

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AL-JAM'IYATUL  
AMALIYAH GERUMPUNG DESA SEPIT**

**The Influence of Traditional Games on Children's Gross Motor Skills at  
Jamiatul Amaliyah Gerumpung Kindergarten, Sepit Village**

Yuliana Susanti

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

[yulianasusanti@gmail.com](mailto:yulianasusanti@gmail.com)

Article Info:

Submitted: Apr 26, 2026	Revised: Mei 4, 2026	Accepted: Mei 10, 2026	Published: Jun 1, 2026
----------------------------	-------------------------	---------------------------	---------------------------

**Abstract**

*Lack of motor skills training and limited knowledge about traditional games that can train children's motor skills also contribute to the development of children's motor skills. Therefore, this study aims to determine the effect of traditional games on children's gross motor skills at Al-Jam'iyatul Amaliyah Kindergarten, Gerumpung, Sepit Village. The approach and methods used were qualitative, utilizing data collection techniques using questionnaires, interviews, and observations to obtain information about what we wanted to know. The method used in this study was descriptive qualitative. The data presented were descriptive or explanatory. This yielded very significant results based on the factual evidence found in this study. Therefore, it can be concluded that the average gross motor skills of children using traditional games significantly influenced the gross motor skills of children at Al-Jam'iyatul Amaliyah Kindergarten, Gerumpung, Sepit Village.*

**Keywords:** *Traditional Games, Children's Gross Motor Skills*

**Abstrak:** Kurangnya latihan motorik dan minimnya pengetahuan tentang permainan tradisional yang dapat melatih motorik anak membuat perkembangan kemampuan motorik anak juga kurang. Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan

Motorik Kasar Anak di TK Al-Jam'iyatul Amaliyah Gerumpung Desa Sepit. Pendekatan dan metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan obserpasi sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data yang dikemukakan adalah data yang berupa deskripsi atau penjelasan. Hal ini membuahkan hasil yang sangat signifikan berdasarkan bukti-bukti fakta yang ditemukan dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Jam'iyatul Amaliyah Gerumpung Desa Sepit.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Motorik Kasar Anak.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting di zaman sekarang ini. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, setiap orang tua menginginkan pertumbuhan dan perkembangan anaknya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sejak anak mulai menduduki bangku sekolah. Ketika anak telah dilahirkan ke dunia, orang tua sudah mulai mempersiapkan segala sesuatunya demi mendapatkan pendidikan yang terbaik untuk sang anak. Pendidikan yang mampu memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya sesuai dengan tingkat aspek perkembangan anak. Terutama kemampuan motorik kasar anak. Untuk itu, anak mulai dipersiapkan menduduki bangku sekolah dan mengenyam pendidikan sejak usia dini.

Masa bayi awal merupakan masa dalam kehidupan seseorang ketika pertumbuhan dan perkembangan terjadi dengan sangat cepat; orang bahkan bisa mengklaim ada lompatan perkembangan yang terjadi (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Pendidikan usia dini sebagaimana yang terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Imas Kurniasih, 2009). Dari penjabaran tersebut, dapat diketahui bahwa anak usia dini merupakan masa yang sangat tepat untuk melakukan pendidikan. Karena pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Anak belum memiliki banyak pengaruh negatif dari luar ataupun lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

*Golden age* adalah periode yang sangat tepat untuk memperkenalkan anak usia dini pada berbagai rangsangan melalui pendidikan jasmani sehingga mereka dapat menyerapnya ke dalam otak mereka dan menggunakannya di kemudian hari (Indriyani et al., 2021). Akibatnya, agar pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, perlu didukung oleh infrastruktur dan sumber daya yang memadai, guru yang kreatif, dan siswa yang terlibat (Pramudyani, 2018). Sebuah penelitian mengatakan bahwa salah satu faktor penentu dalam mencetak anak yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan satu kesempatan emas, yaitu masa keemasan dalam periode sasi pertumbuhan anak (Uce, 2017).

Istilah "zaman keemasan" atau "*golden age*" sering digunakan untuk menggambarkan periode waktu ini. Tahap kehidupan ini berbeda karena melibatkan perubahan yang stabil dan berkelanjutan sepanjang hidup dalam bentuk perkembangan tubuh, spiritual, pematangan, dan kesempurnaan<sup>2</sup>. Pada masa kanak-kanak, anak-anak cenderung mengalokasikan sebagian besar waktu harian mereka untuk bermain. Salah satu jenis permainan yang sering mereka lakukan adalah permainan tradisional yang berkembang di sekitar lingkungan tempat tinggal (Dwi Wulan Joy Lumbantobing et al., 2024). Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutkan bahwa masa tersebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang dan memiliki kemampuan. Pada usia dini 90% dari fisik otak seorang anak sudah mulai terbentuk. Pendapat lain menyebutkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mulai mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Muhammad Fadillah et al., 2014). Untuk itu, pada usia *golden age* ini sangat diperlukan stimulasi dari guru tempat di mana anak bersekolah dan juga stimulasi dari orangtua serta lingkungan.

Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi sang anak di mana perkembangan yang didapatkan pada usia dini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya. Periode emas ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya. Hal inilah yang tampaknya masih banyak disia-siakan oleh sebagian besar orangtua dan masyarakat. Akibatnya, akan berdampak pada kesiapan anak dalam memasuki jenjang persekolahan.

Terdapat sejumlah prinsip dalam permainan yang berkaitan dengan perilaku anak, antara lain: permainan diartikan sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan dan berada di luar rutinitas sehari-hari. Permainan berfungsi sebagai wadah untuk bereksperimen dengan berbagai aspek, bersifat terbuka tanpa batas (Mudzakir, 2020). Ketika anak berpartisipasi dalam aktivitas bermain,

aspek fisik motorik mereka terlibat dalam kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus maupun kasar (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Rentang usia 4-6 tahun anak sudah mulai dipersiapkan untuk mulai mendapatkan pendidikan di bangku sekolah. Proses pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Lembaga pendidikan ini ditujukan untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sejak dini. Melalui proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak dapat memperoleh rangsangan-rangsangan moral agama, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni sesuai dengan tingkat usianya.

Salah satu dari enam aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Seringkali anak-anak ketika berada di dalam kelas mereka senang berlari-lari, berjalan-jalan, dan melompat-lompat. Banyak yang tidak menyadari bahwa dalam aktivitas-aktivitas itu keterampilan motorik kasar lebih berperan ketimbang aktivitas bergerak yang sederhana (Tara Delaney, 2010).

Hurlock menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak berusia 2 tahun sudah dapat berjalan, berdiri, duduk, menendang, naik-turun tangga, berlari dan melompat. Kemampuan motorik kasar dibangun dari semua usia balita dan akan semakin meningkat dengan baik seiring bertambahnya usia hingga dewasa.

Beberapa cara dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, yaitu melalui aktivitas bermain seperti bermain bola, menari, olahraga, bermain peran, dan senam. Peningkatan kemampuan gerak anak dapat terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki. Gerakan akan berkembang lebih optimal apabila anak memiliki kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik yang melibatkan seluruh bagian anggota tubuh. Sehingga, agar fisik motorik anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, anak di Taman Kanak-kanak memerlukan aktivitas fisik yang berupa permainan yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, memberi kesempatan untuk mencoba, mengembangkan sikap kerjasama dengan teman sebaya, serta menggunakan sarana bermain yang bervariasi. Upaya tersebut untuk memaksimalkan kemampuan gerak menjadi sebuah tolak ukur bagi orang tua dan guru agar kemampuan fisik anak yang semula dimulai dari gerakan yang sederhana menjadi gerakan yang lebih baik. Dengan meningkatnya gerakan motorik kasar anak maka akan berdampak pada perkembangan yang lainnya karena bagaimanapun perkembangan atau kemampuan gerak akan berkaitan dengan perkembangan lainnya dalam tugas kemampuan motorik kasar anak.

Kemampuan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya mereka belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Hal yang sederhana ini dapat membuat kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan terus meningkat.

Mengenai kemampuan motorik kasar anak di Al-Jam'iyatul Amaliyah Gerumpung masih kurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan di garis lurus, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola, dan melakukan permainan ketangkasan dan kelincahan dalam permainan engklek. Tidak hanya dengan permainan engklek saja, permainan lompat tali dapat pula melatih kemampuan motorik kasar anak. Kedua permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih serta merangsang kemampuan motorik anak serta anak dapat belajar mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh bertahap secara lincah dan tangkas melalui permainan tradisional engklek dan lompat tali. Dimana pada era modern sekarang ini anak-anak tidak banyak yang tahu mengenai kedua permainan tradisional engklek dan lompat tali tersebut.

Kedua permainan tradisional ini, dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dengan membantu anak untuk mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, dapat melatih anak untuk membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, dan yang terpenting dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan engklek dan lompat tali. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan perasaan yang menyenangkan (Dian Apriani, 2013).

Permainan tradisional untuk melatih kemampuan motorik kasar inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin menggali lebih dalam tentang bagaimana kedua permainan tradisional tersebut dapat melatih kemampuan motorik kasar anak secara bertahap terutama pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti ingin membandingkan di antara kedua permainan tersebut mana yang terbaik bagi anak untuk terus dilakukan dan dimainkan guna melatih serta mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Al-Jam'iyatul Amaliyah Gerumpung Desa Sepit". Dengan membandingkan permainan tradisional Engklek dan lompat tali, di antara kedua permainan

tersebut manakah yang terbaik bagi anak untuk terus dimainkan guna melatih kemampuan motorik kasar serta mengontrol gerakan anggota tubuh anak secara terampil dan bertahap.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif karena dirasa cocok karena dapat menjabarkan dan mendeskripsikan secara detail persoalan yang diteliti dengan demikian inti dari permasalahan dalam penelitian dapat tersampaikan dengan jelas (Saipuddin Azwar, 2003). Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti bertindak sebagai pemegang kunci, yaitu sebagai pelaksana, pengamat, dan sekaligus pengumpul data (Cholid Narbuko, 2007).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-jam'iatul Amaliah Gerumpung Desa Sepit, Kecamatan Keruak, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah: kemampuan motorik kasar pada anak didik. Sedangkan subyek dalam penelitian ini adalah Semua anak didik dan staf pengajar di TK Al-Jamiyatul Amaliyah Gerumpung Desa Sepit Kec. Keruak.

Teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi, Adapun dalam penelitian ini, peneliti mengambil langkah menggunakan kredibilitas data. dan teknik analisis data menggunakan koefisien korelasi berganda, uji asumsi klasik dan uji hipotesis.

## **HASIL**

### **1. Deskripsi Perencanaan**

Rencana Pengembangan program pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini yang tertuang dalam standar isi mencakup bidang pengembangan pembentukan prilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan meliputi:

- a. Nilai-nilai Agama dan Moral
- b. Fisik / Motorik
- c. Kognitif
- d. Bahasa
- e. Sosial Emosional
- f. Seni

Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain, menggunakan pendekatan tematik dan tertuang dalam empat kompetensi inti yaitu:

- 1) Kompetensi Inti 1 (KI 1) yaitu Kompetensi Spiritual
- 2) Kompetensi Inti 2 (KI 2) yaitu Kompetensi Sosial
- 3) Kompetensi Inti 3 (KI 3) yaitu Kompetensi Pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti 4 (KI 4) yaitu Kompetensi Keterampilan

## 2. Deskripsi Pelaksanaan

Peneliti melakukan penelitian dan observasi awal selama 3 bulan, untuk mengukur perkembangan awal motorik kasar anak dilakukan dengan melakukan observasi pada kegiatan sekolah di pagi hari. Peserta didik melakukan kegiatan motorik kasar tersebut peneliti melakukan observasi masing-masing anak yang disesuaikan dengan pedoman observasi. Setelah melakukan observasi, peneliti memberikan tanda checklist (✓) setiap butir amatan yang terdapat pada pedoman observasi. Data hasil observasi awal yang diperoleh, ditabulasikan untuk mengetahui skor masing-masing anak pada setiap butir amatan.

## 3. Deskripsi Hasil dan Evaluasi

Tingkat pencapaian perkembangan anak pada permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Al-jam'iyatul amaliyah Gerumpung desa Sepit adalah berdasarkan usia peserta didik:

### a. Usia 2 – 3 Tahun Dalam Permainan Tradisional

- 1) Berjalan sambil berjinjit
  - a) Kedepan, kebelakang
  - b) Jarak: 1-2 m
- 2) Melompat ke depan dan ke belakang dengan dua kaki.

Cara melompat (Melempar dan menangkap bola)

  - a) Melempar: keatas, kedepan
  - b) Menangkap: dengan dua tangan (Menari mengikuti irama)
  - c) Irama: slow, disco (Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan)

### b. Usia 3 – 4 Tahun Dalam Permainan Tradisional

- 1) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)
- 2) Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian
- 3) Meniti di atas papan titian yang cukup lebar
- 4) Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak)
- 5) Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci, melompat)

### c. Usia 4 – 5 Tahun Dalam Permainan Tradisional

- 1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang dsb

- 2) Melakukan gerakan menggantung (*bergelayut*)
- 3) Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi
- 4) Melempar sesuatu secara terarah
- 5) Menangkap sesuatu secara tepat
- 6) Melakukan gerakan antisipasi
- 7) Menendang sesuatu secara terarah
- 8) Memanfaatkan alat permainan diluar kelas

d. Usia 5– 6 Tahun Dalam Permainan Tradisional

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
- 2) Melakukan koordinasi gerakan kaki – tangan –kepala dalam menirukan tarian atau senam
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri

## PEMBAHASAN

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya yang di pantau menggunakan buku Kartu Kembang Anak (KKA).

Mengajak anak bermain di luar ruangan merupakan salah satu teknik untuk mendorong pertumbuhan motorik kasar pada anak (Susilowati, 2018). Hal ini didukung oleh salah satu penelitian yang mengatakan bahwa aktivitas bermain diluar (*outdoor*) lebih berpengaruh dalam mengintegrasikan sensorik anak usia dini dan segala perkembangan yang dimilikinya (Ida Windi Wahyuni et al., 2020).

Dengan mengajak anak bermain diluar ruangan, maka akan merangsang perkembangan dan pertumbuhan fisik (Elena Himma Nizrina et al., 2019). Selain merangsang pertumbuhan fisik, anak usia dini belajar menjadi lebih sosial, lebih mandiri, bertanggung jawab, berkembang intelektualnya serta belajar pemecahan masalah (Ririn, 2020). Motorik kasar merupakan salah satu

aspek terpenting bagi anak usia dini (Astri Purwanti, 2025). Stimulus dalam meningkatkan motorik kasar ini sangat penting (Cerika Rismayanthi, 2013), sebab dengan stimulus motorik kasar yang dilakukan dengan baik dan benar, dapat mengantarkan anak mencapai perkembangan yang optimal (Lisatus sobah & Prasetya, 2024).

Dalam menerapkan dan mengaplikasikan permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak maka dibutuhkan sebuah prosedur kerja yang diantaranya adalah:

1. Guru mempersilahkan anak memilih sendiri kegiatan permainan yang diinginkan seperti: Lari karung, sendok kelereng, menari, bermain lompat tali, bermain bola, puzzle one, meronce dan jam, balok susun huruf, balok pyramid huruf natural, dan lain-lain.
2. Guru memberi dukungan kepada anak saat bermain, salah satu bentuk dukungan guru adalah sebagai mediator dan fasilitator. Dalam hal ini guru hendaknya mampu mengusahakan subur belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar-mengajar.
3. Guru memperkuat bahasa anak dengan mengajukan pertanyaan kepada anak berupa pengalaman yang didapatkan setelah melakukan kegiatan.
4. Guru memberikan bantuan kepada anak yang benar – benar membutuhkan bantuan, karena masing-masing anak memiliki kreatifitas bawaan yang memang harus dikembangkan sesuai minat anak didik.
5. Guru mencatat perkembangan anak dengan Melakukan pengamatan terhadap perilaku anak, Menggunakan berbagai pedekatan pembelajaran, memberikan rangsangan, stimulasi, dan bimbingan, Melakukan asesmen (meghimpun data) terhadap pembelajaran anak.
6. Guru mengingatkan waktu main sudah habis. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan kepada anak akan pentingnya disiplin dalam bertindak baik pada waktu memulai dan mengakhiri kegiatan.

Prosedur kerja ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak didik dalam semua aspek perkembangan, dan juga setelah kegiatan tersebut diatas dilanjutkan dengan:

1. Guru mengajak anak beres–beres peralatan main yang telah digunakan pada saat anak anak berkegiatan.
2. Guru mengajak anak duduk melingkar membuat lingkaran besar
3. Guru menanyakan perasaan anak saat main apakah bahagia, sedih, menyenangkan atau tidak menyenangkan.
4. Guru mempersilahkan anak menceritakan pengalaman bermain
5. Guru menanyakan kegiatan yang dilakukan anak sejak anak datang sampai kegiatan bermain selesai.

Hal ini bertujuan untuk Mengembangkan perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan untuk melatih kedisiplinan dan mengembangkan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab serta mengembangkan kemampuan belajar, bermain dan bercerita pada anak didik tersebut.

Melalui deksripsi pembahasan inilah peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional sangat memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Al-jam'iyatul Amaliyah Gerumpung desa Sepit.

## KESIMPULAN

Setelah dilakukannya pengujian/perlakuan dan adanya hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara anak yang aktif dalam permainan tradisional dengan anak yang tidak aktif bermain memiliki perbandingan yang sangat signifikan dalam kekutan fisik, mental dan lain-lain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan gerak motorik kasar berupa daya power, lari, dan kelincahan pada Peserta Didik di TK Al-jam'iyatul Amaliyah Gerumpung desa Sepit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astri Purwanti. (2025). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Aktifitas Jasmani*, 4(2), 1–10.
- Cerika Rismayanthi. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v9i1.3065>
- Cholid Narbuko. (2007). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.
- Dian Apriani. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
- Dwi Wulan Joy Lumbantobing, Nabila Syahara, Nursari Wahyuni Sigalingging, Rani Natalia Purba, & Fajar Sidik Siregar. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik pada Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.37>
- Elena Himma Nizrina, Laily Rosidah, & Kristiana Maryani. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Alat Permainan Outdoor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(6), 41–50. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v6i1.7371>

- Ida Windi Wahyuni, Ajriah Muazimah, & Misdah. (2020). Pengembangan Motorik Kasar KarKasa Permainan Tradisional “Tarik Upih” Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 88(1), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.24307>
- Imas Kurniasih. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Lisatus sobah, & Prasetya, B. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun melalui Kegiatan Meloncat dengan Papan Loncat di KB Az Zahra. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 171–195. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.995>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Muhammad Fadillah, Lilif Muallifatul Khorida, Wantini, Eliyyil Akbar, & Syifa Fauziah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini; Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Kencana.
- Pramudyani, A. V. R. (2018). Kurikulum Holistik Integratif Berbasis Permainan Tradisional Pada PAUD di Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 86. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.17910>
- Ririn. (2020). *Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar di Tk Pkk Banjarjo Puduk Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Saipuddin Azwar. (2003). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Susilowati, R. (2018). Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.21043/thufula.v2i1.4266>
- Tara Delaney. (2010). *101 Permainan dan Aktivitas untuk Anak-anak Penderita Autisme, Asperger, dan Gangguan Pemrosesan Sensorik*. Andi.
- Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>