juga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar bersosialisasi, berbagi giliran, dan memahami pentingnya kerjasama (Sari, 2021).

TK Karangrejo di Magetan dipilih sebagai lokasi penelitian karena melihat potensi besar dalam pengembangan pendidikan anak usia dini yang dapat diperoleh dari implementasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak positif permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, dengan fokus pada perbandingan antara anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional dan yang tidak. Meskipun terdapat banyak penelitian yang mengungkapkan pentingnya permainan dalam perkembangan anak, riset yang secara khusus meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap motorik kasar

anak usia dini di tingkat pendidikan TK masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan literatur yang ada dengan menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Karangrejo Magetan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest untuk menguji pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Karangrejo Magetan. Sampel penelitian terdiri dari 30 anak usia 4 hingga 6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang mengikuti permainan tradisional dan kelompok kontrol yang tidak mengikuti permainan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perkembangan motorik kasar anak sebelum dan setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian motorik kasar yang mengukur keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot besar.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest control group, di mana dua kelompok anak yang memiliki karakteristik serupa dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa serangkaian permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik seperti lompat tali, egrang, dan bekel. Sedangkan kelompok kontrol tidak mengikuti perlakuan tersebut dan hanya menjalani kegiatan rutin. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan penilaian motorik kasar anak sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan diberikan. Rubrik penilaian digunakan untuk mencatat kemampuan anak dalam berbagai aspek motorik kasar, yang kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Analisis data dilakukan dengan uji t untuk menguji hipotesis apakah permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Sebelum melakukan uji perbedaan, data diuji normalitasnya dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji t untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti yang kuat

mengenai dampak positif permainan tradisional terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Karangrejo Magetan. Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Pada kelompok eksperimen, yang mengikuti kegiatan permainan tradisional, terlihat peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik kasar anak, terutama dalam aspek kelincahan, keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kekuatan otot besar. Sebagai contoh, pada pretest, kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor untuk kelincahan sebesar 6,2 (SD = 1,3), sementara pada posttest, rata-rata skor meningkat menjadi 8,4 (SD = 1,0). Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada indikator keseimbangan, dengan skor pretest 5,8 (SD = 1,1) dan posttest 8,2 (SD = 0,9), serta pada kekuatan otot besar, yang menunjukkan peningkatan dari skor pretest 6,4 (SD = 1,4) menjadi posttest 8,5 (SD = 0,8).

Di sisi lain, kelompok kontrol, yang tidak mengikuti kegiatan permainan tradisional, hanya mengalami peningkatan yang minimal dalam kemampuan motorik kasar mereka. Misalnya, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata untuk kelincahan pada pretest adalah 6,1 (SD = 1,2), dan pada posttest, nilai rata-rata meningkat sedikit menjadi 6,5 (SD = 1,1). Peningkatan serupa terjadi pada indikator keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kekuatan otot besar, namun perbedaannya tidak signifikan jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Perbandingan hasil pretest dan posttest antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional, yang melibatkan gerakan fisik aktif, memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dibandingkan dengan kegiatan yang tidak melibatkan aktivitas fisik yang intens. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan fisik yang melibatkan gerakan tubuh yang kompleks dapat merangsang

perkembangan motorik kasar anak secara optimal (Santosa, 2020; Fauziyah, 2022). Permainan tradisional seperti lompat tali, egrang, dan bekel mengharuskan anak untuk bergerak secara aktif dan melibatkan koordinasi antara tangan dan kaki, yang berkontribusi langsung pada peningkatan keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan otot besar (Sari, 2021).

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dalam hal kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang kemampuan motorik kasar secara efektif. Hal ini konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan fisik berulang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan mempercepat perkembangan fisik anak (Prasetyo, 2020). Selain itu, pengembangan kekuatan otot besar pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik berulang, seperti melompat dan berlari, dapat meningkatkan kekuatan otot tubuh anak, baik pada bagian atas maupun bawah (Sukmawati, 2021).

Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional hanya mengalami peningkatan minimal dalam keterampilan motorik kasar mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan rutin yang tidak melibatkan permainan tradisional yang aktif fisik tidak dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak sebanyak permainan yang melibatkan aktivitas fisik intens. Penelitian ini mendukung pendapat bahwa permainan tradisional sebaiknya dimasukkan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, terutama dalam hal keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot yang penting untuk kehidupan sehari-hari anak-anak.

Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol juga menggarisbawahi pentingnya memilih metode pembelajaran yang aktif dan berbasis fisik untuk anak usia dini. Permainan tradisional menyediakan konteks yang lebih kaya bagi anak-anak untuk belajar melalui gerakan yang langsung terhubung dengan tubuh mereka, meningkatkan kemampuan motorik kasar yang akan berguna untuk aktivitas lain, seperti olahraga dan kegiatan fisik lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik anak, tetapi juga berpotensi meningkatkan kemampuan sosial dan emosional mereka, karena permainan tradisional

sering melibatkan interaksi kelompok yang mendorong kerja sama dan pengembangan empati (Wahyu, 2021).

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan pentingnya kesadaran dari para pendidik dan orang tua untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini. Mengingat manfaat yang signifikan yang diberikan oleh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak, maka seharusnya lembaga pendidikan lebih memperhatikan pentingnya aktivitas fisik dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, pendidikan berbasis aktivitas fisik, seperti permainan tradisional, memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak yang lebih optimal, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka.

Akhirnya, meskipun permainan digital dapat memberikan hiburan, penelitian ini menekankan bahwa penting bagi anak-anak untuk tetap terlibat dalam aktivitas fisik yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan mereka. Pengurangan waktu yang dihabiskan untuk permainan digital dan lebih banyak waktu untuk permainan tradisional yang aktif fisik dapat berperan dalam meningkatkan kualitas perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan keluarga harus bekerja sama untuk memfasilitasi dan mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam permainan yang mendukung perkembangan motorik kasar mereka.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Karangrejo Magetan. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan permainan tradisional, seperti lompat tali, egrang, dan bekel, mengalami peningkatan keterampilan motorik kasar yang signifikan, terutama dalam hal kelincahan, keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kekuatan otot besar. Kelompok eksperimen yang mengikuti permainan tradisional menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang tidak mengikuti permainan tersebut, yang memperlihatkan peningkatan minimal dalam keterampilan motorik kasar.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional, yang melibatkan gerakan fisik yang kompleks, dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak dengan lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan yang tidak melibatkan aktivitas fisik intens. Permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, karena sering kali dilakukan dalam kelompok yang membutuhkan interaksi langsung antar anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga pada perkembangan sosial anak.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar tenaga pendidik di TK Karangrejo Magetan lebih mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar. Penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan fisik anak, terutama dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar yang mendasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya untuk mempertimbangkan pengintegrasian permainan tradisional sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, F. (2021). *Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(2), 134-145.
- Dewi, I. (2020). *Pengaruh stimulasi motorik terhadap perkembangan fisik anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(3), 112-123.
- Fauziyah, S. (2022). *Manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak*. Jurnal Pendidikan dan Kegiatan Anak, 5(1), 78-89.
- Marsini, M., & Dwikoranto, D. (2022). Using Google Meet in group discussions to improve learning activities and students' problem-solving ability during the COVID-19 Pandemic. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(5), 584-597.
- Santosa, W. (2020). *Pentingnya permainan fisik dalam perkembangan motorik kasar anak*. Jurnal Pengembangan Pendidikan Anak, 8(1), 56-67.
- Sari, A. (2021). *Pengaruh permainan kelompok terhadap sosial emosional anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 14(2), 101-113.
- Widodo, S. (2021). *Perubahan perilaku anak usia dini dalam penggunaan permainan digital dan fisik*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 9(3), 77-89.