

## Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motorik Kasar Siswa Kelas I dan II Sekolah Dasar Negeri Tawang Sari 01 Kabupaten Blitar

Amalia Choirun Nisa<sup>1</sup>, Arief Darmawan<sup>2</sup>.

<sup>1, 2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

### Abstrak

Penelitian ini dinyatakan layak etik No.11.11.1/UN32.14.2.8/LT/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas I dan II SDN Tawang Sari 01 Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas I dan II di SDN Tawang Sari 01, Kabupaten Blitar, dengan total jumlah populasi sebanyak 33 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi, yaitu sebanyak 33 orang. Instrumen tes yang digunakan adalah TGMD-2. Berdasarkan uji hipotesis nilai p yang sangat signifikan ( $p < 0,001$ ) memberikan bukti kuat melawan hipotesis nol. perbedaan antara nilai  $t_{hitung}$  10,533 dan nilai  $t_{tabel}$  2,037, menekankan kekuatan hasil. Nilai  $t_{hitung}$  10,533 melebihi nilai  $t_{tabel}$  2,037, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan keterampilan motorik kasar siswa SDN Tawang Sari 01 Kabupaten Blitar. Besarnya peningkatan kemampuan keterampilan motorik kasar selama 6 kali pertemuan sebesar 11,12%.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Motorik Kasar, SDGS Pendidikan Berkualitas

### Abstract

This research was deemed ethically appropriate No.11.11.1/UN32.14.2.8/LT/2024. This study aims to determine the influence of traditional games on gross motor skills of first and second grade students at SDN Tawang Sari 01 Blitar Regency. This research used a pre-experimental method with a one group pretest-posttest design. The population in this study consisted of first and second grade students at SDN Tawang Sari 01, Blitar Regency, with a total population of 33 people. The sample used in this study was the entire population, which was 33 people. The test instrument used was TGMD-2. Based on hypothesis testing, the highly significant p-value ( $p < 0.001$ ) provides strong evidence against the null hypothesis. The difference between the calculated t-value of 10.533 and the t-table value of 2.037 emphasizes the strength of the results. The calculated t-value of 10.533 exceeds the t-table value of 2.037, indicating a statistically significant difference between pretest and posttest. Based on the analysis results, traditional games have a positive impact on improving the gross motor skills of students at SDN Tawang Sari 01 Blitar Regency. The magnitude of improvement in gross motor skills over 6 meetings was 11.12%.

**Keywords:** Traditional Games, Gross Motor Skills, Quality Education SDGs

Correspondence author: Amalia Choirun Nisa, Universitas Negeri Malang, Indonesia.  
Email: amalianisa3@gmail.com



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan formal yang telah diselenggarakan di sekolah memiliki tujuan agar pendidikan dapat mengembangkan pertumbuhan fisik, intelektual dan mental peserta didik dengan melalui program pengajaran, pendampingan secara sistematis, terstruktur dan latihan berkelanjutan. Peningkatan kemampuan gerak siswa sangat didukung oleh peran guru pendidikan jasmani. Kegiatan olahraga merupakan aktivitas yang sudah menjadi kebutuhan pada setiap individu manusia untuk membentuk suatu kebiasaan yang sehat secara jasmani dan rohaninya (Fajar & Mutiara, 2017).

Pembelajaran pendidikan jasmani harus memiliki pertimbangan dari seluruh pola pikir, sikap dan karakteristik siswa , sehingga dapat memperoleh proses dan hasil yang baik. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, individu dapat mengalami pengembangan secara menyeluruh yang mencakup peningkatan kondisi fisik, pengasahan keterampilan motorik, dan pembentukan nilai-nilai penting dalam ranah intelektual, emosional, dan sosial. Dengan melalui pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasarnya (Iswanto & Widayati, 2021). Setiap anak memiliki tingkat kemampuan motorik yang berbeda, ada yang cepat, lambat dan selaras dengan tahap perkembangannya. (Sutini, 2018).

Masa senang bermain anak SD ada pada rentang umur 6-12 tahun. Anak usia sekolah dasar memiliki perkembangan sosial yang mulai berjalan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa sekolah dasar yang sudah melakukan kegiatan bermain secara berkelompok. Tanda dari perkembangannya adalah: (1) Aturan-aturan sudah mulai diterapkan, (2) Anak sudah mulai memiliki pemahaman dengan suatu aturan, (3) Anak dapat bermain dengan teman sebayanya (Anzani dkk., 2020). Proses belajar dan mengajar bermakna yang dimiliki oleh siswa adalah dengan menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan anak dapat diselesaikan dengan permainan yang menarik melalui latihan yang terdapat pada pendidikan jasmani termasuk gerak dasar (Khadijah &

Armanila, 2017). Tujuan dan manfaat dari diselenggarakannya pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan motorik kasar peserta didik (Sari dkk., 2024)

Pada saat ini permainan anak telah mengalami perkembangan dan mengikuti zaman. Anak usia sekolah dasar saat ini sangat mahir dalam menggunakan handphone, gadget, computer dan laptop (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Hal tersebut menjadikannya seorang yang egois, cenderung tidak mau bergerak, dan tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungannya. Adanya berbagai jenis *gadget* yang bisa melakukan apapun termasuk bermain *game online* maupun permainan tatap muka yang menyebabkan permainan tradisional mulai pudar. Ponsel lebih menarik untuk dimainkan dibandingkan dengan harus bermain permainan tradisional (yunus saputra, 2018).

Banyak permainan tradisional hanya tinggal nama bahkan tidak diketahui sama sekali, padahal pada zaman dahulu sebelum adanya permainan modern seperti *gadget* anak-anak sangat akrab dengan beraneka ragam permainan tradisional yang terdapat di lingkungan masyarakat dari beberapa daerah yang ada di Indonesia (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan dan mengandung nilai kebudayaan yang memiliki dampak positif yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak (Alawiyah, 2014).

Motorik kasar merupakan komponen pokok dalam pertumbuhan anak usia dini. Kemampuan ini mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, yang sangat berperan dalam membentuk dasar keterampilan fisik anak (Kiranida, 2019). Seorang anak akan mengembangkan kemampuan motorik kasarnya melalui aktivitas yang memiliki unsur berlari, melompat, meluncur, melempar dan menangkap (Wang, 2024). Pada usia sekolah dasar, terutama kelas I dan II, pengembangan motorik kasar sangat penting karena dapat mempengaruhi aspek lain dari perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial, dan emosional.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan lama dapat secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak-anak. Maryati (2023) dalam penelitiannya menemukan adanya pengaruh signifikan dari aktivitas permainan bentengan dan lompat tali dalam keterampilan motorik kasar siswa kelas I Sekolah dasar. Rata-rata kelompok kontrol lebih kecil dibandingkan kelompok eksperimen pada penelitian ini. Permainan tersebut terbukti dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar siswa di SDN Krajan 1 kelas I.

Dalam konteks ini, penelitian oleh Khafidoh & Maulida (2021) menunjukkan bahwa penerapan permainan bentengan di TK Cahaya Bhakti Bangsal Mojokerto memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan tersebut. Dengan demikian, permainan tradisional seperti bentengan dapat menjadi metode yang efektif dalam mendukung perkembangan fisik dan sosial anak usia dini.

Kemampuan motorik kasar pada anak-anak usia 6-12 tahun dipengaruhi oleh permainan tradisional engklek. Dengan adanya *treatment* permainan tradisional engklek anak-anak di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning merupakan suatu keberhasilan *treatment* permainan tradisional engklek dalam meningkatkan keseimbangan dinamis dalam usia masa belajar di tingkat sekolah dasar dengan peningkatan 28,95% dari hasil *pretest* (Adi dkk., 2022). Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Ali Budiman & Dewi, (2022) menunjukkan bahwa proses pengembangan keterampilan motorik melalui permainan tradisional galah asin (gobak sodor) membutuhkan strategi berupa pengulangan gerakan, pemantauan yang cermat, dan pendekatan bermain yang mendidik untuk mengoptimalkan kemampuan gerak siswa.

Di Sekolah Dasar Negeri Tawangsari 01, pengenalan dan implementasi permainan tradisional sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar masih belum dilaksanakan secara sistematis.

Berdasarkan wawancara awal bersama guru PJOK, permainan tradisional sudah mulai dikenalkan di kalangan siswa, tetapi belum pernah dilaksanakan secara formal. Kelas I baru saja melakukan kegiatan masa orientasi sekolah dan belum pernah mengikuti pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Tawangsari 01. Oleh karena itu, mereka belum memiliki pengalaman yang cukup dalam berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang terstruktur. Sementara itu, kelas II masih berada pada tahap pembelajaran bermain-main saja tanpa adanya peraturan yang jelas, sehingga potensi maksimum dari permainan tradisional belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

Meskipun telah banyak penelitian yang menunjukkan jika permainan lama memiliki dampak positif pada kemampuan motorik kasar, namun masih terdapat kekurangan dalam implementasi sistematis permainan tradisional sebagai bagian dari materi pendidikan jasmani di SD Negeri Tawangsari 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi pengaruh permainan tradisional secara langsung berkaitan kemampuan motorik kasar siswa kelas I dan II.

Selaras dengan pembahasan dan penelitian yang ada, peneliti bermaksud untuk memperdalam pemahaman lebih lanjut tentang "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas I dan II Sekolah Dasar Negeri Tawangsari 01 Kabupaten Blitar". Dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor, engklek dan bentengan yang dapat dimainkan guna melatih kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar fase A.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Desain pra-eksperimen dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat (M.E Winarno, 2013). Antara penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan dan keterampilan motorik kasar siswa kelas I dan II SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar. Penelitian ini tidak menggunakan rancangan eksperimen lain seperti eksperimen murni atau kuasi eksperimen karena keterbatasan

populasi yang jumlahnya tidak memungkinkan untuk dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan karakteristik yang setara, keterbatasan waktu penelitian, kesulitan dalam melakukan randomisasi subjek karena siswa sudah terbagi dalam kelas-kelas tetap sehingga tidak memungkinkan untuk membentuk kelas acak sebagaimana dipersyaratkan dalam eksperimen murni. Desain pra-eksperimen ini memiliki keterbatasan dalam kontrol variabel eksternal karena hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembandingan (Budiwanto, 2017).

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Subjek	<i>Pretest</i>	Perlakuan	Posttest
KE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : (Budiwanto, 2017)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest*

X : *Treatment* (Perlakuan)

O<sub>2</sub> : *Posttest*

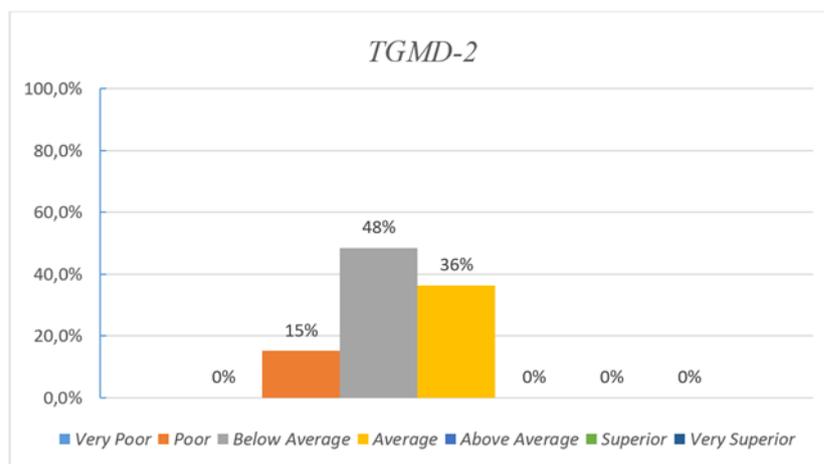
Penelitian dilaksanakan pada peserta didik tingkat kelas I dan II dalam mata pelajaran PJOK di SDN Tawangsari 01 Blitar. Total populasi mencapai 33 siswa, dan keseluruhan populasi tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) adalah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tes ini juga digunakan pada anak yang berumur 3-10 tahun (Ulrich, 2000). SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar merupakan tempat untuk mengumpulkan data. Tes yang akan dilakukan sebelum dilaksanakannya perlakuan yaitu *pretest*. Setelah dilakukannya tes awal maka akan diberikan perlakuan atau eksperimen selama 6 minggu (6 kali pertemuan) dalam 1 minggunya dilakukan sebanyak 1 kali saat pembelajaran PJOK berlangsung. Materi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor pada kelas I dan II berlangsung selama 6 kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuan 3x35mnt. Sesuai dengan capaian pembelajaran gerak dasar kurikulum merdeka yang diterapkan di SDN Tawangsari 01.

## HASIL

Mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas I dan II SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar merupakan tujuan dari penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* dengan instrumen TGMD-2 disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.** Norma Penilaian Hasil *Pretest*

Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase %
< 70	<i>Very Poor</i>	0	0%
70 - 79	<i>Poor</i>	5	15%
80 - 89	<i>Below Average</i>	16	48%
90 - 110	<i>Average</i>	12	36%
111 - 120	<i>Above Average</i>	0	0%
121 - 130	<i>Superior</i>	0	0%
> 130	<i>Very Superior</i>	0	0%
<b>Total</b>		<b>33</b>	<b>100%</b>



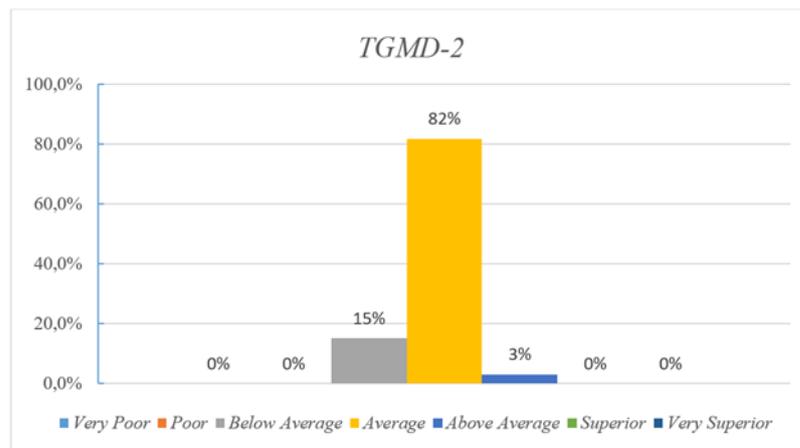
**Gambar 1.** Diagram Hasil *Pretest* TGMD-2

Berdasarkan norma penilaian diatas Dari total 33 siswa, tidak ada siswa (0%) yang mendapat nilai di bawah 70 dengan predikat *Very Poor*. Sebanyak 5 siswa (15%) memperoleh nilai dalam rentang 70-79 dengan

predikat *Poor*. Mayoritas siswa yaitu 16 orang (48%) mendapat nilai antara 80-89 dengan predikat *Below Average*. Sementara itu, 12 siswa (36%) mencapai nilai dalam rentang 90-110 dengan predikat *Average*.

**Tabel 3.** Norma Penilaian Hasil *Posttest*

Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase %
< 70	<i>Very Poor</i>	0	0%
70 - 79	<i>Poor</i>	5	0%
80 - 89	<i>Below Average</i>	5	15%
90 - 110	<i>Average</i>	27	82%
111 - 120	<i>Above Average</i>	1	3%
121 - 130	<i>Superior</i>	0	0%
> 130	<i>Very Superior</i>	0	0%
<b>Total</b>		<b>33</b>	<b>100%</b>



**Gambar 1.** Diagram Hasil *Posttest* TGMD-2

Dari total 33 siswa, tidak ditemukan siswa (0%) yang mendapat nilai di bawah 70 *Very Poor* maupun nilai dalam rentang 70-79 *Poor*. Sebanyak 5 siswa (15%) memperoleh nilai antara 80-89 dengan predikat *Below Average*. Mayoritas siswa yaitu 27 orang (82%) mencapai nilai dalam rentang 90-110 dengan predikat *Average*. Terdapat 1 siswa (3%) yang berhasil memperoleh nilai dalam kategori *Above Average* dengan rentang 111-120.

Adapun hasil deskriptif statistik sebelum dan setelah TGMD-2 siswa SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar Sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest TGMD-2</i>	33	73	100	87.36	7.145
<i>Posttest TGMD-2</i>	33	85	112	97.09	6.687
<i>Valid N (listwise)</i>	33				

Pada *Pre-test TGMD-2* didapatkan nilai terendah 73 dan tertinggi 100. Rata-rata pada nilai *pretest* adalah 87.36. Sedangkan pada *posttest TGMD-2* didapatkan nilai terendah 85 dan nilai tertinggi 112. Rata-rata nilai *posttest* 97.09.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengetahui data normal atau tidak. *Uji shapiro-wilk* digunakan dalam penelitian ini karena data kurang dari 50 (Arnani, 2024). Penelitian ini mengolah data dengan bantuan SPSS 25.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Kelompok	P	df	Keterangan
Pretest	0.135	33	Normal
Posttest	0.314	33	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan *pretest*  $p = 0,135 >$  dari 0,05. Hasil *posttest* juga menunjukkan jika  $p = >$  dari 0,05. Dari hasil tersebut maka data dapat dikatakan normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki fungsi untuk menguji varian sama atau tidak (Susilowati, 2022). Kriteria pada pengujian ini adalah jika nilai data  $> 0.05$ . maka tes dinyatakan homogen, sebaliknya jika nilai data  $< 0.05$ . maka tes dikatakan tidak homogen (Priyatno, 2011).

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	df <sub>1</sub>	df <sub>2</sub>	Sig.	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	1	64	0,588	Homogen

Dari hasil pengujian di atas menunjukkan sig = 0,588 > dari 0,05 , sehingga data dapat dikatakan homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Kesimpulan dari penelitian dianggap signifikan jika nilai  $t$  hitung  $I > t$  tabel dan nilai sig  $< 0.05$  (Komputer, 2013). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Rata rata	- Paired Samples Test				
		T ht	T tb	sig	Peningkatan	%
<i>Pretest</i>	87.36	10.533	2.037	0.000	9.73	11.12%
<i>Posttest</i>	97.09					

Dari data diatas dikatakan signifikan karena  $P$  value signifikan yaitu 0.000. Dapat dikatakan signifikan karena memiliki nilai perbandingan antara *pretest* dan *posttest*. Dikatakan signifikan jika dibawah 0.05 atau model berpengaruh signifikan sehingga  $H_1$  diterima.

## PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik yang diperoleh nilai signifikan  $> 0.05$ , pada nilai pretest yaitu sebesar 0.135 dan nilai posttest 0.314 dimana sesuai dengan kaidah nilai tersebut adalah normal. Kemudian untuk nilai homogenitas juga didapat hasil yang homogen dengan data *pretest posttest* 0.588 dimana dari uji homogenitas apabila nilai  $> 0.05$  maka dinyatakan homogen, oleh karena itu nilai dari data tersebut homogen.

Berdasarkan dari tujuan penelitian: “ Untuk mengetahui pengaruh keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional pada siswa SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar”. Kemampuan motorik kasar siswa dapat dilihat melalui peningkatan setelah dilakukannya treatment permainan tradisional.

Hasil dari uji hipotesis nilai  $p$  yang sangat signifikan ( $p < 0,001$ ) memberikan bukti kuat melawan hipotesis nol. perbedaan antara nilai  $t$

hitung 10,533 dan nilai t tabel 2,037, menekankan kekuatan hasil. Nilai t-hitung 10,533 melebihi nilai t-tabel 2,037, yang berarti ada perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah secara statistik.

Perbedaan karakteristik peningkatan antara keterampilan lokomotor dan objek control terdapat perkembangan yang berbeda, dengan keterampilan lokomotor menunjukkan stabilitas yang lebih tinggi, sementara keterampilan objek kontrol menunjukkan kompleksitas yang lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan teori Gallahue & Ozmun (2012) yang menyatakan bahwa keterampilan lokomotor cenderung berkembang lebih awal dan stabil karena merupakan gerakan dasar sehari-hari, sedangkan keterampilan objek kontrol memerlukan koordinasi yang lebih kompleks.

Ada peningkatan kemampuan motorik kasar siswa SDN Tawangsari 01 Kabupaten Blitar yang ditunjukkan dari hasil analisis yang dilakukan peneliti. Besarnya peningkatan kemampuan motorik kasar selama 6 kali pertemuan sebesar 11,12%. Hal ini juga dibuktikan pada penelitian Mita, (2020) yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan motorik kasar Setelah pemberian treatment selama 6 kali pertemuan. Raihana & Sari, (2021) Juga membuktikan efektivitas 6 kali treatment pada peningkatan motorik kasar anak melalui modifikasi permainan tradisional engklek. Perkembangan kemampuan anak terjadi karena proses pengaitan antara pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya dengan informasi baru, dimana hubungan (asosiasi) tersebut semakin kokoh dan terbentuk dengan baik melalui pengulangan kegiatan secara berkala.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Nurdiana dkk (2023) penelitian yang dilakukan di TK Islam Nurul Iman Sekarbela yang menunjukkan pengaruh positif permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata *pretest* 33,67 menjadi 42,8 pada *posttest* dengan jumlah sampel 15 anak kelompok B. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal efektivitas permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan

motorik kasar. Meskipun diterapkan pada tingkat pendidikan yang berbeda (TK dan SD) dan menggunakan jenis permainan tradisional yang berbeda, hasil keduanya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak. Bagi anak-anak, bermain memiliki makna yang unik (Isti'adah, 2024). Aktivitas bermain memberikan berbagai manfaat. Saat bermain, semua panca indera anak akan terstimulasi dan mengalami kemajuan, baik dalam aspek fisik, motorik, terutama motorik kasar pada anak.

Pada studi Febriansyah dkk (2024) menunjukkan hasil dari pretest lebih rendah sebelum diberikan penerapan permainan tradisional gobak sodor. Namun setelah *treatment* hasil *posttest* siswa mengalami peningkatan yang signifikan hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa yang dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam berlari. Hasil studi sebelumnya ini sejalan dengan penelitian ini yang menyatakan aktivitas fisik dengan mengandung unsur menggembirakan dan interaktif yang mampu memberikan peningkatan terhadap keterampilan motorik kasar anak-anak. Permainan tradisional bukan hanya sekedar aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki banyak manfaat penting, baik bagi kesehatan fisik, mental, maupun pengembangan karakter mereka (Husein MR, 2021).

Setiap anak berkesempatan untuk belajar termasuk dalam melakukan aktivitas guna melatih kemampuan motorik kasarnya (Wijnhoven dkk., 2004). Dalam penelitiannya Raihana & Sari, (2021) mengatakan bahwa pengembangan dan perubahan permainan tradisional engklek mampu memajukan kemampuan motorik kasar siswa dengan terjadinya peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 22,80 persen. Kemampuan motorik dapat ditingkatkan melalui permainan engklek, khususnya dalam aspek keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh. Indikator yang dapat dimodifikasi dalam permainan engklek seperti melompat saja, lari, jongkok dan kemampuan lainnya juga meningkat.

Peningkatan keterampilan gerak motorik kasar siswa ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang memaparkan bahwa aktivitas permainan tradisional mampu dan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa seperti keterampilan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa di sekolah dasar (Sutini, 2018).

Permainan tradisional gobak sodor, engklek dan bentengan secara keseluruhan telah memberikan dampak positif terhadap kompetensi motorik kasar anak-anak. Alur pembelajaran melalui permainan tradisional dapat membangun kepercayaan diri anak-anak saat mereka berhasil mengatasi tantangan yang ada. Peran kemampuan motorik penting ditingkatkan, karena bermanfaat untuk kemajuan anak dari segi fisik dan sosial anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disampaikan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional gobak sodor, engklek dan bentengan terhadap kemampuan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar kelas I dan II negeri tawangsari 01 Kabupaten Blitar.

## **REFERENSI**

- Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 56–63.  
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1255>
- Alawiyah, R. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8, 175–184.
- Ali Budiman, & Dewi. (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor Siswa Melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 16–23.  
<https://doi.org/10.37742/jpoe.v4i1.144>

- Anzani, Wati, Rahmah, Insan, Khairul, Intan, Tangerang, & Muhammadiyah, U. (2020). *Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah*. 2, 180–193.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*.
- Arnani, R. (2024). *panduan Praktis Penggunaan Aplikasi SPSS Statistika Parametrik* (H. A. Zaini (ed.)). Jejak Pustaka.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Panduan\\_Praktis\\_Penggunaan\\_Aplikasi\\_SPSS/54cqEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=uji+normalitas+uji+shapiro+wilk&pg=PA59&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Penggunaan_Aplikasi_SPSS/54cqEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=uji+normalitas+uji+shapiro+wilk&pg=PA59&printsec=frontcover)
- Budiwanto, S. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Keolahragaan*. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Malang.
- Fajar & Mutiara. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1), 58–66.  
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Febriansyah, H., Muhtarom, D., & ... (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Peningkatan Motorik Kasar pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cipedes. *Jurnal Bintang ...*, 2(4).  
<https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3315%0Ahttps://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/3315/2703>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Isti'adah. (2024). *Manfaat Bermain Untuk Kognitif Anak*. 51–60.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–

17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>

Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (M. Y. Nasution (ed.)). PERDANA PUBLISHING Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana (ANGGOTA IKAPI No. 022/SUT/11).

Khafidoh, L. N., & Maulida, S. (2021). Pengaruh Permainan Benteng Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B Di Tk Cahaya Bhakti Bangsal Kabupaten Mojokerto. *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education*, 154–161.

Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318–328.

<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/969/906/>

Komputer, W. (2013). *Mengolah Data Statistik Penelitian Dengan SPSS*. Elex Media Komputindo.

[https://www.google.co.id/books/edition/Mengolah\\_Data\\_Statistik\\_Penelitian\\_denga/uxpQDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Mengolah_Data_Statistik_Penelitian_denga/uxpQDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)

M.E Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Penerbit Univeristas Negeri Malang (UM PRESS).

Maryati, Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Maret*, 11, 76–86.

Mita, S. (2020). Pengaruh Kegiatan Senam Irama Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Raja Kec. Tanjung Raja. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4566>

Nurdiana, N., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2023). Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Klompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2477–2481. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1812>

Priyatno, D. (2011). *Buku Pintar Statistik Komputer* (1st ed.). PT. Buku Seru. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Pintar\\_Statistik\\_Komput](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Pintar_Statistik_Komput)

er/xCjJEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 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)

Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488.

<https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>

Susilowati, F. (2022). *Pengujian Statistik Dengan SPSS*. Pustaka Rumah Cinta.

[https://www.google.co.id/books/edition/Pengujian\\_Statistik\\_Dengan\\_SPSS/yhuKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=uji+homogenitas+spss&pg=PA48&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengujian_Statistik_Dengan_SPSS/yhuKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=uji+homogenitas+spss&pg=PA48&printsec=frontcover)

Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>

Ulrich, D. A. (2000). Gross motor development. In *Early Years Educator* (Vol. 18, Issue 10). <https://doi.org/10.12968/eyed.2017.18.10.viii>

Wang, J. H. T. (2024). A study on gross motor skills of preschool children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(1), 32–43. <https://doi.org/10.1080/02568540409595052>

Wijnhoven, T. M. A., de Onis, M., Onyango, A. W., Wang, T., Bjoerneboe, G. E. A., Bhandari, N., Lartey, A., & Al Rashidi, B. (2004). Assessment of gross motor development in the WHO Multicentre Growth Reference Study. *Food and Nutrition Bulletin*, 25(1 SUPPL. 1), 37–45. <https://doi.org/10.1177/15648265040251s106>

yunus saputra, S. (2018). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 1–11.