



Dampak Dari Permainan Tradisional pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar

St. Adrianti

Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Indonesia

*Penulis Korespondensi: adriantianti176@gmail.com

Abstract. *This quasi-experimental study aims to find out if playing traditional games like asingasing and dende can help young children in group B at TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo improve their gross motor skills. We are testing the traditional games to see if they make a difference, and the main thing being studied is how well the children develop their gross motor skills. The study included all the children in group B, which had a total of 38 students. The sample was divided into two groups: group B1, which played the dende game and had 20 children, and group B2, which played the asingasing game and had 18 children. The researchers collected data using a checklist to observe the children. They also analyzed the data using descriptive and inferential methods. Result showed that playing traditional games like asingasing and dende helped children's gross motor development. The assessment showed that children who played the traditional games had average scores in the developing category, which was expected, and children who played the dende game even reached the very well-developed category.*

Keywords: *Children; Dende; Foreign Games; Gross Motor Development; Traditional Game*

Abstrak. Penelitian kuasi-eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui apakah bermain permainan tradisional seperti asingasing dan dende dapat membantu anak-anak usia dini di kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka. Kami menguji permainan tradisional untuk melihat apakah mereka membuat perbedaan, dan hal utama yang dipelajari adalah seberapa baik anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka. Penelitian ini melibatkan semua anak di kelompok B, yang berjumlah 38 siswa. Sampel dibagi menjadi dua kelompok: kelompok B1, yang bermain dende dan memiliki 20 anak, dan kelompok B2, yang bermain asingasing dan memiliki 18 anak. Para peneliti mengumpulkan data menggunakan daftar periksa untuk mengamati anak-anak. Mereka juga menganalisis data menggunakan metode deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional seperti asingasing dan dende membantu perkembangan motorik kasar anak-anak. Penilaian menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain permainan tradisional memiliki skor rata-rata dalam kategori berkembang, yang diharapkan, dan anak-anak yang bermain dende bahkan mencapai kategori berkembang sangat baik.

Kata kunci: Anak-anak; Dende; Permainan Asing; Permainan Tradisional; Perkembangan Motorik Kasar

1. LATAR BELAKANG

Pada tahap awal hidup, anak akan melalui pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Ini adalah waktu yang sangat penting dan mendasar bagi anak dalam hidup mereka. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan. Masa keemasan adalah saat di mana anak mengalami kemajuan luar biasa dan terbaik dalam hidupnya. Anak akan berkembang secara fisik, dari pertumbuhan otak hingga organ tubuh lainnya. Selain itu, anak juga akan mengalami kemajuan dalam aspek psikologis serta perkembangan kognitifnya.

Pada masa ini, anak memerlukan rangsangan yang tepat agar anak dapat mencapai kematangan yang baik. Pemberian stimulasi yang baik pada anak akan mempengaruhi keberhasilan di masa yang akan datang. Pemberian stimulasi yang baik bisa dilakukan dalam

bentuk kegiatan sehari-hari maupun dalam proses belajar anak. Jika pemberian stimulasi tidak baik maka anak akan mengalami kesulitan dalam hidupnya di masa yang akan datang.

Lewat aktivitas bermain, anak-anak bisa menemukan banyak hal baru. Kegiatan bermain menjadi hal yang paling penting bagi mereka. Selain itu, terdapat istilah pemain dan permainan. Pemain merujuk kepada individu yang terlibat dalam sebuah permainan. Di sisi lain, permainan adalah benda yang digunakan untuk aktivitas bermain. Permainan biasanya memiliki struktur, dan sering dilakukan untuk bersenang-senang, menghibur, serta sebagai sarana pendidikan. Permainan digunakan dalam pendidikan karena dapat mendukung perkembangan anak-anak yang masih kecil. Salah satu jenis permainan yang sering dipakai dalam pendidikan ialah permainan tradisional.

Permainan tradisional sangat efektif diterapkan pada anak karena mudah dimainkan serta dapat dilakukan kapan saja dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Anak juga bisa belajar tentang budaya setempat melalui permainan tradisional. Dan yang lebih penting permainan ini dapat menstimulasi perkembangan anak. Di antara berbagai aspek pertumbuhan, perkembangan fisik dan motorik menjadi salah satu yang dapat ditingkatkan secara efektif melalui permainan tradisional. Pentingnya aspek ini tak bisa diabaikan, mengingat gerakan adalah fondasi bagi setiap aktivitas manusia. Istilah "motorik" sendiri berasal dari bahasa Inggris, "motor ability," yang berarti kemampuan untuk bergerak. Motorik merujuk pada perkembangan kontrol tubuh yang melibatkan koordinasi antara otot dan saraf. Ini berarti bahwa semua gerakan tubuh terbentuk dan terkoordinasi berkat peran sistem saraf.

Perkembangan motorik adalah gerakan yang lahir dalam diri seseorang yang melibatkan otot dan syaraf untuk melakukan suatu gerakan kegiatan sehari-hari maupun saat berolahraga. Apabila perkembangan motorik berkembang dengan baik maka seseorang akan memiliki daya kerja yang kuat. Maka dari itu anak harus diberikan stimulasi sejak dini agar di masa dewasa memiliki fisik yang kuat. Motorik kasar adalah keterampilan yang memerlukan koordinasi dari banyak bagian tubuh anak. Untuk meningkatkan motorik kasar, orang tua bisa melatih anak melalui kegiatan seperti melompat, memanjat, berlari, berjalan di atas jari, atau berjalan. Semakin sering anak bergerak dan berkreasi, semakin baik pula perkembangan motoriknya. Keterampilan motorik kasar yang baik akan berdampak positif pada perkembangan lainnya, seperti fisik, emosi, dan pemahamannya.

Keterampilan motorik besar anak bisa meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka. Gerakan yang dilakukan juga membantu fungsi otak kanan dan kiri. Perkembangan motorik kasar sangat penting, terutama pada awal kehidupan anak. Keterampilan ini tidak akan tumbuh dengan baik hanya dari proses alami mereka. Sebaliknya, perkembangan motorik akan lebih

optimal jika anak mendapat rangsangan yang tepat. Anak yang banyak diberikan rangsangan akan berkembang lebih cepat dibandingkan dengan yang kurang mendapat rangsangan.

Pendidik perlu memperhatikan perkembangan motorik kasar anak, terutama di instansi Pendidikan anak usia dini, untuk mengoptimalkan kemajuan motorik mereka. Sebab, motorik yang baik akan memengaruhi aspek perkembangan lainnya. Salah satu cara pendidik dapat membantu dalam memaksimalkan perkembangan motorik kasar ini adalah dengan menyediakan fasilitas bagi anak untuk bermain, yang melibatkan aktivitas fisik yang bermanfaat bagi motorik mereka.

Masalah yang berkaitan dengan perkembangan anak sering terlihat di lingkungan sekolah. Salah satunya adalah isu yang berkaitan dengan keterampilan motorik kasar. Contohnya terjadi di TK Sangga Wiyana yang berada di Kabupaten Majalengka, di mana terdapat rendahnya kemampuan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena proses belajar anak lebih terfokus pada aktivitas membaca dan menulis, sehingga perhatian terhadap stimulasi perkembangan motorik anak menjadi kurang (Hidayanti, 2013). Isu yang dialami di TK Sangga Wiyana juga dapat ditemukan di TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo.

Pengamatan yang dilakukan oleh calon peneliti pada tanggal 26 September 2022 di Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar menunjukkan adanya masalah dalam perkembangan motorik kasar anak-anak. Jenis permainan motorik kasar yang diterapkan adalah aktivitas modern seperti bermain bola, melempar dan menangkap bola, serta senam pagi. Ketika anak-anak bermain bola, terlihat sepuluh anak kesulitan untuk menendang bola. Bukti lainnya muncul saat senam pagi, di mana dua belas anak hanya menggerakkan tangan tanpa bergerak kaki, lima anak hanya berdiri tanpa ikut gerakan senam, dan tiga anak belum menunjukkan kemampuan keseimbangan yang baik antara tangan dan mata saat melempar atau menangkap bola.

Masalah yang dihadapi di TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo timbul akibat minimnya stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak-anak. Para guru lebih fokus pada aktivitas membaca dan menulis dalam kelas. Oleh karena itu, proses stimulasi motorik kasar hanya dilakukan satu kali dalam seminggu melalui senam pagi dan permainan modern yang dilaksanakan pada hari Selasa. Kegiatan bermain yang diberikan kepada anak-anak juga masih kurang, dan jenis kegiatan yang ada tidak menarik serta terasa monoton, sehingga anak-anak tidak antusias untuk berpartisipasi, terutama pada aktivitas motorik kasar. Hal ini mengakibatkan perkembangan motorik kasar anak-anak tidak berjalan dengan baik.

Berdasarkan masalah yang telah dikaji calon peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dalam upaya menangani permasalahan di sekolah tersebut yang berkaitan dengan

perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Ada dua jenis permainan tradisional yang efektif diberikan pada anak usia dini yaitu permainan tradisional asing-asing/gobak sodor dan dende/engklek. Permainan asing-asing/gobak sodor tidak memerlukan peralatan dan modal, keutamaan pada permainan ini adalah ketangkasan, kegesitan, dan kecepatan berlari atau bergerak para pemain, karena pada permainan asing-asing ini para pemain ada yang berusaha untuk menangkap dan ada pula yang berusaha untuk menghindari dari lawan. Permainan ini sangat berperan dalam pembangunan karakter pada anak seperti kerjasama, semangat juang pantang menyerah, kepemimpinan, sportivitas, memberikan kebahagiaan kepada anak dan tentunya sangat berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Permainan tradisional dende atau engklek adalah aktivitas yang dapat membantu meningkatkan kebugaran fisik. Dalam permainan ini, pemain perlu memiliki kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan tubuh untuk melewati kotak-kotak yang ada. Dende mengajak anak untuk bergerak di luar ruangan, memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keseimbangan tubuh yang dapat membantu mereka duduk dengan tenang saat belajar di kelas. Selain itu, permainan ini dapat melatih ketangkasan, fleksibilitas, dan kontrol gerakan motorik, seperti kapan harus melompat. Koordinasi antara mata, tangan, dan kaki juga ikut terlatih, dan permainan ini memberikan rangsangan pada sendi serta pergerakan posisi yang mendukung kemampuan fokus dan konsentrasi. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat topik penelitian dengan judul Dampak Dari Permainan Tradisional (Asing-Asing Dan Dende) Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar.

2. KAJIAN TEORITIS

Kata “permainan” diambil dari kata dasar “main” yang telah ditambah dengan imbuhan “per-an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti “main” adalah melakukan sesuatu yang membuat kita senang (baik dengan alat maupun tanpa). Dengan kata lain, “permainan” berarti alat yang digunakan untuk bermain, benda atau hal yang menjadi objek permainan; aktivitas yang dilakukan tanpa keseriusan, secara santai (KBBI, 2008).

Ahmad Yunus (2009) Permainan tradisional dapat dipahami sebagai suatu bentuk budaya dari masyarakat yang telah ada sejak zaman purba. Permainan ini terus berkembang dan masih dilakukan hingga saat ini, melibatkan seluruh elemen masyarakat, baik tua maupun muda, pria dan wanita, kaya ataupun miskin, serta rakyat biasa dan bangsawan tanpa ada perbedaan. Selain menjadi cara untuk menghibur dan menyegarkan pikiran atau sebagai sarana

berolahraga, permainan tradisional juga memiliki beberapa latar belakang, seperti rekreasi, kompetisi, pendidikan, kepercayaan magis, dan nilai-nilai agama. Selain itu, melalui permainan tradisional, individu dapat mengasah berbagai kreativitas, ketahanan, kecepatan, dan banyak sifat positif lainnya. (Mulyani, 2016:46). Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bukan hanya sekadar hiburan, melainkan warisan leluhur yang wajib dilestarikan karena sarat akan nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan-permainan ini, kita dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak.

Seriati dan Hayati (2010) menyatakan bahwa melalui riset yang dilakukan dengan studi ilmiah dan wawancara, ditemukan lebih kurang 57 jenis permainan tradisional yang terdapat di masyarakat, khususnya di daerah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan-permainan ini berperan dalam mendukung pertumbuhan berbagai aspek, seperti perkembangan motorik fisik, kognitif, bahasa, dan yang paling penting, keterampilan sosial (Fitri, 2022:10).

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis permainan tradisional gerak/fisik, yaitu dende/engklek. Permainan ini sangat dikenal anak-anak di Indonesia, terutama di kalangan perempuan. Di beberapa wilayah, permainan ini memiliki beberapa nama lain. Di Makassar, permainan itu disebut dende-dende. Dende-dende berarti berjalan hanya dengan satu kaki. Permainan ini bisa dimainkan oleh 4 orang atau lebih. Sebelum bermain, dende-dende digambar dalam bentuk garis petak di tanah. Gambar petak tersebut harus dilompati dengan satu kaki atau dua kaki. Pemain tidak boleh menyentuh garis yang ada. Jika melanggar aturan itu, maka mereka akan kalah.

Dalam bahasa Jawa, permainan ini disebut "engklek", yang merupakan permainan lompat-lompat tradisional. Tujuan permainan ini adalah untuk menarik garis di atas bidang yang datar untuk membentuk petak-petak. Pemain melompat dari satu petak ke petak lainnya dengan satu kaki. Sebelum bermain, kita harus menggambar lima petak vertikal yang saling bersebelahan, serta satu petak lagi di sisi kanan dan kiri. (Raihana; Budiyah Febria Sari, 2021).

Dende/Engklek

Permainan engklek memiliki karakteristik yang menguntungkan perkembangan anak. Pertama, permainan ini biasanya menggunakan alat atau fasilitas yang ada di sekitar kita tanpa membeli apa pun, yang berarti Anda harus sangat kreatif dan imajinasi. Banyak peralatan permainan terbuat dari tanah, batu, kayu, genting, batu, dan bahan tumbuhan. Selanjutnya, banyak anak bermain engklek pada saat yang sama. Selain itu, nilai-nilai etika seperti kebersamaan, kejujuran, rasa tanggung jawab, kemampuan untuk menerima kekalahan, kerja

sama, semangat untuk berprestasi, dan kepatuhan terhadap aturan diajarkan dalam permainan. (Purnamasari, 2022:8).

Alat, tempat, dan pemain yang dipakai dalam permainan ini meliputi kepingan genting, potongan keramik, atau batu datar, dan lain-lain. Permainan ini membutuhkan area yang cukup besar, sehingga sangat cocok jika dilakukan di halaman. Secara umum, tidak ada batasan jumlah pemain yang bisa ikut. Namun, biasanya jumlahnya tidak lebih dari 10 orang, dengan minimal 2 atau 3 orang untuk bermain.

Cara bermain dende/engklek yaitu Anak-anak bermain hompimpa untuk memilih siapa yang mulai duluan. Agar bisa bermain, setiap anak perlu memiliki kreweng atau gacuk, berupa pecahan, ubin, atau batu datar. Kreweng atau gacuk tersebut dilempar ke dalam petak bidang dende/engklek. Kreweng atau gacuk harus tetap berada di dalam batas petak. Apabila seorang pemain melempar kreweng atau gacuk sampai melewati garis petak, maka pemain itu dianggap kalah dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

Pemain engklek melompat dari satu petak ke petak lain dengan menggunakan satu kaki tanpa berganti. Dengan kata lain, dende/engklek dilakukan hanya dengan satu kaki sampai satu putaran selesai. Namun, saat mencapai dua petak yang berdekatan, kedua kaki harus menyentuh tanah. Semua pemain dilarang menginjak gacuk. Akibatnya, mereka harus melompat ke petak berikutnya tanpa menyentuh petak sebelumnya. Saat melompat, mereka dilarang menginjak garis atau keluar dari petak; jika mereka melakukannya, dia dianggap mati dan pemain selanjutnya akan memulai permainan. Setelah menyelesaikan satu giliran, seorang pemain melempar gacuk dengan punggung menghadap ke papan permainan. Dalam kasus di mana gacuk atau kreweng jatuh di salah satu petak, petak tersebut akan dimiliki oleh pemain itu. Pemilik sawah dapat berdiri dengan kedua kakinya di petak tersebut. Selama permainan, pemain lain dilarang masuk ke petak itu. Pemilik sawah terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan ini.

Manfaat bermain dende/engklek bisa membantu anak mengembangkan keterampilan fisiknya. Ini karena anak perlu melompat melewati kotak yang telah dipersiapkan. Dengan demikian, otot-otot kaki pun harus dalam keadaan kuat. Latihan keseimbangan tubuh anak dilakukan melalui permainan ini, yang mengharuskan mereka melompat dengan satu kaki. Mematuhi aturan permainan anak dapat belajar disiplin.

Gobak Sodor/Asing-asing

Salah satu permainan tradisional yaitu gobak sodor/asing-asing yang dimainkan dua kelompok bekerja sama: kelompok jaga dan kelompok penyerang. Tugas kelompok jaga adalah melindungi tim dengan mengulurkan tangan untuk menghalangi dan mencegah tim lawan

melewati (Julianus & Pramono, 2021). Permainan yang disebut gobak sodor juga dikenal dengan sebutan galasin atau galah asin. Istilah galasin berasal dari bahasa Jakarta, sementara gobak sodor lebih dikenal di Jawa Tengah. Di Sumatera Utara, permainan ini dikenal dengan nama margalah, dan di Makassar, orang menyebutnya asing-asing. Beberapa orang menyebutnya permainan hadang, karena di dalamnya pemain memiliki tugas untuk menghadang. Permainan tradisional gobak sodor sangat bergantung pada kemampuan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan mengoordinasikan gerakan tubuh untuk menghindari lawan agar tidak terkena, serta membutuhkan ketangkasan dan keseimbangan saat berlari. (Adek Diah Saputri dkk., 2021:143).

Permainan gobak ini tidak membutuhkan peralatan khusus. Pemain hanya perlu membuat garis dengan kapur atau alat lain sebagai referensi saat bermain. Permainan ini bisa dimainkan di area yang cukup luas, seperti lapangan atau teras rumah. Jumlah pemain harus genap, yaitu antara enam dan sepuluh. Mereka terdiri dari dua tim: tim penjaga dan tim penyerang. Setiap tim memiliki tiga atau lima anak. Karena permainan gobak sodor membutuhkan banyak tenaga, anak laki-laki biasanya lebih sering memainkannya. Tetapi jika komposisi pemain di tim seimbang dari segi usia dan jenis kelamin, anak perempuan juga dapat bermain. Tujuannya adalah untuk menghindari kekuatan tim yang tidak seimbang (Mulyani, 2016:162).

Tahap pertama yang dilakukan sebelum bermain gobak sodor adalah membuat sebuah area permainan berbentuk persegi panjang yang cukup besar. Di area ini, kita kemudian akan menggambar garis horizontal sesuai dengan jumlah anak dalam satu kelompok. Jika ada 5 anak dalam kelompok tersebut, maka kita akan menggambar 5 garis horizontal. Setelah itu, kita akan menggambar garis vertikal di tengah kelima garis tersebut, sehingga akan terbentuk 8 kotak kecil. Garis vertikal ini dikenal sebagai garis sodor. Jarak antara satu penjaga ke penjaga lainnya di belakangnya biasanya adalah sekitar lima langkah. Sementara itu, jarak ke samping umumnya setara dengan empat kali panjang tangan.

Setelah area permainan dibuat, kemudian dilakukan undian, bisa menggunakan hompimpah atau pingsut yang dipimpin oleh ketua tim. Undian ini bertujuan untuk memutuskan tim yang akan bermain dan tim yang akan menjaga. Anggota tim penjaga berada di posisi yang telah ditentukan pada garis horizontal. Setiap anggota harus tetap menjaga sepanjang garis itu. Kaki mereka harus terus berada di atas garis-garis horizontal tersebut.

Tim jaga yang berjaga di garis kesatu disebut juga pemain sodor. Pemain sodor inilah satu-satunya pemain tim jaga yang boleh melalui atau menjaga garis tengah (garis sodor). Pemain yang berpartisipasi secara individual perlu melewati pengawasan dari garis mulai sampai garis akhir. Setiap anggota tim harus mampu menembus semua garis mendatar

dan lolos dari pengawasan tanpa terjamah oleh pemain tim penjaga. Jika satu pemain terpegang atau tersentuh oleh anggota tim penjaga, maka dia dianggap sudah tidak ikut lagi.

Pemain memiliki kesempatan untuk menggunakan delapan kotak yang ada secara bergantian untuk melintasi arena dan mencapai garis finish sebelum kembali ke garis start. Namun, hanya satu pemain yang diizinkan berada di dalam sebuah kotak. Jika lebih dari satu pemain berada dalam satu kotak, maka hal ini disebut gosong, hangus, atau mati. Pemain yang terjebak di kotak itu dianggap sudah kalah. Kemenangan akan diraih oleh tim penjaga jika mereka mampu menyentuh semua pemain dari tim lawan. Di sisi lain, tim lawan atau tim yang sedang bermain akan dianggap menang jika setidaknya satu pemain berhasil melewati area yang dijaga, mulai dari garis awal hingga garis akhir, kemudian kembali ke garis awal tanpa tersentuh oleh tim penjaga. (Keen, 2012:56).

Manfaat bermain asing-asing/gobak sodor meningkatkan kekuatan dan keseimbangan anak (melatih motorik kasar anak), anak dapat bekerja sama dengan tim, melatih kemampuan anak dalam merencanakan strategi untuk menang dalam permainan, mengajarkan anak untuk berjuang demi mencapai kemenangan dalam permainan dan membangun sikap tidak mudah menyerah. (Keen, 2012:58).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional, yaitu permainan kuno yang menyenangkan, dapat bermanfaat bagi anak usia dini. Permainan tradisional ini termasuk permainan asing-asing dan dende, yang dimainkan dalam kelompok oleh anak laki-laki dan perempuan di tempat tertentu. Anak-anak melempar gacuk, yang terdiri dari pecahan tegel atau batu yang pipih, ke dalam kotak tertentu. Anak kemudian melompat ke setiap kotak dengan satu kaki.

Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motorik kasar anak berkembang seiring pertumbuhan dan kematangan mereka. Berbagai gerakan yang menggunakan otot besar atau seluruh tubuh membutuhkan energi yang lebih besar. Ini termasuk berlari, menendang, duduk, menaiki dan turun tangga, melompat, dan berjalan (Anggarini et al., 2020). Anak-anak perlu memiliki koordinasi otot yang baik untuk melompat, berlari, memanjat, bersepeda, atau berdiri dengan satu kaki.

Ketika anak mulai memiliki kontrol tubuh yang baik, pergerakan motorik kasar mereka meningkat. Perkembangan motorik kasar termasuk gerakan yang melibatkan otot besar atau keseluruhan anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak itu sendiri. Berlari, menendang, duduk, naik dan turun tangga, melompat, dan berjalan adalah contoh keterampilan ini (Khadijah & Amelia, 2020:45). Selain itu, pola gerak anak akan berubah

seiring mereka menjadi lebih kuat, menurut Berk (2007). Ini meningkatkan pertumbuhan dan kekuatan otot mereka.

Aktivitas motorik kasar yang dilakukan anak-anak sangat bermanfaat untuk masa depannya. Misalnya, jika anak-anak dilatih untuk berlari atau memanjat secara teratur, ketika mereka dewasa, mereka akan lebih suka berolahraga. Dengan demikian, perkembangan motorik kasar dapat didefinisikan sebagai jenis gerakan yang melibatkan otot-otot besar di seluruh tubuh. Kemampuan anak untuk mengatur gerakan tubuhnya dan keseimbangan tubuhnya juga memengaruhi proses ini.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan kelompok yang sudah ada secara alami, jadi termasuk dalam kategori eksperimen semu. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana permainan dende dan asing-asing tradisional dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Dalam desain penelitian ini, dua kelompok—kelompok eksperimen dan kelompok kontrol—digunakan metode pretest-posttest nonequivalen. Tujuan desain ini adalah untuk membandingkan dua metode yang berbeda untuk menangani subjek penelitian yang berbeda.

Pretest-posttest control group design digunakan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2010). Studi ini melibatkan dua kelompok: satu dipilih secara acak sebagai kelompok kontrol dan yang lainnya dipilih sebagai kelompok eksperimen. Semua kelompok ini diberi pretest untuk mengecek keadaan awal mereka. Di kelompok eksperimen diterapkan permainan tradisional asing-asing, sedangkan di kelompok kontrol di Taman Kanak-Kanak diterapkan permainan tradisional dende. Tempat penelitian ini adalah TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo yang terletak di Kota Makassar. Kelompok B, yang terdiri dari dua kelas, yang akan menjadi subjek penelitian. Kegiatan penelitian mengikuti tema pembelajaran yang sedang berlangsung yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2022–2023, terutama pada bulan Februari 2023. Prasurvei dilakukan pada bulan September 2022 untuk memulai penelitian ini.

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak-anak di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo, Makassar, yang terdiri atas dua kelas. Kelas B1 mencakup 20 siswa, sedangkan Kelas B2 terdiri dari 18 siswa. Untuk pengambilan sampel, peneliti memilih untuk mengambil semua individu dalam populasi karena totalnya hanya 38 orang. Dengan jumlah yang kurang dari 100, penulis memilih untuk tidak melakukan pengambilan sampel lagi, menjadikan seluruh individu dalam populasi sebagai sampel dalam penelitian ini, yang dikenal sebagai sampel jenuh. Menurut Arikunto (1995), ketika subjek kurang dari 100, lebih baik

untuk melibatkan semuanya agar penelitian tersebut dapat dianggap sebagai penelitian populasi. Terdapat dua komponen dalam definisi operasional, yaitu identifikasi variabel dan penjelasan mengenai variabel tersebut. Identifikasi variabel dibedakan menjadi variabel independen dan dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah permainan tradisional seperti asing-asing dan dende, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan motorik kasar pada anak-anak.

Untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari sampel penelitian, analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan. Uji sampel t independen digunakan untuk membandingkan data jika diperoleh dari dua kelompok yang tidak tergantung atau independen dan berdistribusi normal. Selama proses, uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel pada tingkat relevansi 0,05. Tingkat relevansi lebih dari 0,05 menunjukkan H_0 , yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal; tingkat relevansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal. Uji homogenitas varians Levene digunakan di Windows dengan SPSS 23.0 dan tingkat kepercayaan 95%. Nilai relevansi H_0 menunjukkan bahwa data sama, dan H_1 ditolak jika nilai relevansi kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa data tidak sama.

Hipotesis penelitian ini diuji dengan perhitungan Windows SPSS 23.0, yang berbasis pada hipotesis nol; uji-t digunakan pada tingkat signifikansi 5%, dengan kriteria berikut: H_0 diterima jika nilai signifikansi dua sisi lebih dari 0,05, dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi dua sisi kurang dari 0,05. Rumus efektivitas N-Gain digunakan untuk menghitung secara manual untuk mengetahui seberapa efektif permainan tradisional asing-asing dan dende. Uji N-Gain ini dilakukan setelah anak-anak di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo di Kota Makassar menerima perlakuan melalui metode eksperimen. Kontribusi yang efektif dan efektivitas perawatan diukur dengan uji N-Gain

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak dari permainan asing-asing dan dende dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat diamati menggunakan lembar observasi. Lembar ini berisi skor yang memiliki empat kategori yang dapat dicapai oleh anak dalam indikator kemampuan seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi melalui permainan tradisional seperti asing-asing dan dende. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dianalisis dengan metode statistik parametrik untuk menghasilkan uji t. Uji t bebas sampel adalah metode untuk membandingkan rata-rata dari dua set data yang tidak saling berhubungan. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana kegiatan permainan asing-asing dan dende berdampak sebelum dan sesudah

dilakukan di kelas eksperimen. Uji prasyarat dilakukan sebelum menguji hipotesis untuk menentukan perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah. Ini melibatkan penggunaan statistik parametrik untuk menguji normalitas data dan homogenitas.

Tabel 1. Hasil uji normalitas data post-test kelas eksperimen asing-asing dan dende.

Kelompok	Sig. (uji dua sisi)	Kesimpulan
Kontrol <i>Asing-asing</i>	0,151	Normal
Eksperimen <i>Dende</i>	0,672	Normal

Untuk t-tes sampel independen, statistik Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas; nilai Sig 0,151 untuk kelompok eksperimen asing menunjukkan bahwa data pada kelompok itu terdistribusi normal karena Sig 0,151 lebih besar dari 0,05. Sedangkan Nilai Sig 0,672 untuk kelompok eksperimen dende menunjukkan bahwa data juga terdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil homogenitas data post-test kelas eksperimen asing-asing dan dende.

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.251	1	36	.620

Pengujian kesamaan varians dilakukan untuk memastikan apakah varians dalam data yang dipelajari sama atau berbeda. Kriteria pengujian homogenitas menunjukkan bahwa jika nilai Sig lebih dari 0,05, varians dalam kelas eksperimen asing-asing dan dende dapat dianggap sama. Nilai Sig 0,620 menunjukkan bahwa varians dalam kelas eksperimen asing-asing dan dende berasal dari populasi yang homogen. Langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat untuk analisis statistik parametrik untuk memastikan bahwa hasilnya memenuhi persyaratan. Untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata dalam perkembangan motorik kasar siswa antara kelas eksperimen asing-asing dan dende, dilakukan uji sampel t independen. Hasil uji t ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis independent sample t test perbedaan perkembangan motorik kasar anak didik kelas eksperimen asing-asing dan eksperimen dende.

Aspek Perkembangan	Jumlah	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel}	Sig.	Kesimpulan
Kemampuan Motorik Kasar	38	7.936	2.023	0,00	H_0 ditolak / H_1 diterima

Berdasarkan analisis data pada Tabel 4.4, ditemukan bahwa nilai t_{hitung} (7.936) lebih besar secara signifikan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (2.023). Kondisi ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Kedua kelompok eksperimen juga memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,00 lebih rendah dari 0,05. Kelompok eksperimen yang melakukan kegiatan "asing-asing" memperoleh nilai rata-rata (mean) 83,28, sedangkan kelompok eksperimen yang melakukan kegiatan "dende" memperoleh nilai rata-rata (mean) 90,45. Kedua kelompok memiliki perbedaan rata-rata 7,17.

Dalam Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar, kemampuan motorik kasar anak-anak Kelompok B dipengaruhi secara signifikan oleh permainan tradisional "asing-asing" dan "dende", berdasarkan prinsip pengambilan keputusan dalam uji t independen (uji sampel t independen). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional "asing-asing" dan "dende" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Kesimpulan ini didasarkan pada semua hasil uji statistik. Dengan nilai rata-rata yang jelas berbeda, kelas eksperimen "dende" memiliki nilai mean yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen "asing-asing", dan nilai signifikansi 0,00

Berikut ini grafik perbedaan rata-rata mean dari kelas eksperimen asing-asing dengan kelas eksperimen dende setelah dilakukan post test.

Setelah melakukan pengujian hipotesis, ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok yang menggunakan permainan asing-asing dan kelompok yang memakai permainan dende. Untuk mengetahui seberapa efektif permainan dende dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar, dilakukan uji N Gain.

Tabel 4. Descriptive Statistics N Gain Score.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.58	.86	.7166	.07815
Ngain_Persen	20	58.06	86.11	71.6571	7.81491
Valid N (listwise)	20				

Dari table diatas nilai Mean N Gain Score adalah 0,7166 berdasarkan pembagian kategori nilai skor gain masuk pada kategori tinggi dengan nilai rentang $g > 0,7$ dengan kategori tinggi. Sedangkan pada nilai persentase adalah 71.6571 berdasarkan kategori taksiran persentase N Gain masuk pada kategori cukup efektif dengan rentang 56-75 % (cukup efektif). Dari data ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dende pada anak didik Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo Kota Makassar cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada indikator, kemampuan anak didik dalam hal keseimbangan, kelincahan, dan dari kegiatan permainan tradisional asing-asing dan dende.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa kedua jenis permainan tradisional, baik "dende" maupun "asing-asing", membantu anak usia dini di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 06 Tallo, Makassar dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar. Lebih khusus lagi, permainan "asing-asing" sangat membantu perkembangan motorik kasar anak, ditandai dengan peningkatan nilai ketuntasan rata-rata yang berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan". Sementara itu, permainan "dende" juga menunjukkan kemajuan besar dalam perkembangan motorik kasar anak bahkan dengan nilai ketuntasan rata-rata yang berada dalam kategori "berkembang sangat baik".

Saran yang penulis berikan adalah tentang penerapan permainan tradisional asing-asing dan dende untuk membantu perkembangan motorik kasar anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa kedua jenis permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Untuk orang tua, penting untuk memberikan anak kesempatan berlatih keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi melalui permainan ini, sehingga kemampuan motorik kasar mereka dapat berkembang lebih baik. Bagi peneliti yang akan datang, disarankan untuk menggunakan permainan tradisional lain yang lebih menarik agar anak-anak tetap antusias dan tidak merasa bosan saat beraktivitas.

DAFTAR REFERENSI

- Anggarini, F. S., Makmudah, S., & Amalia FN, A. (2020). *Perkembangan motorik AUD*. Guepedia.
- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini* (1st ed.). Kreator Cerdas Indonesia.
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2007). *Development through the lifespan*. Pearson.
- Euis, K. (2016). *Permainan tradisional dan peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak* (3rd ed.). Prenada Media Group.
- Julianus, B., & Pramono, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor untuk meningkatkan motorik kasar siswa tunagrahita ringan di SLB. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439–446. <https://doi.org/10.15294/inapes.v2i2.45328>
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini*. Kencana.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Kottala, S. Y., & Sahu, A. K. (2024). *Evaluating ergonomics and financial distress in manufacturing organization behavior: Resiliency framework from operations and strategic management*. The Learning Organization, 31(5), 765–788. <https://doi.org/10.1108/TLO-03-2023-0041>

- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia* (1st ed.). Diva Press.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Permendikbud.
- Purnamasari, I. (2022). Keefektifan permainan Engklek untuk meningkatkan fisik motorik anak kelompok B di TK Mekar Sari Kandeman Batang. *LTR*, 34(3), 8. <https://doi.org/10.26877/ltr.v34i2.12966>
- Raihana, & Sari, B. F. (2021). Pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 74–83. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).6743](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743)
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini* (1st ed.). Darussalam Press.
- Saputri, A. D., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Implementasi permainan tradisional Gobak 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>
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.