



Bagaimana Dampak Permainan Tradisional pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review

Siswanto^{1*}, M.E Winarno¹, Sapto Adi¹, Edi Setiawan²

¹Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Suryakencana, Indonesia

Email Korespondensi: Sisw64473@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 26 September 2022 Direvisi: 25 Desember 2022 Diterbitkan: 26 Desember 2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap keterampilan motorik pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu literatur review menggunakan 3 database yang terdiri dari Google Scholar, Eric, dan Sage Journal, pada tahap pengumpulan artikel, peneliti menyertakan kriteria inklusi dengan jenis artikel berupa research article, artikel yang telah terindeks scopus (Q1-Q4) dan sinta (S1-S4), terbitan artikel selama 5 tahun terakhir, dan sampel penelitian berupa sekolah dasar atau usia 6-12 tahun. Hasil analisis artikel yang telah dilakukan terdapat 16 artikel membahas tentang pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar. Panduan permainan tradisional dikembangkan untuk pembelajaran motorik yang disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan siswa. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pertumbuhan siswa. Permainan tradisional mempunyai dampak yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter siswa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Motorik, Systematic Literature Review

How Traditional Games Impact Students' Motor Development: A Systematic Literature Review

ABSTRACT

This research aims to identify the effect of traditional game on students motor skills. The method used in this research is to use 3 databases of Google Scholar, Eric and Sage Journal to conduct a literature review. In the post collection session, the researcher entered the inclusion criteria for the type of post in the form of a research post. reviewed by Scopus(Q1- Q4) and wanted by Sinta (S1- S4), posts published in the last 5 years, and research illustrations are low school or 6- 12 years old. The results of the post analysis that have been tried, there are 16 posts discussing the influence of traditional game on the motor skills of lower school students. The conclusion of this research is that traditional game have a very significant influence on the motor growth of lower school students. Traditional games guides were developed for motor education that are tailored to the standards of the level of achievement of childrens growth. Traditional game are one type of game that can provide benefits for the growth of childrens development. Traditional game have impact to childrens intellectual, social and personality growth.

Keywords: Traditional Games; Motor; Systematic Literature Review



PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan dianggap sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa agar bermanfaat sepanjang hayatnya. Dalam proses ini seorang guru harus memberikan keteladanan, mampu membentuk kemauan para siswa, serta mengembangkan potensi dan kreativitasnya (Thangeda, Baratiseng & Mompati, 2016; Ranti, Maidarman, Hermanzoni & Mardela, 2020). Pendidikan adalah dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang cerdas, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara (Nemec, Adamcak, Michal & Bartik, 2019). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang selektif. Tujuannya adalah membantu siswa untuk tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya (Nugraha, 2015; Faridah, 2016; Corbin, 2021; Fitron & Mu'arifin, 2022).

Pendidikan jasmani ialah proses pembelajaran yang dapat menggapai tujuan melalui kegiatan jasmani serta berolahraga secara selektif. Pembelajaran jasmani merupakan suatu media pada global pembelajaran yang berfungsi membimbing siswa pada proses menempuh kehidupan melalui aktivitas fisik (Gea-García et al., 2020). Program pendidikan jasmani adalah salah satu komponen penting dari kurikulum yang diselenggarakan di sekolah, dengan adanya pendidikan jasmani maka tubuh anak dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan gerak yang optimal (Block, Haneishi, Zarco & Megías, 2021). Tujuannya adalah membantu anak tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Salah satu tujuan dari pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah berupaya menumbuhkembangkan motorik siswa secara optimal.

Motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak (Sujarwo & Widi, 2015; Jumesam & Hariadi, 2020). Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Motorik merupakan sesuatu kejadian yang meliputi totalitas proses pengendalian serta pengaturan fungsi- fungsi organ badan, baik secara fisiologis ataupun secara psikis yang menimbulkan terbentuknya sesuatu gerakan (Zhou et al., 2021). Dalam melakukan gerakan keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Sujarwo & Widi, 2015). Keahlian motorik halus merupakan keahlian yang dibutuhkan buat mengatur otot-otot kecil badan untuk menggapai tujuan keahlian. Secara universal, keahlian motorik halus mencakup koordinasi mata-tangan, serta keahlian ini memerlukan akurasi yang besar (Farida, 2016). Contoh keahlian motorik halus meliputi: menggambar, menjahit, serta mengancingkan pakaian. Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi

koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling penting. Motorik kasar meliputi melompat, melempar, berjalan, dan meloncat (Ramdani & Azizah, 2019).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas pendidikan jasmani sebagai upaya meningkatkan motorik siswa maka diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif yang terlihat menarik, kreatif, tidak monoton, dan lebih digemari siswa, sehingga materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh siswa (Arifin, 2017; Amalia et al., 2021). Dunia siswa lebih dekat dengan situasi permainan daripada yang serius, sehingga mereka tidak mudah bosan karena siswa sering cepat bosan. Menurut Susilo et al (2019) pembelajaran tentunya membutuhkan model pembelajaran yang inovatif yang terlihat menarik, kreatif, tidak monoton, dan pastinya menyenangkan, agar materi pembelajaran yang diberikan guru dapat diterima oleh siswa (Setiawan et al., 2020). Guru harus mengadopsi gaya dan metode mengajar yang baik dan tepat dalam pembelajaran. Dunia siswa bukanlah permainan yang serius, melainkan situasi permainan. Bermain dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan permainan di lingkungannya (Fadilah & Wibowo, 2021). Di era modern sekarang ini, hampir sebagian siswa menghabiskan waktu sehari-hari dengan bermain *handphone*, komputer atau *game online* (Juliantine et al., 2022). Namun, dampak negatif dari permainan modern jika tidak diimbangi dengan permainan lainnya adalah mengurangi interaksi sosial anak. Karena permainan modern hanya berfokus pada interaksi antara anak dan mesin, maka tidak jarang ditemukan unsur kekerasan dalam permainan modern. Akibatnya, anak mengalami krisis komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya menjadi buruk, yang tentunya akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama realisasi keterampilan sosial (Zhang et al., 2022).

Olahraga tradisional dapat diartikan sebagai suatu aktivitas fisik yang memiliki karakteristik permainan dan permainan ini diturunkan atau berasal dari nenek moyang bangsa Indonesia (Munawaroh, 2017; Anggita, 2019; Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama, padahal bisa dikatakan siswa sangat akrab menggunakan aneka macam permainan tradisional yang terdapat pada masyarakat dan harapan menginginkan agar permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser menggunakan permainan modern (Adi et al., 2020). Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat bantu belajar dan mengajarkan banyak hal dalam permainan, seperti belajar olahraga, mengembangkan keterampilan sensorik, kognitif dan sosial, keterampilan motorik, dan tentu saja menyenangkan (Mujriah et al., 2022). Berdasarkan latar belakang di atas memberikan sebuah gambaran bahwa permainan tradisional memiliki posisi yang sangat penting bagi perkembangan siswa sekolah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap keterampilan motorik pada siswa sekolah dasar.

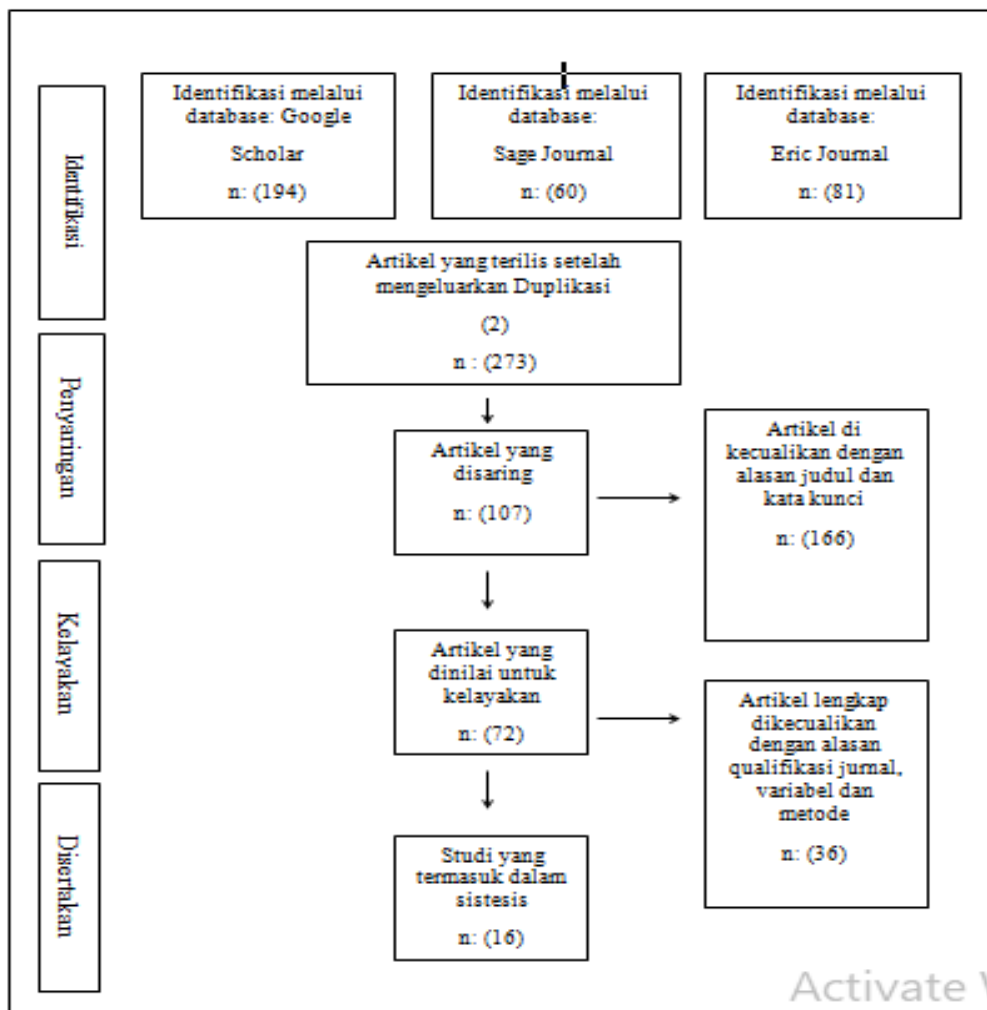
METODE

Metode Systematic Literature Review ini dilakukan melalui beberapa prosedur, peneliti mengumpulkan artikel berdasarkan kriteria inklusi dengan menggunakan database Google Scholar, Eric dan Sage Journal. Peneliti menggunakan metode pico untuk menentukan kata kunci pencarian yang dilakukan secara online ini untuk mengklasifikasi literatur yang relevan. Untuk kata kunci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kata kunci

Metode	Keterangan
<i>Population</i>	Siswa Sekolah Dasar / <i>Elementary School Students</i>
<i>Intervention</i>	Permainan Tradisional/ <i>Traditional Game</i>
<i>Outcome</i>	Keterampilan Motorik/ <i>Motor Skills</i>

Proses pencarian artikel ini, dilakukan berdasarkan kriteria inklusi yang terdiri dari research article, terbitan artikel yang dimulai pada tahun 2017 hingga 2021, artikel yang telah terindeks scopus Q1-Q4 dan Sinta 1-Sinta 4, sampel yang terdiri dari sekolah dasar atau usia 6 sampai dengan 12 tahun dan metode penelitian yang digunakan eksperimen. Artikel yang diperoleh dari 3 database, selanjutnya akan di saring pada tahapan identifikasi artikel, peneliti menemukan sebanyak 335 artikel yang terdiri dari 194 artikel dari Google Scholar, 60 artikel dari Sage Journal dan 81 artikel dari Eric Journal, pada tahap identifikasi, setelah itu pada tahap duplikasi ditemukan 2 artikel sehingga penulis mengeluarkan artikel tersebut tersisa 333 artikel. Berikutnya yaitu masuk dalam tahap penyaringan peneliti menganalisis dengan memberikan batasan pada judul dan kata kunci sehingga mengeluarkan artikel sebanyak 282 dan menemukan 51 artikel yang akan didownload dan dibaca secara keseluruhan. Proses kelayakan dilakukan untuk menyeleksi 51 artikel yang dinilai untuk kelayakan, setelah itu dilanjutkan dengan tahap penyaringan dengan batasan kualifikasi jurnal, variabel penelitian dan metode yang digunakan, sehingga mengeluarkan 35 artikel dan 16 artikel yang akan di uji pada tahap sintesis eksperimen. Untuk lebih jelas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur PRISMA

HASIL

Berdasarkan analisis artikel, peneliti mendapatkan 6 artikel internasional dan 10 artikel nasional yang telah diekstraksi berdasarkan kriteria inklusi, yang diantaranya yaitu, rentang waktu terbit artikel dalam kurun waktu 5 tahun, metode penelitian dalam artikel yang akan dilakukan analisis yaitu adalah eksperimen dengan hasil permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Informasi analisis postingan review disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis 16 artikel

No	Penulis dan Tahun	Desain Penelitian	Responden	Hasil Penelitian	Kualitas Jurnal
1	(Kusmiati & Sumarno, 2018)	Eksperimen	SDN Margawati II Garut Kota Siswa kelas III	Permainan tradisional ada pengaruh yang signifikan terhadap persepsi motorik anak SDN Margawati II Garut Kota.	Sinta 4
2	(Syarif &	Eksperimen	Siswa kelas	Hasil riset ini	Sinta 4

	Subiyanto, 2021)		V di Kecamatan Bandongan	menampilkan kalau keahlian motorik siswa kelas V di SD Se-Kecamatan Bandongan dalam jenis baik	
3	(Probo, 2019)	Eksperimen	Siswa Kelas V Di Sekolah Bawah Negara III Ngalian	Kalau ada pengaruh game tradisional terhadap pertumbuhan anak	Sinta 4
4	(Kusumawati, 2017)	Eksperimen	SD Negara 1 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung	Terdapat pengaruh latihan game tradisional terhadap hasil gerak bawah lari lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung	Sinta 4
5	(Anggraini et al., 2018)	Eksperimen	Usia 5-6 Tahun	Ada impac yang signifikan game tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik agresif(melompat) dalam anak berusia 5- 6 tahun	Sinta 4
6	(Kusnandar et al., 2019)	Eksperimen	Siswa Kelas 5 SDN 1 Limpakuwus Kec. Sumbang Kab. Banyumas	Perihal ini menampilkan kalau game tradisional gol- golan Banyumas mempengaruhi terhadap tingkatan kebugaran jasmani siswa di Kabupaten Banyumas	Sinta 4
7	(Wardani & Mahendra, 2017)	Eksperimen	Siswa Kelas 5 SD Negeri Gegerkalong	Pendidikan kegiatan lompat engklek ditatap jadi alternatif yang lebih baik dibanding dengan pendidikan kegiatan lompat tali dalam tingkatan keahlian lompat jauh siswa	Sinta 4
8	(Hadisaputra, Wismanadi & Khamidi, 2018)	Eksperimen	Siswa Kelas IV SD Negeri Pacarkemba	Terdapatnya pengaruh pelaksanaan game mencari fauna serta benteng- bentengan	Sinta 4

			ng 4	dalam gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV	
9	(Karisman, 2018)	Eksperimen	Siswa Kelas IV Di Kota Cimahi	Media pembelajaran edukatif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik dasar siswa pada pendidikan jasmani	Sinta 4
10	(Ariyanto, Triansyah & Gustian, 2020)	Eksperimen	Siswa Sekolah Dasar Umur 6 Tahun	Permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar.	Sinta 3
11	(Singh et al., 2021)	Eksperimen	Siswa Sekolah Dasar Berusia 12 Hingga 13 Tahun	Bahwa permainan kartu Math Zap adalah alat pembelajaran yang sangat efektif sejauh ini	Q4
12	(Sevik, 2020)	Eksperimen	42 Siswa Sekolah Dasar	Bahwa permainan secara positif mempengaruhi keterampilan menulis siswa EFL sekolah dasar dan oleh karena itu direkomendasikan bahwa permainan harus digunakan selama pengajaran keterampilan menulis dalam konteks EFL sekolah dasar	Q4
13	(Vukićević et al., 2019)	Eksperimen	10 Anak Sekolah Dasar	Mengevaluasi empat permainan visuomotor berbasis Kinect yang disebut Fruits yang dirancang khusus, menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan generalisasi yang berhasil dari keterampilan yang diperoleh di antara anak-anak dikelompokkan eksperimen relatif terhadap kelompok	Q2

			control	
14 (Mukherjee et al., 2017)	Eksperimen	4 SD di pemerintah Singapura	Sekolah dasar yang lebih rendah dengan fokus khusus pada keterampilan OC dan keterampilan LOCO yang membutuhkan kebugaran otot seperti melompat.	Q4
15 (Altinkok, 2017)	Eksperimen	Anak Usia 6 tahun	Terdapat pengaruh perkembangan beberapa keterampilan motorik pada anak, kelincahan, kecepatan, melempar bola tenis, mengontrol bola dengan kaki, melempar bola ke ring, dan memutar tes kinerja motorik koordinasi digunakan	Q3
16 (Gümüşdağ, 2019)	Eksperimen	Anak usia 4 - 6 tahun	Perlu diterapkan lebih banyak aplikasi jangka panjang untuk meningkatkan efek positif pendidikan permainan dasar 12 minggu pada tingkat perkembangan motorik pada anak usia 4 hingga 6 tahun	Q3

PEMBAHASAN

Dari deskripsi pada Tabel 2 dapat kita ketahui bahwa pada penelitian yang terdapat pada tabel penelitian tersebut menggunakan subjek jenjang sekolah dasar memiliki hasil belajar yang baik bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan motorik halus peserta didik sekolah dasar.

Penelitian Sevik (2020), 42 siswa sekolah dasar EFL. Secara bersama-sama, kinerja terbaik kedua kelompok berada di Unit 9 (113,59%), diikuti oleh Unit 6 (108,26%), Unit 8 (105,95%), dan Unit 7 (102,71%). Hasilnya menunjukkan bahwa permainan secara positif mempengaruhi keterampilan menulis siswa EFL sekolah dasar dan oleh karena itu direkomendasikan bahwa permainan harus digunakan selama pengajaran keterampilan menulis dalam konteks EFL sekolah dasar. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat mempengaruhi keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar yang terdiri dari menulis.

Penelitian Singh et al. (2021), 34 siswa sekolah dasar berusia 12 hingga 13 tahun. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan dari *pretest* dan *posttest* masing-masing adalah 12,06 (SD=6.25) dan 32.47 (SD=5.79), dari skor maksimum 40. Peningkatan 20,41 diamati dari *pretest* ke *posttest*. Sangat menarik untuk dicatat peningkatan sekitar 170% dalam skor setelah bermain game. Analisis uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan [$t(33)=-20,41, p<.05$] dalam lompatan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan di semua jalur pembelajaran pada tingkat 0,05. Peningkatan signifikan tertinggi dalam skor berada di untai Bilangan bulat ke Angka Romawi [$t(33)= -17,813, p<.05$] dan diikuti dengan Angka Romawi ke Bilangan Bulat [$t(33)=-15,812, p<.05$] dan Persentase ke Pecahan [$t(33)=-13,034, p<.05$]. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa permainan kartu Math Zap adalah alat pembelajaran yang sangat efektif sejauh ini.

Penelitian dari Kusnandar et al (2019), subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Limpakuwus Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas sebanyak 40 siswa. Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan tabel nilai dan norma TKJI untuk anak usia 10-12 tahun. Untuk mengetahui pengaruh permainan yang diujikan, maka data hasil penelitian yang sudah diolah diuji dengan menggunakan uji statistik paired t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional Banyumas gol-golan terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Banyumas, dengan taraf signifikansi 5%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional gol-golan dapat mempengaruhi motorik halus.

Penelitian Ariyanto et al (2020), menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga. Objek penelitian adalah 30 siswa kelas satu yang terdiri dari 16 siswa dan 14 siswa dengan usia rata-rata 6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji keterampilan motorik thitung $59,44 > t$ tabel 1,699 menunjukkan hipotesis diterima, sehingga pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa SD meningkat sebesar 46,50%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian ini kita dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional sangat mempengaruhi keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar yang terdiri dari lari, lompat, leap (lompat panjang), meloncat horizontal, menangkap, menendang, melempar, dan menggelindingkan bola.

Hasil penelitian Hadisaputra, Wismanadi & Khamidi, (2018) menunjukkan bahwa objek penelitian adalah 30 siswa, yang dibagi secara acak menjadi 3 kelompok, kelompok pertama terdiri dari 10 siswa, kelompok kedua terdiri dari 10 siswa, dan kelompok ketiga terdiri dari 10 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji beda gerak dan manipulasi gerak, hasil permainan berburu hewan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengolahan gerak gerak dan nilai Sig. Dengan nilai $1.000 > = 0,05$ maka efek pengolahan dari permainan berburu hewan adalah 0,95. Dan tidak terdapat pengaruh

yang signifikan terhadap gerakan manipulasi antara pengolahan hasil permainan berburu hewan dengan nilai Sig. Dengan nilai $0,007 \leq 0,05$, pengolahan permainan berburu hewan berkurang secara total $-0,043$. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan benteng-bentengan terhadap gerak manipulatif dengan nilai Sig. $,011 < \alpha = 0,05$, dengan jumlah penurunan sebesar $-0,039$ dari pemberian perlakuan permainan berburu binatang. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan dalam gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV, sedangkan untuk gerak lokomotor terdapat pengaruh untuk penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional bentengan dan berburu binatang sangat mempengaruhi keterampilan motorik kasar.

Dalam penelitian Gümüşdağ (2019), menggunakan 30 anak laki-laki dan 30 perempuan. Dengan demikian total subjek dalam penelitian ini melibatkan 60 anak usia 4-6 tahun yang bersekolah, yang dipilih melalui model random sampling. Berdasarkan hasil analisis uji keseimbangan, kecepatan dan tangkap, ditemukan perbedaan yang bermakna secara statistik antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ($p < 0,05$). Tidak ditemukan perbedaan yang signifikan pada rata-rata tes lompat jauh antara berdiri dan melempar bola tenis pada kelompok kontrol ($p > 0,05$). Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen dianalisis dengan uji-t berpasangan. Aplikasi jangka panjang yang lebih diperlukan untuk meningkatkan dampak positif dari pendidikan permainan dasar 12 minggu pada tingkat pengembangan olahraga. Anak-anak dari 4 hingga 6 tahun. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tidak mempengaruhi keterampilan motorik kasar seperti lompat jauh dengan berdiri, berdiri seimbang dengan satu kaki, lempar bola tenis, sprint dan menangkap.

Penelitian Mukherjee et al (2017), melibatkan 244 anak dari kelas 1 dan 3. Dari total 244 peserta, tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai tertinggi pada subtes LOCO dan OC. Untuk keterampilan LOCO, dari skor tertinggi 48, setiap empat peserta P1 dan P3 (total 8 poin; 3,2%) mendapat nilai >45 , 16 siswa P1 dan 54 siswa P3 (total 70 poin; 28,7%) mendapat nilai 40 hingga 45. Untuk keterampilan OC, tidak ada peserta yang mendapat nilai >45 , dan hanya 9 siswa P3 (total 8; 3,7%) yang mendapat nilai 40 sampai 45. Dari 78 anak yang mendapat skor 40 dalam subset keterampilan LOCO, hanya 6 (7,7%) yang mencetak 40 di subset LOCO. OC Data ini tidak mendukung bahwa keterampilan motorik awal antara P1 dan P3 akan meningkat seiring waktu, meskipun sekolah dasar di kelompok ini berusia 2,5 tahun. Selain itu, kami tidak menemukan bidang *fundamental movement skill* yang dikuasai semua anak dan *fundamental movement skill* yang tidak ada anak yang menguasai semua pengukuran. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tidak mempengaruhi keterampilan motorik kasar secara signifikan seperti melompat dan meluncur.

Penelitian Vukićević et al (2019), melibatkan 10 anak sekolah dasar dengan ASD, berusia 9-13 tahun, Sampel berpasangan T test menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dalam keterampilan motorik kasar untuk kelompok eksperimen

antara dua pengukuran ini, $T(4) \frac{1}{4} 4.76$, $P.005$, sementara tidak ada peningkatan yang signifikan secara statistik untuk kelompok kontrol, $T(4) \frac{1}{4} 1.14$, $P.16$. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa permainan tradisional raket dan *game* buah mempengaruhi keterampilan motorik kasar secara signifikan.

Lalu penelitian dari Altinkok (2017), dari siswa yang terdaftar di INS Kelas sekolah dasar dan yang tidak memiliki masalah dalam menghadiri sekolah. Setengah dari 60 anak yang dimasukkan ke dalam penelitian terdiri dari kelompok kontrol, sedangkan setengah lainnya membentuk kelompok eksperimen. menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan motorik kelompok eksperimen signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa kontribusi kursus berbasis metode pendidikan melalui koordinasi menghasilkan pengembangan keterampilan motorik yang lebih baik daripada kursus yang melibatkan permainan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tidak mempengaruhi keterampilan motorik kasar secara signifikan seperti kelincahan, kecepatan, melempar bola tenis, mengontrol bola dengan kaki, melempar bola ke dalam ring, dan koordinasi gerak kaki.

Sedangkan penelitian Syarif & Subiyanto (2021), dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 95 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa sebanyak 5 siswa sebesar 5,26% mempunyai kemampuan kurang sekali, 25 siswa sebesar 26,32% mempunyai kemampuan kurang, 29 siswa sebesar 30,53% mempunyai kemampuan sedang, 30 siswa sebesar 31,58% mempunyai kemampuan baik, dan 6 siswa sebesar 6,32% mempunyai kemampuan baik sekali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa kelas V di SD Se Kecamatan Bandongan dalam kategori baik. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa permainan tradisional mempengaruhi keterampilan motorik kasar secara signifikan seperti kelincahan dengan lari zig-zag atau dogging run, daya tahan dengan lari 600 meter, kekuatan dengan lompat jauh tanpa awalan, koordinasi dengan lempar tangkap bola tenis, dan keseimbangan dengan cara meniti balok titian.

Lalu penelitian Kusmiati & Sumarno (2018), populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN Margawati II Garut Kota, sebaliknya ilustrasi penelitian terdiri dari 40 orang, 20 orang siswa yang diberikan game tradisional serta 20 orang siswa selaku kelompok kontrol ataupun yang tidak diberikan game tradisional. Instrumen penelitian memakai uji perseptual motorik dengan reliabilitas 0.75. Analisis informasi memakai statistika non parametrik Wilcoxon test. Bersumber pada pengolahan serta analisis informasi, bisa dikenal nilai Hitung 4.0 serta nilai T Tabel sebesar 52 ($\alpha=0.05$). Sebab nilai Hitung lebih kecil dari T Tabel hingga H_0 ditolak. Jadi bisa disimpulkan bahwa game tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap keahlian perseptual motorik anak di SDN Margawati II Garut Kota. Dari hasil penelitian ini kita bisa menarik kesimpulan kalau game tradisional semacam lari balok, dampu ataupun engklek, egrang, sorodot gaplok, serta bakiak pengaruhi keahlian motorik agresif secara signifikan.

Penelitian Anggraini et al (2018), subjek dari penelitian ini terdiri dari 20 anak. Dari data yang terkumpul dan analisis yang dilakukan diketahui bahwa setelah mendapat

perlakuan dengan bermain lompat tali keterampilan motorik kasar mendapat pengaruh dengan hasil sebesar 13,80, dimana sebelum mendapatkan perlakuan dengan bermain lompat tali skor yang dimiliki sebesar 6,80. Hasil dari perhitungan t test sebesar 37,596 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti lompat tali dapat mempengaruhi keterampilan motorik kasar.

Penelitian dari Probo (2019), populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian sebanyak 20 orang. Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,129 dan nilai t tabel pada dk (0,05) (27) sebesar 1,703 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($-4,129 > 1,703$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan psikomotor anak kelas. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional bentengan dapat mempengaruhi keterampilan motorik kasar.

Penelitian Wardani & Mahendra (2017), populasi dari penelitian ini merupakan siswa kelas V SDN Gegerkalong KPAD sebanyak 111 siswa serta ilustrasi sebanyak 30 siswa. Hasil pada kelompok kegiatan lompat engklek menciptakan rata-rata kenaikan sebesar 8, sebaliknya pada kelompok kegiatan lompat tali menciptakan rata-rata kenaikan sebesar 0,7. Hasil pengujian membuktikan kalau pendidikan kegiatan lompat engklek menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keahlian lompat jauh sebaliknya pendidikan kegiatan lompat tali tidak membagikan pengaruh yang signifikan terhadap keahlian lompat jauh. Dengan demikian, pendidikan kegiatan lompat engklek ditatap jadi alternatif yang lebih baik dibanding dengan pendidikan kegiatan lompat tali dalam meningkatkan keahlian lompat jauh siswa. Dari hasil penelitian ini bisa ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lompat engklek bisa pengaruhi motorik agresif semacam lompat jauh, sebaliknya game tradisional lompat tali tidak pengaruhi motorik agresif semacam lompat jauh.

Penelitian Kusmiati & Sumarno (2018), subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD N 1 Blitarejo sebanyak 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis data dan pembahasan pada uraian sebelumnya telah diperoleh hasil uji t tersebut diperoleh nilai tes lari thitung ($6,774 > t$ tabel (2,145), nilai tes lompat thitung ($5,706 > t$ tabel (2,145), nilai tes lempar thitung ($9,939 > t$ tabel (2,145) dan nilai p (0,000) < dari 0,05. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan ada pengaruh latihan permainan tradisional terhadap hasil gerak dasar lari lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung. Dari hasil penelitian ini dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional seperti kasti, lompat tali dan gobak sodor dapat mempengaruhi motorik kasar seperti lari, lompat dan melempar.

Selanjutnya penelitian dari Karisman (2018), populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di Kota Cimahi. Nilai hasil uji *Paired Samples Test* pada data hasil *pretest* dan

post test keterampilan motorik dasar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,018. Karena signifikansi pada data *pretest* dan *posttest* keterampilan motorik dasar $< 0,05$. Adapun hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian ini kita dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional ular tangga dan lempar sehar dapat mempengaruhi motorik kasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki efek secara signifikan terhadap keterampilan motorik pada siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian di masa mendatang perlu dilakukan, misalnya menganalisis artikel-artikel mengenai permainan tradisional dengan motorik yang dipublikasikan pada jurnal terindeks Scopus dan WOS.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Altinkok, M. (2017). The Effect of Coordinated Teaching Method Practices on Some Motor Skills of 6? Year?Old Children. *Eurasian Journal of Educational Research*, 17(68), 49–61. <https://doi.org/10.14689/ejer.2017.68.3>
- Amalia, E. F., Setiawan, E., Kastrena, E., Jumareng, H., Rahadian, A., Patah, I. A., & Gani, R. A. (2021). Physical education curriculum model: Can FEM and SEM create participation in physical activity and enjoyment? *Journal Sport Area*, 6(3), 286–295. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(3\).6851](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(3).6851)
- 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. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Anung Probo. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak*. 2(2), 35–43.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30785>
- Block, B. A., Haneishi, K., Zarco, E., & Prados Megías, E. (2021). Thirdspace Movement Concepts in Physical Education Teacher Education. *Quest*, 73(4), 323–341.
<https://doi.org/10.1080/00336297.2021.1957691>
- Corbin, C. B. (2021). Conceptual physical education: A course for the future. *Journal of Sport and Health Science*, 10(3), 308–322.
<https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.10.004>
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2021). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.7667>
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Farida, A. (2016). Farida A. Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *RAUDHAH*, IV(2).
- Faridah, E. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 38–53.
- Fitron, M., & Mu’arifin, M. (2022). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264–271. <https://doi.org/10.17977/um062v2i52020p264-271>
- Gea-García, G. M., González-Gálvez, N., Espeso-García, A., Marcos-Pardo, P. J., González-Fernández, F. T., & Martínez-Aranda, L. M. (2020). Relationship Between the Practice of Physical Activity and Physical Fitness in Physical Education Students: The Integrated Regulation As a Mediating Variable. *Frontiers in Psychology*, 11(July), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01910>
- Gümüşdağ, H. (2019). Effects of pre-school play on motor development in children. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 580–587.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070231>
- Hadisaputra, M. ., Wismanadi, H., & Khamidi, A. (2018). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 1257–1271. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/623>
- Juliantine, T., Setiawan, E., Jumareng, H., Gani, R. A., & Asnaldi, A. (2022). Do Fundamental Movement Skills, Physical Activity And Enjoyment Among Inactive Student During The Covid-19 Era Improve After Exergame? *Journal of Physical Education (Maringa)*, 33(2), e-3327. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3327>
- Jumesam, & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119–126.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2638>

- Karisman, V. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.10573>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Kusnandar, K., Purnamasari, D. U., Nurcahyo, P. J., & Darjito, E. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Banyumas Gol-Golan Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyumas. *Physical Activity Journal*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1996>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Mujriah, Siswantoyo, Sukoco, P., Rosa, F. ., Susanto, E., & Setiawan, E. (2022). Traditional Sport Model To Improve Fundamental Movement Skills And Social Attitudes Of Students During Covid-19. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309–315. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3.02>
- Mukherjee, S., Ting Jamie, L. C., & Fong, L. H. (2017). Fundamental Motor Skill Proficiency of 6- to 9-Year-Old Singaporean Children. *Perceptual and Motor Skills*, 124(3), 584–600. <https://doi.org/10.1177/0031512517703005>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nemec, M., Adamcak, S., Michal, J., & Bartik, P. (2019). Opinions of teachers from the Central Slovak Region on teaching sports games at elementary schools. *European Journal of Contemporary Education*, 8(1), 157–166. <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.1.157>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Ranti, S., Maidarman, Hermanzoni, & Mardela, R. (2020). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1019–1035.
- Setiawan, E., Fatah, I. ., Juliantine, T., & Kastrena, E. (2020). *Model-model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Cv. Alfabeta.

- Sevik, M. (2020). How do games affect the writing skills of young EFL learners? *Educational Research and Reviews*, 15(4), 186–193. <https://doi.org/10.5897/ERR2019.3879>
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 693–705. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 96–100. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/8185/6856>
- Syarif, A., & Subiyanto. (2021). Pengaruh Metode Multiple Intelligences Berbasis Aktivitas Jasmani Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Se-Kec. Bandongan. *Transformasi*, 16(2), 277–280. <https://doi.org/10.56357/jt.v16i2.229>
- Thangeda, A., Baratiseng, B., Mompati, T., Medina, R., & Suthers, D. D. (2016). Education for sustainability: Quality education is a necessity in modern day. How far do the educational institutions facilitate quality education? *Computer-Supported Collaborative Learning Conference, CSCL*, 7(2), 59–66. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1089752>
- Vukićević, S., Đorđević, M., Glumbić, N., Bogdanović, Z., & Đurić Jovičić, M. (2019). A Demonstration Project for the Utility of Kinect-Based Educational Games to Benefit Motor Skills of Children with ASD. *Perceptual and Motor Skills*, 126(6), 1117–1144. <https://doi.org/10.1177/0031512519867521>
- Wardani, G. D., & Mahendra, A. (2017). Perbandingan Pengaruh Aktivitas Lompat Engklek Dengan Aktivitas Lompat Tali Terhadap Kemampuan Lompat Jauh. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8651>
- Zhang, M., Zhang, X., Zhang, Y., Wang, Z., Liu, W., & liu, H. (2022). Analysis on the Positive and Negative Effects of Science and Technology. *Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Economic Management and Cultural Industry (ICEMCI 2021)*, 203(Icemci), 1849–1852. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211209.300>
- Zhou, Y., De Shao, W., & Wang, L. (2021). Effects of feedback on students' motor skill learning in physical education: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph18126281>