

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEREGU TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 10-12 TAHUN**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Ilmu Keolahragaan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Oleh :
PRIS AZASSIH
NIM. 22611251036

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Pris Azassih: Pengaruh Permainan Tradisional Beregu terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun. **Tesis. Yogyakarta: Program Magister, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional beregu terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 Tahun.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental research*, yang dikenal sebagai eksperimen semu. Jenis permainan tradisional yang digunakan gobak sodor dan bakiak beregu. Populasi penelitian ini adalah 40 anak dengan sampel 20 kelas kontrol dan 20 kelas eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 Tahun. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan tes kemampuan motorik kasar dan kuesioner keterampilan sosial. Treatment dilakukan 16 kali dengan menggunakan permainan gobak sodor dan bakiak grup yang dilakukan tiga kali dalam seminggu. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5 %.

Hasil analisis beberapa uji t pertama diperoleh nilai $t_{hitung} (16,102) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < 0,05$, hasil dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap perkembangan motorik kasar anak Usia 10-12 tahun. Hasil analisis uji t kedua diperoleh nilai $t_{hitung} (14,912) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < 0,05$, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun. Hasil analisis uji t ke tiga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (1,689)$, dan nilai $p (0,000) < 0,05$, hasil tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sehingga diartikan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

Kata kunci: Permainan Tradisional Gobak Sodor, Bakiak Beregu, Motorik Kasar, Keterampilan Sosial, Anak usia 10-12 tahun

Abstract

Pris Azassih: Effect of Traditional Team Games towards the Increasing Raw Motoric Skills and Social Skills of the Children Aged 10-12 Years Old. **Thesis. Yogyakarta: Master Program, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

The objective of this research is to determine the effect of traditional team games towards the increasing raw motoric skills and social skills of children aged 10-12 years old.

The type of this research was experimental study. This research used a quasi experimental research method, known as quasi-experiment. The types of traditional games were gobak sodor and team bakiak. The research population was 40 children with a sample of 20 control classes and 20 experimental classes. The research subjects were children aged 10-12 years old. The research instruments were raw motoric skills tests and social skills questionnaires. The treatment was carried out 16 times using the team game of gobak sodor and bakiak which was done three times a week. The data analysis technique used the t test with a significance level of 5%.

The results of the analysis of the first few t tests obtain a calculated t value (16.102) > t table (2.093), and a p value (0.000) < 0.05, the results can be concluded that there is an effect of traditional team games towards the raw motoric development of children aged 10-12 years old. The results of the second t test analysis obtain a calculated t value (14.912) > t table (2.093), and a p value (0.000) < 0.05, these results conclude that there is an effect of traditional team games towards the raw motoric skills and social skills of children aged 10- 12 years old. The results of the third t test analysis show that the calculated t value > t table (1.689), and the p value (0.000) < 0.05. These results conclude that there is a difference in the results of the experimental group and the control group so that it means that there is an effect of traditional team games on the development of raw motoric skills and social skills of children aged 10-12 years old.

Keywords: Traditional Gobak Sodor Game, Team Bakiak, Raw Motoric, Social Skills, Children aged 10-12 years old



KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 565500;
Laman: <http://www.uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Pris Azassih
Nomor Induk mahasiswa : 22611251036
Program studi : Magister Ilmu Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Pris Azassih

NIM. 22611251036

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEREGU
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 10-12
TAHUN

TESIS

OLEH :
PRIS AZASSIH
NIM: 22611251036

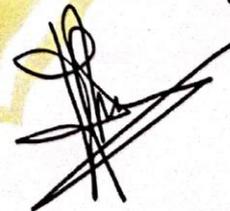
Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal Januari 2024

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 198208152005011002

Dosen Pembimbing



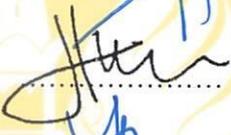
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.
NIP. 195801111982032001

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEREGU TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN
SOSIAL ANAK USIA 10-12 TAHUN
TESIS

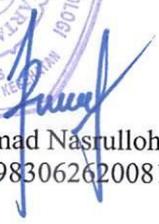
Pris Azassih
NIM. 22611251036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 2 Februari 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Ketua/Penguji)		5-2-2024
Dr. Sulistiyono, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		5-2-2024
Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. (Penguji I)		5-2-2024
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Penguji II/Pembimbing)		5-2-2024

Yogyakarta, 6 Februari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 198306262008121002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Allah Swt yang selalu memberikan rahmat, nikmat dan karunia yang sangat luar biasa hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur tiada henti. Suami, Putra, dan Ibu kami yang selalu memberikan doa, dukungan berbentuk material, batin yang tidak pernah henti-hentinya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEREGU TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 10-12 TAHUN” dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S. dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. Koorprodi Magister Ilmu Keolahragaan serta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Bapak Dr. Sigit Nugroho, M.Or. selaku Ketua Penguji, Dr. Sulistiyono, M.Pd. selaku Sekretaris Penguji, Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. selaku Penguji I, dan Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. selaku Penguji II sekaligus Pembimbing yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, aamiin.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Masalah.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Permainan.....	14
2. Permainan Tradisional.....	15
3. Jenis-jenis Permainan Tradisoinal.....	17

4. Nilai yang Terkandung dalam permainan Tradisional.....	27
5. Motorik.....	30
6. Keterampilan Sosial.....	38
7. Karakteristik anak usia 10-12 tahun.....	42
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Pikir.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sample Penelitian.....	49
D. Variabel Penelitian.....	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
F. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen.....	54
2. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Kontrol.....	57
3. Analisis Data.....	60
4. Uji Hipotesis.....	61
B. Pembahasan.....	64

1. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak Usia 10-12 Tahun.....	65
2. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun.....	66
3. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial.....	67
C. Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lembar Observasi keterampilan Sosial.....	65
Tabel 2. Hasil Validitas Kemampuan Motorik.....	65
Tabel 3. Hasil Validitas Keterampilan Sosial.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Lompat Tali.....	20
Gambar 2. Permainan Tikus dan Kucing.....	21
Gambar 3. Permainan Yoyo.....	23
Gambar 4. Permainan Engklek.....	24
Gambar 5. Permainan Gobak Sodor.....	26
Gambar 6. Permainan Bakiak Group.....	28
Gambar 7. Alur penelitian meningkatkan motorik kasar keterampilan sosial....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi peradaban yang dapat dijadikan bekal anak dalam perjalanan hidup. Pada pendidikan zaman dulu dan sekarang, khususnya di era globalisasi ini, harus mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, menguasai ilmu pengetahuan, dan mempunyai keyakinan yang kuat. Tujuan pendidikan secara keseluruhan adalah mempersiapkan peserta didik menghadapi masa depan secara mandiri, cerdas, dan beretika. Dalam konteks pendidikan, Indonesia sangat membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung terlaksananya program pembangunan yang efektif. Pendidikan masa kini harus mampu memadukan pendidikan karakter dengan pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak. Dalam proses pembelajaran, penting untuk menempatkan anak sebagai objek belajar dan mendorong untuk mengembangkan bakat dan potensinya secara optimal.

Berdasarkan data UNICEF 2022 Sebanyak satu per tiga dari populasi Indonesia, yang berjumlah sekitar 80 juta anak, menjadikan negara ini memiliki populasi anak terbesar ke empat di dunia. Indonesia adalah negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau, wilayahnya meluas lebih dari 1,9 juta kilometer persegi, dan dihuni oleh lebih dari 1.300 kelompok etnis. Beberapa anak tinggal di kota-kota besar seperti Jakarta, di mana mereka dihadapkan pada masalah kemiskinan perkotaan dan polusi. Sementara itu, bagi anak-anak di perdesaan terpencil, mengakses layanan dasar adalah kenyataan sehari-hari.

Maka berdasarkan data tersebut bahwa di Indonesia sangat membutuhkan pendidikan yang dapat membantu menampung ataupun menjadi prasarana anak dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan sosial dan menggali potensinya melalui sekolah dasar ataupun Paud. Sekolah Dasar tersebar di seluruh wilayah Indonesia, tidak hanya di daerah perkotaan, tetapi juga di daerah pedesaan dan bahkan di daerah pegunungan. SD hampir selalu hadir di tingkat Kelurahan/Desa, bahkan ada beberapa wilayah yang memiliki lebih dari satu SD di tingkat kelurahan.

Setiap anak adalah individu yang unik dan memiliki kebutuhan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhannya. Tahap usia sekolah menjadi saat yang kritis karena pada tahap ini, kerja sama sosial dan perkembangan moral dini menjadi sangat penting dan relevan untuk tahap-tahap kehidupan berikutnya. Anak-anak sekolah sering kali dikenal sebagai anak-anak usia pertengahan. Dalam konteks psikososial, dapat disebutkan bahwa berbagai fase dalam kehidupan individu memerlukan penyelesaian tugas perkembangan yang khusus. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Santrock (2017), mencakup rentang tugas perkembangan ini dibagi menjadi beberapa periode, termasuk tugas perkembangan pada masa bayi atau masa kanak-kanak (dari usia 0-6 tahun), tugas perkembangan pada masa sekolah (6-12 tahun), dan tugas perkembangan pada masa remaja.

Pemahaman tentang anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Pada usia 10-12 tahun, anak-anak akan mengalami transformasi yang signifikan, baik dalam aspek fisik maupun emosional saat mereka

memasuki tahap kehidupan dewasa. Mereka mungkin juga sudah membentuk lingkaran teman bermain dan berbagi cerita pribadi dengan rekan-rekan mereka. Dalam perkembangan kognitif, anak-anak usia 10-12 tahun telah mencapai tingkat di mana mereka dapat terlibat dalam diskusi mengenai peristiwa terbaru dan berbagai topik lainnya.

Sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh Burhaein (2017), Phytanza & Burhaein (2019) bahwa tugas pada usia perkembangan selama masa sekolah ada sembilan, pertama mempelajari keterampilan fisik yang dibutuhkan untuk bermain. Ke dua, membangun sikap holistik terhadap diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh. Ke tiga, belajar bergaul dengan teman sebaya. Ke empat, belajar memainkan peran yang sesuai dengan jenis kelamin. Ke lima, belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung. Ke enam, belajar mengembangkan konsep sehari-hari. Ke tujuh, belajar mengembangkan hati nurani. Ke delapan, belajar untuk mencapai kemandirian pribadi. Kesembilan, membentuk sikap terhadap kelompok dan institusi sosial.

Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan holistik individu, khususnya pada tahap perkembangan anak-anak. Kemampuan motorik kasar mencakup gerakan besar yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Keterampilan sosial, di sisi lain, mencakup kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain.

Kemampuan motorik kasar adalah dasar bagi berbagai aktivitas fisik dan olahraga, yang tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga memiliki

dampak positif pada kesehatan mental. Anak-anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik cenderung lebih aktif, memiliki tingkat kebugaran yang lebih baik, dan dapat mengembangkan rasa percaya diri melalui partisipasi dalam berbagai kegiatan fisik.

Selain itu, pengembangan keterampilan sosial juga merupakan aspek kritis dalam perkembangan individu. Keterampilan sosial membantu anak-anak untuk memahami dan mengelola emosi, bekerja sama dalam kelompok, dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh pada kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki dampak jangka panjang pada kemampuan individu untuk beradaptasi dalam masyarakat.

Dengan mengintegrasikan pembelajaran dan pengembangan kemampuan motorik kasar serta keterampilan sosial, **kita** tidak hanya membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang sehat secara fisik dan emosional, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan. Oleh karena itu, pendekatan holistik terhadap pendidikan yang memasukkan pengembangan keterampilan motorik kasar dan sosial menjadi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi perkembangan anak-anak.

Kegiatan fisik yang dilakukan di tingkat sekolah dasar telah diintegrasikan ke dalam kurikulum melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Pendidikan jasmani adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani dan olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu membantu siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan

nasional, yakni menjadi manusia Indonesia seutuhnya (Nugraha, 2015; Faridah, 2016; Corbin, 2021; Fitron & Mu'arifin, 2022).

Pendidikan jasmani adalah upaya pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang dipilih secara cermat. Pembelajaran jasmani adalah salah satu alat dalam proses pendidikan global yang membantu membimbing siswa dalam menghadapi kehidupan melalui aktivitas fisik (Gea-García et al., 2020). Namun yang terjadi di lapangan pada saat pengamatan langsung, tidak semua anak berantusias dengan pembelajaran olahraga terutama yang perempuan, sehingga pada saat anak diminta melakukan praktek oleh guru PJOK, anak yang tidak antusias tidak dapat melakukannya dengan baik saat melakukan praktek. Berdasarkan informasi dari *Centers for Disease Control and Prevention*, secara fisik, perbedaan yang mencolok mulai terlihat antara anak laki-laki dan perempuan, anak perempuan cenderung lebih matang secara fisik, dan sebagian dari mereka mungkin mulai memasuki masa pubertas. Pada saat pelaksanaan mapel PJOK, terdapat 18 siswa kurang antusias dalam melakukan aktivitas fisik.

Sejalan dengan pembahasan sebelumnya, berdasarkan penelitian Luz et al., (2019) bahwa kemampuan motorik yang berkembang pada anak-anak dan remaja berhubungan dengan peningkatan kebugaran kardiorespirasi, daya tahan otot, dan kekuatan otot. Sehingga Dapat dipastikan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik lebih terlibat pada aktivitas fisik daripada anak yang memiliki kemampuan motorik yang buruk. Berbagai gangguan

perkembangan motorik ini sering kali mudah dikenali ketika anak sedang berolahraga, menari atau belajar menulis.

Kemampuan motorik sendiri dibagi menjadi dua, motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot kecil seperti halnya menulis, menggambar, menjahit dan mengancingkan kancing baju ataupun celana (Siswanto et al., 2022). Sedangkan motorik kasar merupakan gerakan yang menggerakkan otot besar seperti halnya lari, lompat, loncat dan melempar (Siswanto et al., 2022). Motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Gerakan motorik kasar yang dicapai anak akan sangat berguna untuk kehidupan selanjutnya terutama pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia PAUD ataupun anak usia sekolah yang mampu menjadikan anak lebih terampil. Stimulus wajib diberikan sejak dini sehingga dalam masa pertumbuhan, anak tidak mengalami gangguan yang fatal dalam perkembangan motorik anak.

Pada dasarnya aktivitas fisik merupakan dunia anak yang harus diberikan ruang bebas sejak dini, sebab dunia anak adalah dunia bermain (Hasanah, 2016). Permainan merupakan tindakan yang dilakukan untuk menghibur diri atau menggembarakan diri, baik dengan melibatkan alat tertentu maupun tanpa melibatkan alat (Prasetya & Komaini, 2019). Bermain adalah aktivitas yang sangat dekat dengan eksistensi manusia. Selama manusia menjalani tahap perkembangan dari masa kanak-kanak hingga dewasa, hampir semua individu manusia berhubungan dengan permainan.

Namun pada kenyataan yang ada saat ini, anak-anak usia sekolah dasar mereka lebih menyukai permainan *game online* ataupun permainan yang ada di dalam ruangan dengan keterbatasan gerak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosa et al., (2021) menunjukkan bahwa *game online* secara signifikan memberikan pengaruh terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu. Dampak buruk bagi anak salah satunya adalah anak tidak terbiasa melakukan gerakan-gerakan berolahraga dan anak tidak merasakan belajar bersosialisasi dengan lingkungan dan anak-anak lainnya. Padahal keterampilan sosial tidak terbentuk secara mendadak, melainkan merupakan hasil dari peniruan dan kebiasaan yang berkembang dalam lingkungan sekitar anak. Akibatnya, anak mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang konteks sosial yang mereka hadapi dan mungkin kurang terampil dalam menggunakan norma sosial.

Di samping itu, perubahan pola bermain anak telah terjadi, dengan anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan seperti menonton televisi, bermain game di stasiun permainan, dan menggunakan komputer. Hal ini sering bersifat individual, dan anak mungkin kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka sehingga anak menjadi pasif, apatis, memiliki respon yang kurang baik terhadap lingkungan sekitar dan tidak tepat dalam mengambil keputusan. Namun yang terjadi pada abad 21 ini anak-anak lebih menyukai permainan modern. Anak yang kurang aktif dan lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget cenderung memiliki kemampuan gerak motorik yang buruk dan keterampilan sosial yang

kurang baik. Hal ini disebabkan karena anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget cenderung kurang bergerak dan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya. Permainan modern sering kali kurang mendukung interaksi sosial anak. Sebagian besar permainan kontemporer lebih fokus pada perangkat game dan kadang-kadang menyajikan kekerasan. Akibatnya, anak-anak mengalami kesulitan berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, menjadi acuh dengan keadaan sekitar sehingga berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial mereka secara keseluruhan. Padahal dengan bermain di ruang terbuka anak dapat meningkatkan keterampilan sosial termasuk melakukan permainan tradisional yang belum terpengaruh oleh modernisasi dengan berbagai jenis permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari generasi ke generasi dari zaman kuno hingga hari ini secara turun-temurun. Permainan tradisional dapat digambarkan sebagai permainan rakyat, karena dapat dinikmati individu dari segala usia tanpa batasan apa pun. Ada banyak jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan baik secara individu maupun beregu. Seperti halnya yang beregu, permainan gobak sodor dan bakiak beregu merupakan permainan tradisional yang sangat menantang dan memerlukan reaksi, kerja sama, komunikasi yang baik antar setiap pemain. Dengan hal ini, mau tidak mau memaksa pemain untuk saling berinteraksi supaya dapat menembus kotak yang dijaga pemain bertahan. Dalam bermain gobak sodor regu penyerang melakukan komunikasi dari mulut, kontak mata ataupun permainan tradisional memberikan berbagai keuntungan, terutama untuk anak-anak, salah satunya

adalah kemampuan untuk membentuk karakter diri. Inilah sebabnya mengapa permainan tradisional sangat bermanfaat ketika dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan karena nilai-nilai yang mereka wujudkan. Selain itu, permainan tradisional menggabungkan elemen gerakan fisik, memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas fisik saat bermain. Akibatnya, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti di SDN Kalasan Baru pada bulan Juni 2023, peneliti menemukan salah satunya pada kelas atas yaitu kelas 4,5 dan 6 terutama dari aspek perkembangan, mulai aktif dalam percakapan, dan meningkatkan aktivitas fisik untuk mengeluarkan energi dan daya tahan yang semakin bertambah. Secara umum, hampir semua anak mengalami pertumbuhan yang lebih cepat atau fase pertumbuhan yang signifikan. Kemajuan dalam kemampuan motorik anak-anak kelas 4, 5, dan 6 di sekolah dasar dapat terlihat dari peningkatan frekuensi aktivitas fisik yang lebih intens, keterampilan yang lebih baik dalam melakukan gerakan olahraga, keahlian dalam membuat karya seni, serta kemampuan untuk menggunakan perkakas dan peralatan yang lebih canggih. Permasalahan yang muncul memperlihatkan bahwa dalam melakukan aktivitas fisik terutama kemampuan motorik kasar lokomotor seperti kesulitan dalam mengkoordinasikan gerak tubuh secara efisien, mengembangkan keseimbangan serta kurang minat dalam berpartisipasi aktivitas fisik. Sedangkan dalam keterampilan sosial, anak kurang

aktif dalam berkomunikasi saat melakukan aktivitas fisik, tidak percaya diri dalam berperan bekerja sama, serta sulit memahami dan mengenali karakter teman dan diri sendiri.

Namun pada kenyataannya, anak usai 10-12 tahun masih mengalami beberapa kendala dalam melakukan gerak, komunikasi, interaksi sosial dengan teman sebaya. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap sejumlah siswa kelas atas di SDN Kalasan Baru mengindikasikan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa memperlihatkan sebagian siswa terlihat mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, terutama dalam situasi kelompok. Beberapa di antara menunjukkan tingkat empati yang rendah, kesulitan dalam memahami perasaan orang lain, dan kurangnya keterampilan komunikasi yang efektif.

Penelitian ini muncul dari keinginan mendalam untuk menggali potensi positif dari permainan tradisional beregu terhadap anak-anak berusia 10-12 tahun. Era teknologi yang berkembang pesat telah mengubah pola permainan anak-anak, meningkatkan kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas di dalam ruangan yang kurang membutuhkan gerakan fisik yang besar. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembuktian secara ilmiah untuk mengeksplorasi apakah permainan tradisional beregu dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak-anak dalam rentang usia tersebut.

Pentingnya penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek fisik, tetapi juga pada kemampuan sosial anak-anak. Melalui permainan tradisional beregu

diyakini dapat memberikan ruang yang ideal untuk membangun keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan. Melalui permainan bakiak beregu dan gobak sodor, anak-anak dapat belajar latihan kordinasi keseimbangan tubuh saat lari, lompat, mampu menjaga bekerja sama, mengatasi konflik, dan membangun hubungan interpersonal yang sehat.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam konteks melestarikan warisan budaya. Permainan tradisional beregu adalah bagian tak terpisahkan dari warisan budaya kita yang kaya. Dengan membuktikan bahwa permainan ini dapat memberikan kontribusi positif pada perkembangan anak-anak, kita tidak hanya mempromosikan kegiatan fisik yang sehat, tetapi juga ikut serta dalam menjaga keberlanjutan dan relevansi permainan tradisional dalam masyarakat modern.

Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, penelitian ini menjadi penting untuk menyediakan landasan ilmiah yang kokoh, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak permainan tradisional beregu terhadap perkembangan anak-anak pada usia 10-12 tahun. Kesimpulan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program intervensi atau kebijakan pendidikan yang lebih holistik, mendukung perkembangan optimal anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dari beberapa aspek terutama gerak motorik kasar dan keterampilan sosial, peneliti memiliki keinginan untuk mampu memberikan rekomendasi melalui permainan tradisional bakiak grup dan gobak sodor yang nantinya diharapkan mampu membantu meningkatkan aspek motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10 hingga 12 tahun.

Dengan hal tersebut peneliti mengangkat permasalahan tersebut menjadi judul pengaruh permainan tradisional beregu terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.

B. Identifikasi Masalah

1. Banyaknya jumlah anak di Indonesia pada tahun 2022 dengan jumlah populasi kurang lebih 80 juta anak.
2. Anak sekolah di era modernisasi ini lebih banyak melakukan aktivitas di dalam ruangan dari pada di ruang terbuka.
3. Gangguan pada kemampuan motorik kasar saat melakukan aktivitas fisik (lari, jalan, dan lompat) sangat terlihat jelas saat melakukan aktivitas fisik (berolahraga).
4. Pada abad 21 ini anak-anak lebih menyukai permainan modern. Anak-anak pada abad tersebut memiliki kekurangan dalam keterampilan sosial terhadap rekan sesamanya.
5. Kesulitan anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya serta kesulitan dalam mengkoordinasikan gerak tubuh secara efisien, mengembangkan keseimbangan serta kurang minat dalam berpartisipasi aktivitas fisik

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan yang sudah dijabarkan melalui latar belakang bahwa pada penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian ini tidak menjalar keluar dari topik yang diambil. Pada penelitian ini memiliki fokus pada Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, penelitian mengkaji mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun yang dikaji dirumusan masalah di bawah ini:

1. Adakah pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar lokomotor dan anak usia 10-12 tahun?
2. Adakah pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun?
3. Adakah perbedaan pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan penjabaran melalui rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Adakah pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar lokomotor dan anak usia 10-12 tahun.
2. Adakah Pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun
3. Adakah perbedaan pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. **Kontribusi pada Perkembangan Anak:** Penelitian ini dapat menyumbangkan pemahaman baru tentang bagaimana permainan tradisional beregu memengaruhi perkembangan anak pada usia 10-12 tahun. Ini akan membantu mengisi celah pengetahuan dalam literatur perkembangan anak.
- b. **Pengembangan Permainan Tradisional:** Penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan permainan tradisional dan cara pengaruhnya terhadap perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial anak. Ini dapat membuka pintu untuk lebih banyak penelitian tentang permainan tradisional sebagai alat pendidikan.
- c. **Pemahaman Tentang Keterkaitan Antara Gerak Motorik dan Keterampilan Sosial:** Penelitian ini dapat membantu memahami hubungan antara Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan perkembangan keterampilan sosial pada anak usia 10-12 tahun. Ini dapat membantu pengembangan teori tentang interaksi antara aspek-aspek perkembangan ini.

2. Manfaat Praktis

a. Orang tua

Memberikan informasi dan rekomendasi kepada orang tua tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan Peningkatan Kemampuan:

- 1) motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.
- 2) Orang tua dapat mengintegrasikan permainan tradisional ini dalam kegiatan bermain anak di rumah untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial.

b. Sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan kurikulum atau program ekstrakurikuler yang memasukkan permainan tradisional beregu sebagai alat pendidikan.
- 2) Guru dan staf sekolah dapat mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam pelajaran atau kegiatan di luar kelas untuk meningkatkan perkembangan anak dalam hal gerak motorik kasar dan keterampilan sosial.
- 3) Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan untuk guru dan staf mengenai pentingnya permainan tradisional dan cara mengorganisasinya.

c. Masyarakat

Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya Indonesia.

d. Referensi

- 1) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang perkembangan anak, pendidikan, atau permainan tradisional.

- 2) Hasil penelitian ini dapat memengaruhi arah penelitian masa depan dan menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang topik yang serupa.
- 3) Referensi ini juga dapat digunakan oleh pembuat kebijakan dalam pengembangan program pendidikan dan kebijakan yang mendukung permainan tradisional dalam masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan

a. Definisi Permainan

Pada dasarnya anak harus diberikan ruang bebas sejak dini, sebab dunia anak adalah dunia bermain (Hasanah, 2016). Permainan merujuk pada kegiatan yang melibatkan bermain atau berolahraga sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, dan peraturan tersebut dapat berdasarkan pada kemampuan, kekuatan (Priadai, 2017). Sesuai apa yang disampaikan ahli sebelumnya, Harlock menjelaskan bahwa bermain permainan adalah tindakan yang dilakukan untuk merasakan kesenangan, tanpa memperhatikan hasil akhir dari kegiatan tersebut. Purnama (2015) Permainan merupakan kegiatan utama dalam kehidupan anak-anak, yang mencakup unsur-improvisasi, kombinasi, dan berfungsi sebagai cara pertama bagi anak untuk memahami aturan-aturan yang sesuai dengan nilai-nilai budaya yang ada.

Bermain adalah komponen yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Dengan bermain, anak-anak dapat merasakan kebahagiaan. Anggita (2019) Aktivitas bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang berkontribusi pada perkembangan anak. Bermain permainan adalah salah satu bentuk kegiatan fisik yang mendukung perkembangan anak.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan ahli di atas, dunia anak adalah dunia bermain yang dimana sesuai dengan penjelasan tersebut bahwa anak menyukai sesuatu hal yang dikemas ke dalam permainan. Permainan merupakan sebuah kegiatan aktivitas fisik yang dilakukan dengan tujuan senang, peraturan dibuat sesuai kesepakatan yang bermain, yang disesuaikan dengan kemampuan pemain tanpa melihat hasil akhirnya. Sehingga dengan gerak aktifnya anak akan membantu dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Permainan Tradisional

a. Definisi Permainan Tradisional

Asal usul kata "tradisional" berhubungan dengan "tradisi," yang mengacu pada praktik-praktik budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi dan masih berlangsung dalam masyarakat. Prinsip dasar permainan tradisional adalah mengikuti dengan setia norma dan adat kebiasaan yang telah ada selama bertahun-tahun, dengan tujuan memberikan kepuasan atau kegembiraan kepada para pemain (Departemen Pendidikan, 2010; Prasetya & Komaini, 2019).

Permainan rakyat tradisional merupakan bagian integral dari kebijaksanaan lokal dan regional yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam masyarakat . Kearifan lokal ini, yang diturunkan secara turun-temurun, berfungsi sebagai sarana untuk membangun dan memelihara tatanan sosial yang harmonis dalam kehidupan masyarakat (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Untuk mengurangi efek buruk

globalisasi, sangat penting untuk menanamkan perilaku berbudi luhur pada individu setiap hari (Musafiri et al., 2016). Penanaman nilai-nilai, norma, dan adat istiadat melalui permainan rakyat tradisional menumbuhkan masyarakat yang memiliki rasa solidaritas sosial yang kuat. Mengingat beragam sifat, sikap, etnis, dan budaya yang ada dalam masyarakat, menjadi penting untuk merumuskan dan melaksanakan langkah-langkah yang tepat untuk pemberdayaan masyarakat yang selaras dengan nilai-nilai dan norma yang mencerminkan identitas masyarakat dan pandangan filosofis, sehingga memelihara pengembangan nilai-nilai karakter (Martin & Novianty, 2019).

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas, Permainan tradisional didasari oleh penghormatan terhadap norma dan adat yang telah ada selama bertahun-tahun, dengan tujuan memberikan kepuasan pemain. Permainan rakyat tradisional juga merupakan bagian penting dari kebijaksanaan lokal dan regional, membantu membangun harmoni sosial dalam masyarakat. Melalui permainan ini, nilai-nilai, norma, dan adat istiadat ditanamkan, memperkuat solidaritas sosial dalam masyarakat yang beragam. Untuk mengatasi dampak globalisasi, penting untuk memupuk perilaku berbudi pekerti pada individu sehari-hari. Melalui permainan tradisional, nilai-nilai dan norma yang mencerminkan identitas masyarakat melalui sudut pandangan filosofis yang berguna untuk mempromosikan perkembangan karakter masyarakat yang kuat.

3. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

a. Permainan Individu

1) Lompat Tali

Gambar 1. Permainan Lompat Tali. Sumber: Mulyani, 2016



Sebelum memulai permainan, akan dipilih dua pemain yang bertugas sebagai pemegang tali melalui gembreg dan suit. Terdapat beberapa tingkatan ketinggian yang harus dilompati dalam permainan ini. Pertama, tingkatan pertama membatasi ketinggian lompatan pada batas lutut pemegang tali. Kedua, tingkatan kedua mengharuskan tali berada sejajar dengan pinggang pemain, dan pemain harus menghindari kontak dengan tali. Ketiga, pada tingkatan ketiga, tali ditempatkan di tingkat dada pemegang tali, dan pemain diperbolehkan untuk bersentuhan dengan tali saat melompat. Keempat, tingkatan keempat memposisikan tali pada tingkat telinga pemegang tali. Kelima, tingkatan kelima mengacu pada posisi tali yang terletak satu jengkal di

atas kepala pemegang tali. Ketujuh, tingkatan ketujuh memposisikan tali dua jengkal di atas kepala pemegang tali. Terakhir, pada tingkatan kedelapan, tali ditempatkan seacungan dengan tinggi atau hingga mencapai tinggi pemegang tali (Mulyani, 2016).

2) Tikus Kucing

Gambar 2. Permainan Tikus dan Kucing. Sumber: Mulyani 2016



a) Penggunaan Alat

Tidak terdapat perlengkapan khusus yang digunakan dalam permainan ini.

b) Lokasi Permainan

Permainan tikus dan kucing memerlukan ruang yang cukup luas dan sangat cocok dimainkan di area seperti halaman atau lapangan.

c) Jumlah Pemain

Permainan tikus dan kucing melibatkan sejumlah pemain yang cukup banyak. Terdapat dua peran utama, di mana satu pemain bertindak sebagai kucing dan pemain lainnya bertindak sebagai tikus. Selain itu, pemain lain membentuk sebuah lingkaran yang bertindak sebagai penghalang bagi kucing dalam upayanya menangkap tikus.

d) Cara Bermain

- (1) Anak-anak membentuk sebuah lingkaran besar sambil saling menggenggam tangan satu sama lain.
- (2) Pemain yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sementara pemain yang berperan sebagai kucing berada di luar lingkaran.
- (3) Kucing harus mencoba menangkap tikus dengan berusaha untuk melewati lingkaran yang dipegang oleh pemain lain yang berusaha melindungi tikus.
- (4) Jika kucing berhasil menembus lingkaran dan masuk ke dalamnya, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberikan akses keluar dari lingkaran.
- (5) Sebaliknya, jika kucing berhasil keluar dari lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk kembali ke dalam lingkaran.
- (6) Saat tikus berada baik di dalam maupun di luar lingkaran, mereka terus berusaha untuk menjauhi kucing.

- (7) Jika kucing berhasil menyentuh tikus, maka permainan akan dilanjutkan dengan mengganti pemain yang akan mengambil peran tersebut. Proses ini akan berulang.
- (8) Permainan dapat diakhiri setelah sejumlah waktu tertentu, misalnya 5 atau 10 menit, atau sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat oleh para pemain.

3) Yoyo

Gambar 3. Permainan Yoyo. Sumber: Mulyani, 2016



Cara bermain: Yoyo dimainkan dengan mengaitkan ujung bebas tali pada jari tengah, memegang yoyo dan melemparkannya ke bawah dengan gerakan yang mulus. Sewaktu tali terulur pada sumbu, efek giroskopik akan terjadi. Dalam bermain yoyo, mata tidak hanya fokus kepada yoyo saja tetapi dengan alunan ritme tali dan kencangnya tangan yang menggerakkan. Dengan menggerakkan pergelangan tangan, yoyo

dapat dikembalikan ke tangan pemain, di mana tali akan kembali tergulung dalam celah sumbu (Mulyani, 2016).

4) Engklek

Gambar 4. Permainan Engklek. Sumber: Mulyani, 2016



Alat: Alat yang digunakan dalam permainan ini melibatkan pecahan genting, pecahan keramik, atau batu datar, dan sejenisnya.

Tempat: Tempat bermain yang diperlukan untuk permainan ini sebaiknya memiliki ruang yang cukup luas, dan halaman rumah biasanya cocok sebagai tempat bermain yang ideal.

Jumlah pemain: Biasanya berkisar antara 2 hingga 5 orang, meskipun angka tersebut dapat bervariasi sesuai kesepakatan antara anak-anak yang bermain.

Cara bermain permainan ini melibatkan beberapa langkah, di antaranya:

- a) Menggambar bidang engklek dengan variasi yang berbeda.

- b) Menentukan urutan pemain yang akan berjalan terlebih dahulu dengan menggunakan metode hompimpa.
- c) Setiap pemain harus memiliki kereweng atau gacuk, yang biasanya terbuat dari pecahan genting, keramik lantai, atau batu datar, untuk dapat berpartisipasi dalam permainan.
- d) Pemain harus melompat menggunakan satu kaki di setiap kotak atau petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- e) Pemain harus melemparkan gacuk ke salah satu petak yang tergambar di tanah; petak yang sudah memiliki gacuk di atasnya tidak boleh diinjak oleh pemain lain. Oleh karena itu, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki, mengelilingi petak yang sudah memiliki gacuk.
- f) Jika seorang pemain melakukan kesalahan, seperti melemparkan gacuk melewati kotak yang ditentukan, dia akan dinyatakan gugur dan digantikan oleh pemain berikutnya.
- g) Pemain yang berhasil mencapai puncak gunung harus mengambil gacuknya dengan mata tertutup, berpijak pada gacuk yang telah dilemparkan, dan berpindah ke kotak sesuai dengan aturan permainan.
- h) Setelah itu, pemain mencoba untuk menjagling gacuknya sebanyak 5 kali tanpa terjatuh, dalam posisi berjongkok dan membelakangi bidang engklek. Jika berhasil, pemain dapat melemparkan gacuknya ke bidang engklek, dan jika gacuk tepat

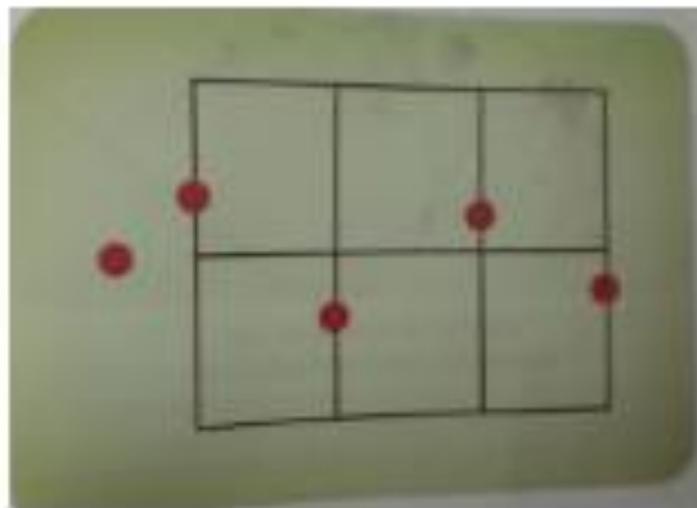
jatuh pada salah satu bidang, bidang tersebut menjadi "sawah" pemain. Jika pemain gagal menjagling, dia harus mengulangi langkah dari gunung.

- i) Pemain yang memiliki sawah paling banyak itulah pemenangnya (Mulyani, 2016).

b. Permainan Beregu

1) Gobak Sodor

Gambar 5. Permainan Gobak Sodor. Sumber: Mulyani, 2016



Cara bermain:

Pertama-tama, lapangan permainan dibuat dengan garis penjagaan menggunakan kapur, mirip dengan lapangan bulutangkis, tetapi tanpa garis-garis bersilang. Kemudian, dua pemimpin tim melakukan "sut" untuk menentukan tim yang menang dan kalah. Tim yang kalah bertugas sebagai penjaga garis, mereka harus mencegah tim pemenang untuk tidak bisa melewati garis terakhir secara bolak-balik. Juara

ditentukan ketika semua anggota tim telah berhasil melakukan proses bolak-balik lengkap dalam area lapangan yang telah ditetapkan. Anggota tim yang bertugas sebagai penjaga lapangan harus memastikan bahwa garis horizontal tetap terjaga dengan baik dan menghalangi lawan dari melewati garis batas yang telah ditentukan sebagai area bebas. Sementara itu, penjaga garis vertikal bertanggung jawab menjaga seluruh garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini mengajarkan pentingnya kerja sama yang efektif antara penjaga garis, sehingga lawan tidak dapat melepaskan kendali dan melintasi garis batas yang telah ditetapkan. Meskipun seorang lawan mungkin mahir dalam menerobos, masih ada peluang atau pintu yang terbuka, sehingga tidak ada alasan untuk putus asa. Jika satu pintu tertutup, masih banyak peluang lain yang bisa digunakan. Permainan gobak sodor sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu waspada dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

2) Bakiak Grup

Pada permainan tradisional bakiak grup, jika dipertimbangkan dalam hal kelebihanannya, menawarkan manfaat bagi perkembangan sosial anak kecil. Seperti yang dijelaskan oleh Mulyani (2013), permainan bakiak atau yang biasa dikenal dengan terompa galuak

adalah permainan tradisional masa kecil yang berasal dari Sumatera Barat.

Bahari (2013) menegaskan bahwa tujuan permainan pengasuh adalah untuk menumbuhkan kemampuan anak untuk berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama dan membangun rasa keintiman di antara anak-anak. Akibatnya, permainan tradisional bakiak beregu menumbuhkan kekompakan dalam setiap kelompok, mendorong upaya kolektif dalam mencapai garis finish. Sesuai dengan yang disampaikan Sumual et al. (2017), permainan anak-anak dapat mendidik anak kecil tentang konsep solidaritas nasional, yang mendorong pertumbuhan anak dalam mengembangkan empati, simpati, dan tujuan atau kepentingan bersama dalam membina persatuan. Permainan bakiak dapat mengurangi keegoisan sejak usia dini, sementara juga memungkinkan anak-anak untuk mengenali dan terlibat dalam permainan tradisional yang menyenangkan dibandingkan dengan yang modern.

Gambar 6. Permainan Bakiak Grup. Sumber: Milikumi.com



Bermain bakiak beregu adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan di Indonesia. Untuk bermain bakiak beregu, berikut adalah langkah-langkah dasar yang dapat anda ikuti:

- a) Siapkan Bakiak: Pastikan anda memiliki bakiak yang cukup untuk semua pemain. Bakiak adalah alas kayu yang memiliki dua papan yang diikat pada kaki anak-anak.
- b) Bagi Tim: Bagi pemain ke dalam dua tim yang seimbang. Biasanya, ada dua tim dengan jumlah pemain yang sama di setiap tim.
- c) Tentukan Rute: Tentukan rute atau jalur yang akan diikuti oleh setiap tim. Anda bisa menggunakan dua jalur lurus atau membuat jalur berliku-liku yang akan menantang pemain.
- d) Mulai Perlombaan: Setiap tim memulai perlombaan dari garis start dan harus berjalan dengan menggunakan bakiak yang diikat pada kakinya. Tujuan adalah untuk mencapai garis finis atau titik akhir.
- e) Aturan Perlombaan: Ada beberapa aturan yang dapat Anda terapkan, seperti tidak boleh menyentuh tanah dengan kaki, atau jika pemain jatuh, mereka harus mulai dari awal. Anda juga dapat mengizinkan pemain untuk berjalan menggunakan bakiak dengan cara yang mereka inginkan, asalkan mereka tidak menyentuh tanah.

- f) Menang dan Kemenangan: Tim yang pertama kali berhasil mencapai garis finis atau titik akhir dianggap sebagai pemenang.
- g) Lanjutkan atau Ulangi: Anda dapat melanjutkan permainan dengan putaran berikutnya atau mengganti rute atau aturan untuk menambah tantangan.

Permainan bakiak beregu adalah permainan yang menyenangkan yang mempromosikan keterampilan motorik kasar, kerja sama tim, dan kompetisi sehat di antara pemain. Pastikan untuk menjaga keselamatan pemain dan memastikan bahwa permukaan tempat Anda bermain aman dan bebas hambatan.

4. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Selain itu, berdasarkan penelitian Viny (2021) terbukti bahwa permainan tradisional mencakup banyak nilai pendidikan. Jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat dapat berkontribusi positif dalam meningkatkan beragam jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan linguistik, intelek logis-matematis, intelek visual-ruang, intelek kinestetik, intelek musikal, serta kecerdasan interpersonal (Sonjaya et al., 2021). Berikut ini adalah nilai-nilai yang dapat diturunkan dari permainan tradisional:

- a. Nilai Demokrasi: Nilai demokrasi dalam permainan anak-anak tradisional secara implisit ditanamkan pada anak-anak bahkan sebelum mereka mulai bermain. Hal ini dapat diamati dalam cara mereka memilih dan menentukan jenis permainan, karena mereka harus mematuhi aturan dan perintah yang disepakati. Semua keputusan ini

dibuat melalui musyawarah sukarela, tanpa bentuk paksaan atau tekanan eksternal apa pun. Misalnya, ini dapat diamati dalam permainan seperti “hompimpa” atau “jas.” Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa anak-anak secara inheren memiliki semangat demokratis sejak usia dini.

- b. Nilai Pendidikan Permainan Tradisional: Permainan tradisional memberikan pendidikan baik dalam aspek fisik maupun spiritual. Sesuai karakter adalah ketika individu memiliki integritas yang mencakup tindakan mengakui, menyampaikan, atau berbagi informasi yang sesuai dengan realitas dan kebenaran (Herawan & Sudarsana, 2017). Mereka mempromosikan kemampuan bersosialisasi, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri.
- c. Nilai Kepribadian: Kegiatan bermain berfungsi sebagai media yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan dan mengekspresikan identitas mereka. Melalui permainan, anak-anak dapat meningkatkan kesiapan mental dan emosional mereka untuk menghadapi tantangan sehari-hari. Selain itu, bermain mendorong kreativitas, rasa, dan karma, menumbuhkan kebijaksanaan, tanggung jawab dan wawasan di masa dewasa (Perdima & Kristiawan, 2021).
- d. Nilai Keberanian: Setiap permainan tradisional membutuhkan sikap berani dari para pesertanya. Ketika individu terlibat dalam tindakan dengan tujuan mencapai aspirasi atau pencapaian tertentu, hal ini menghasilkan peningkatan perasaan tanggung jawab yang signifikan

(Marzuki & Hakim, 2019). Keberanian ini memerlukan pengambilan keputusan berdasarkan strategi tertentu untuk mencapai kemenangan.

- e. Nilai Kesehatan: Anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain yang melibatkan berlari, melompat, dan mengejar, yang mendorong pergerakan otot mereka. Seorang anak yang sehat dapat diidentifikasi dari kelincahannya dalam gerakan.
- f. Nilai Kesatuan: Permainan kelompok sangat bermanfaat karena mengharuskan setiap anggota untuk memiliki semangat persatuan dan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan. Akibatnya, setiap anggota harus memiliki rasa solidaritas yang kuat, yang mencakup saling peduli dan saling membantu.
- g. Nilai Moral: Permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk memahami dan menghargai budaya dan pesan moral bangsa mereka. Diharapkan dengan menghidupkan kembali permainan tradisional yang terlupakan, nilai-nilai moral ini dapat diperkenalkan kembali dan dipelihara. Masing-masing nilai tidak berdiri dan berkembang sendiri-sendiri tetapi saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis, dan membentuk keutuhan pribadi (Saputra, 2017).

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dinyatakan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat dan nilai leluhur. Permainan tradisional membantu anak untuk menanamkan karakter yang baik dan tentunya dapat dijadikan modal utama dalam hidup seperti berkata harus jujur, tolong menolong, saling menghargai budaya, perbedaan, memiliki jiwa

pemberani, percaya diri, serta meningkatkan mental anak. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dijadikan sarana yang baik untuk membantu anak dalam meningkatkan karakteristik maupun kemampuan gerak dan bersosial. Penilaian kemampuan fisik anak usia 10-12 tahun dapat dilihat dari koordinasi motorik kasar, keseimbangan gerak yang efisien serta kemampuan motorik spesifik gerak lokomotor.

5. Motorik

a. Definisi Motorik

Berdasarkan penjelasan dari A & Khadijah (2020) Motorik berasal dari bahasa Inggris, merujuk pada kemampuan gerak. Motorik merupakan aktivitas yang sangat vital bagi manusia, karena gerakan memungkinkan manusia untuk mencapai tujuan dan harapannya. Hurlock, dalam pandangan beliau, menggambarkan motorik sebagai perkembangan pengendalian tubuh yang dijalankan oleh kerja sama antara saraf dan otot. Pendekatan serupa diberikan oleh Wiliam dan Monsama, yang mendefinisikan motorik sebagai gerakan yang melibatkan otot-otot baik yang besar maupun kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan dari pandangan tiga ahli tersebut bahwa motorik adalah gerakan yang melibatkan kerja sama otot-otot kecil dan besar yang dikendalikan oleh saraf.

b. Motorik Kasar

1) Motorik Kasar

Kemahiran motorik kasar mewakili aspek fundamental perkembangan yang sangat penting bagi anak. Hernandez dan Cacola menegaskan bahwa ada korelasi sugestif antara perkembangan motorik kasar dan kemampuan kognitif. Studi lain mengusulkan hubungan antara keterampilan motorik kasar dan kesiapan anak untuk pendidikan formal. Gallahue dalam (Damayanti, 2023) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar menunjukkan hubungan yang kuat dengan fungsi otot-otot besar dalam tubuh manusia. Biasanya, anak-anak menggunakan keterampilan ini untuk mengambil bagian dalam kegiatan olahraga. Ada juga permainan untuk keterampilan motorik kasar dan halus (Cai, Zhu, Wu, Liu, & Hu, 2018). Selanjutnya, bakat ini menunjukkan hubungan dengan kapasitas anak untuk melakukan beragam gerakan. Gallahue mengklasifikasikan kemampuan motorik ke dalam tiga kategori berbeda:

- a) Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah kemampuan dalam melakukan gerakan tubuh memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat (Brantasari, 2020) .
- b) Keterampilan gerak dasar adalah gerakan yang tidak melibatkan perpindahan tempat dan bergantung pada perubahan posisi

dengan memanfaatkan sendi-sendi tubuh, tetapi tetap berada di lokasi yang sama seperti, memutar, menganyun (Pradipta, 2017).

- c) Keterampilan gerak dasar manipulatif melibatkan tindakan mengelola suatu objek terutama dengan menggunakan tangan dan kaki (dibantu dengan alat/memerlukan alat). Terdapat dua jenis keterampilan gerak manipulatif, yakni keterampilan reseptif yang mencakup tindakan menerima objek seperti menangkap, dan keterampilan propulsif yang ditandai dengan penggunaan gaya atau kekuatan pada objek seperti memukul, melempar, memantul, atau menendang (Rahman et al., 2021).

Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak memiliki dampak positif pada perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak. Dari perspektif fisiologis, aktivitas fisik atau olahraga anak merangsang proses fisiologis, seperti peredaran darah dan fungsi pernapasan. Membiasakan anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik sejak usia dini memiliki potensi untuk memengaruhi postur tubuhnya di masa depan. Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak sangat penting karena dapat mempersiapkannya menghadapi tantangan kehidupan yang akan dihadapinya. Tanda-tanda ketidakseimbangan fisik pada anak meliputi jatuh tanpa alasan yang jelas, ketakutan terhadap ketinggian, sering menabrak benda-benda saat berjalan atau berlari, dan kesulitan dalam menjaga fokus serta tidak memiliki rasa percaya diri dalam gerak (Wikaningtyas & Basith, 2022).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh sejumlah pakar, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar mencakup keterampilan yang berkaitan dengan gerakan yang memanfaatkan otot besar dalam mengendalikan pergerakan tubuh melalui aspek kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

2) Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek kunci dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Kemampuan motorik anak dimulai dengan kemampuan berjalan, diikuti oleh latihan berlari, melompat, dan kemudian kemampuan melempar. Ada tiga komponen dasar yang mendukung perkembangan motorik kasar anak, yakni keseimbangan, persendian, dan perasaan atau persepsi sensoris utama.

R & Hurlock (2016) gerakan kasar meliputi gerakan otot-otot besar seperti berlari dan melompat. Purnama (2019) juga mengatakan keterampilan motorik kasar merupakan area perkembangan yang paling penting pada balita, dimulai dari kemampuan berjalan, berlari, melompat, dan kemudian melempar. A & Khadijah (2020) mengungkapkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang bergantung pada otot-otot besar atau seluruh bagian tubuh yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dari pendapat tiga ahli bahwa keterampilan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang bergantung pada otot-otot besar, antara lain berlari dan melompat.

Dengan kemahiran tersebut maka membantu anak lebih matang dalam bergerak dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

3) Manfaat Motorik Kasar

Keuntungan menumbuhkan kemampuan motorik kasar dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama dan terpenting, ada korelasi antara latihan fisik secara keseluruhan dan pengembangan keterampilan ini. Salah satu rangsangan dari luar diri anak adalah ketika anak berada di sekolah (Verawati et al., 2022). Kedua, perolehan keterampilan hidup dasar oleh anak adalah aspek lain yang dapat dikaitkan dengan pengembangan keterampilan motorik kasar.

Misalnya, kemampuan seorang anak untuk mengendarai sepeda dengan bantuan roda pelatihan, berkembang sesuai dengan usia mereka, adalah salah satu keterampilan tersebut. Terakhir, lingkungan prasekolah memainkan peran penting dalam menumbuhkan keterampilan ini. Ini termasuk terlibat dalam kegiatan seperti bermain bola melalui melempar dan menangkap, menendang, dan melompati atau melintasi objek. Selain itu, koordinasi sosial dengan teman sebaya dan kemampuan untuk bekerja sama juga dikembangkan selama tahap ini. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup yang sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, sehat dan terampil (Verawati et al., 2022).

Berdasarkan pernyataan di atas, manfaat motorik menumbuhkan keterampilan dalam gerak anak, sehingga anak memiliki hal-hal baik. Ini termasuk terlibat dalam kegiatan seperti bermain bola melalui melempar dan menangkap, menendang, dan melompati atau melintasi objek.

c. Manfaat Perkembangan Motorik Anak

Kemampuan motorik sangatlah penting bagi anak dalam masa tumbuh dan kembang, apalagi jika diajarkan sejak usia dini maka hasilnya akan lebih optimal dengan diberikan stimulus yang berulang-ulang terhadap anak. Keterampilan motorik anak memberikan sejumlah keuntungan dan manfaat bagi anak. Keterampilan motorik tidak hanya fokus pada gerak saja, namun juga bermanfaat untuk perkembangan anak secara keseluruhan. Sesuai yang dijelaskan oleh Burhaein, Tariga & Phytanza (2020) bahwa ada empat aspek yang mendapatkan manfaat dari keterampilan motorik anak. Keempat aspek tersebut adalah aspek fisiologis, kognitif, emosional dan sosial anak.

- 1) Aspek Fisiologis: memainkan peran penting dalam memotivasi individu untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan olahraga. Pengembangan keterampilan motorik yang baik memungkinkan seseorang untuk bergerak dan berolahraga lebih efektif, menghasilkan peningkatan sirkulasi darah, fungsi pernapasan, dan postur tubuh. Dalam kasus anak-anak, inisiasi aktivitas motorik kasar berfungsi sebagai pengenalan mereka pada olahraga dan upaya

fisik. Jika seorang anak terbiasa dengan latihan fisik dan olahraga sejak usia dini, itu dapat menghasilkan hasil yang positif.

- 2) Aspek Kognitif: manfaat kognitif muncul dari pengembangan keterampilan motorik yang baik. Keterampilan motorik yang ditingkatkan memiliki dampak positif pada fungsi otak anak dan perkembangan mental, berkontribusi pada kemampuan kognitif mereka. Selain itu, kehadiran keterampilan motorik yang berkembang dengan baik menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, yang merupakan komponen penting dari pertumbuhan mental mereka. Akibatnya, para ahli sering menggarisbawahi pentingnya aktivitas fisik dan olahraga dalam meningkatkan kapasitas intelektual anak.
- 3) Aspek Emosional: terkait erat dengan kemahiran keterampilan motorik, karena seorang anak dengan keterampilan motorik yang baik cenderung menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi. Peningkatan kepercayaan diri ini memungkinkan anak untuk lebih mudah diterima dalam lingkungan sosial mereka, sehingga menguntungkan interaksi sosial mereka.
- 4) Aspek Sosial: kehidupan anak terkait erat dengan keterampilan motorik mereka. Anak-anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik dan menunjukkan gerakan sering lebih mudah diterima oleh teman sebayanya.

5) Meningkatkan kemampuan motorik kasar: Salah satu pendekatan yang efektif adalah mengajak anak untuk terlibat dalam kegiatan olahraga terstruktur. Pendaftaran mereka dalam tim olahraga seperti sepak bola, bola basket, atau bulu tangkis tidak hanya memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan motorik kasar, tetapi juga membangun keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan penjelasan dari ahli di atas, gerak motorik memiliki banyak manfaat yang dapat membantu perkembangan anak. Dengan stimulus yang dilakukan sejak dini untuk memberikan pembiasaan kepada anak. Adanya empat aspek yang terpengaruh oleh perkembangan motorik yang optimal yaitu, aspek fisiologis, aspek kognitif, aspek emosional dan aspek sosial.

6. Keterampilan Sosial

a. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan hasil yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan, yang didapat melalui proses pembelajaran, bukan kemampuan bawaan sejak lahir. Seperti apa yang telah dijelaskan oleh Yani (2017) apabila keadaan ini terus dibiarkan, maka dapat menghambat perkembangan sosial-emosional anak, di mana anak tidak akan mengalami perkembangan yang optimal karena mereka cenderung suka menyendiri dan tidak memiliki kenyamanan saat bermain bersama teman. Keterampilan sosial memiliki peran sentral dalam proses pendidikan anak

usia dini, di mana keterampilan sosial membantu anak menjalani pengalaman-pengalaman baru dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Prantoro, 2015).

Keterampilan sosial bisa ditingkatkan dengan lebih banyak peluang bermain dalam kelompok melalui penggunaan permainan tradisional. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Barnett (2018) ditemukan bahwa salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak adalah melalui permainan, yang memberikan kesempatan bagi perkembangan keterampilan sosial secara holistik di berbagai aspek perkembangan. Pandangan menjelaskan bahwa rangsangan yang diberikan melalui aktivitas bermain dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak, karena melalui kegiatan bermain, anak memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Kemampuan untuk berkomunikasi dan memahami makna dan nilai diperlukan untuk kelanjutan dalam aktivitas bermain apa pun. Perkembangan keterampilan sosial melalui permainan ini mengkondisikan anak-anak untuk menjalin persahabatan, berkolaborasi, menumbuhkan hubungan yang matang dengan teman sebaya, dan meletakkan dasar untuk bersosialisasi dengan individu yang lebih dewasa (Perdani, 2014; Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Berdasarkan penjabaran di atas, keterampilan sosial anak usia dini bukan bakat bawaan, melainkan hasil pembelajaran. Menelantarkan

perkembangan sosial anak dapat menghambat pertumbuhan mereka. Bermain adalah cara efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dan mempersiapkan diri untuk hubungan sosial yang lebih matang. Pendekatan ini penting dalam pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Keterampilan sosial bagi anak usia 10-12 tahun

Keterampilan sosial memiliki manfaat yang khusus bagi anak usia 10-12 tahun:

- 1) **Pertumbuhan Sosial:** Anak usia 10-12 tahun berada dalam tahap perkembangan sosial yang kritis. Keterampilan sosial membantu mereka memahami bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola konflik, dan membangun hubungan yang sehat.
- 2) **Penguatan Pertemanan:** Keterampilan sosial membantu anak dalam membangun dan memelihara persahabatan. Mereka belajar tentang kejujuran, kepercayaan, dan kerja sama dalam bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka.
- 3) **Peningkatan Diri:** Keterampilan sosial dapat memberikan anak rasa percaya diri. Dengan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi yang baik, mereka dapat merasa lebih nyaman dan terbuka dalam lingkungan sosial.
- 4) **Kemampuan Memahami Emosi:** Anak usia 10-12 tahun sedang mengalami perubahan emosi yang signifikan. Keterampilan sosial

membantu mereka memahami emosi, baik diri sendiri maupun teman-teman mereka, sehingga mereka dapat merespons secara positif.

- 5) Mengatasi Konflik: Anak-anak di usia ini mungkin mengalami konflik dengan teman sebaya. Keterampilan sosial membantu mereka untuk mengatasi konflik dengan cara yang sehat dan membangun pemahaman.
- 6) Keterampilan Belajar: Keterampilan sosial juga dapat berdampak positif pada lingkungan belajar. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik mungkin lebih kooperatif, mudah bekerja sama dalam kelompok, dan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok.
- 7) Penyertaan dalam Aktivitas Ekstrakurikuler: Keterampilan sosial membuka pintu untuk anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, atau organisasi sekolah. Mereka dapat memanfaatkan keterampilan sosial ini dalam berpartisipasi dan berkontribusi dalam aktivitas tersebut.
- 8) Menghadapi Perubahan: Keterampilan sosial membantu anak untuk beradaptasi dengan perubahan sosial dan lingkungan, seperti transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama (Burns et al., 2017).
- 9) Persiapan untuk Masa Depan: Keterampilan sosial adalah aset berharga dalam kehidupan. Dengan membangun keterampilan sosial yang kuat sejak usia dini, anak dapat mempersiapkan diri untuk masa depan dengan lebih percaya diri dan sukses dalam berbagai aspek kehidupan.

Keterampilan sosial pada anak usia 10-12 tahun membantu mereka dalam mengembangkan fondasi yang kuat untuk hubungan dan keberhasilan di masa depan, serta membantu mereka dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam tahap perkembangan ini.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak yang dapat Anda jabarkan dalam tinjauan pustaka:

1) Lingkungan Keluarga

- a) Pola asuh orang tua: Jenis pola asuh yang diterapkan orang tua dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak. Misalnya, pola asuh otoriter, demokratis, atau permisif.
- b) Interaksi keluarga: Kualitas interaksi antara anggota keluarga dapat membentuk pola komunikasi dan keterampilan sosial anak.
- c) Konflik keluarga: Konflik dalam keluarga dapat berdampak negatif pada keterampilan sosial anak.

2) Lingkungan Sekolah

- a) Kualitas hubungan dengan teman sebaya: Interaksi sosial anak di lingkungan sekolah dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain.
- b) Peran guru: Hubungan dengan guru dan lingkungan belajar yang mendukung dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak.

c) Keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler: Partisipasi dalam kegiatan di luar jam pelajaran dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial.

3) Pengalaman Media Sosial

a) Pengaruh media sosial: Penggunaan media sosial oleh anak-anak dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dan mengembangkan keterampilan sosial.

4) Faktor Individu

a) Kematangan emosional: Kemampuan anak untuk mengelola emosi mereka dapat memengaruhi keterampilan sosial.

b) Kepribadian: Kepribadian anak, seperti tingkat ekstrover atau introversi, juga dapat mempengaruhi keterampilan sosial mereka.

5) Faktor Lingkungan Teman Sebaya

Teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan sosial anak-anak. Interaksi dengan teman sebayanya memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mempelajari keterampilan sosial yang esensial dalam perkembangan mereka. Mereka tidak hanya belajar tentang persahabatan, tetapi juga mengasah keterampilan-keterampilan sosial yang memegang peranan vital dalam interaksi sosial.

Sebagai contoh, seorang anak yang memiliki teman sebaya yang memiliki perilaku positif dapat menjadi teladan bagi anak tersebut. Anak tersebut mungkin akan meniru perilaku yang positif, seperti cara berbicara dengan sopan, berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan

konflik dengan cara yang konstruktif. Interaksi dengan teman sebaya juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih keterampilan sosial mereka dalam lingkungan yang lebih santai dan terbuka, di mana mereka dapat mengaplikasikan keterampilan sosial yang mereka pelajari.

Hubungan yang positif dengan teman sebaya juga memberikan dukungan sosial yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Dukungan ini dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri dan mampu mengatasi tantangan sosial yang mereka hadapi. Dengan memahami peran teman sebaya dalam pengembangan keterampilan sosial anak, kita dapat lebih memperhatikan kualitas interaksi anak dengan teman-temannya dan memberikan arahan yang tepat. Semoga penjelasan ini membantu memahami pengaruh yang signifikan dari teman sebaya dalam membentuk keterampilan sosial anak-anak. Jika ada pertanyaan lebih lanjut, jangan ragu untuk bertanya.

7. Karakteristik Anak Usia 10-12 Tahun

a. Definisi Anak

Setiap individu yang dilahirkan di dunia ini adalah calon generasi penerus dan investasi berharga dalam pembangunan negara (Nor Ramadan & Hasibuan, 2018). Dalam konteks ini, pendidikan menjadi faktor kunci yang sangat penting untuk memberdayakan individu tersebut dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) negara. Usia sekolah dasar adalah periode kritis yang memainkan peran penting dalam

memengaruhi kemungkinan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal di masa mendatang (Syarif Hidayat, 2019).

b. Anak Usia 10-12 Tahun

Karakteristik fisik anak usia sekolah dasar mencakup perkembangan tubuh yang lebih stabil dan kuat. Pada anak laki-laki, terjadi pertumbuhan pesat dalam kekuatan tubuh dan tangan. Secara umum, perkembangan tulang dan jaringan tubuh memiliki pola yang konsisten. Hingga usia 12 tahun, anak akan terus bertambah tinggi sekitar 1-6 cm setiap tahunnya. Pada usia 10 tahun, anak laki-laki biasanya sedikit lebih kecil daripada anak perempuan, namun setelah itu, anak perempuan memimpin dalam pertumbuhan tinggi badan (Syarif Hidayat, 2019). Namun, sekitar usia 15 tahun, anak laki-laki biasanya mulai mengejar pertumbuhan tersebut.

B. Penelitian Relevan

1. Winda Purnamasari, Rifa Suci Wulandari, Endang Lestari (2023) yang berjudul peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak beregu. Penelitian ini fokus pada penggunaan permainan tradisional bakiak beregu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Data menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra siklus ke siklus I. Permainan bakiak beregu efektif dalam memperbaiki keterampilan sosial anak di kelompok B. Relevansi penelitian

tersebut berada pada variabel keterampilan sosial dan permainan tradisional beregu bakiak

1. Rut et al., (2020) yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial anak SD kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV SD Marjanji tahun pembelajaran 2019/2020. Dalam penelitian ini, sampel sejumlah 24 siswa kelas IV-A dipilih dari populasi yang terdiri dari 46 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dan keterampilan sosial anak dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa 79,4% permainan tradisional memengaruhi keterampilan sosial anak. Uji-t juga menunjukkan pengaruh positif yang signifikan dari permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak di kelas IV SD Marjanji tahun pembelajaran 2019/2020. Relevansi penelitian tersebut berada pada analisis data yang menggunakan uji-t, serta pada variabel permainan tradisional dan keterampilan sosial.
2. Burns et al., (2017) yang berjudul "School physical activity programming and gross motor skills in children". Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh Program Aktivitas Fisik Sekolah yang Komprehensif (CSPAP) terhadap keterampilan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CSPAP selama 36 minggu dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peningkatan ini lebih signifikan pada anak-anak lebih muda

dibandingkan dengan anak-anak yang lebih tua. Relevansi pada penelitian tersebut berada pada variabel motorik kasar anak.

3. Maryanti et al., (2023) yang berjudul “pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik SD kelas 1. Penelitian menggunakan quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Relevansi pada penelitian ini berada pada metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
4. Susanti et al., (2019) yang berjudul “pengaruh permainan tradisional jalur onau terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembinaan 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru “Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional Jaluar Onau terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun”. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan jumlah sampel 20 anak. Relevansi pada penelitian ini adalah permainan tradisional yang dijadikan sarana untuk membantun meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Relevansi dari penelitian terdahulu adalah: 1) variabel yang digunakan sama yaitu permainan bakiak dan keterampilan sosial. 2) Analisis data yang menggunakan uji-t, serta pada variabel permainan tradisional dan keterampilan sosial. 3) Variabel motorik kasar anak. 4) pada metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. 5) Permainan tradisional yang dijadikan sarana untuk

membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah: 1) Pada penelitian ini menggunakan 2 variabel terikat kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial serta 1 variabel bebas permainan tradisional (bakiak grup dan gobak sodor). 2) penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. 3) test kemampuan motorik kasar yang digunakan berdasarkan anak usia 10-12 tahun gerak kemampuan dasar lokomotor saja yaitu jalan, lari, lompat, loncat.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan adalah investasi penting bagi peradaban dan masa depan anak-anak. Dalam era globalisasi, pendidikan harus menghasilkan lulusan berkualitas yang menguasai ilmu pengetahuan dan memiliki keyakinan yang kuat. Populasi anak di Indonesia sangat besar, dan pendidikan harus mempersiapkan mereka untuk masa depan yang cerdas dan mandiri.

Anak-anak berada dalam masa perkembangan penting, dan pendidikan harus membantu mereka tumbuh dan berkembang dengan baik, termasuk dalam hal keterampilan sosial. Permainan tradisional dapat membantu dalam hal ini karena mereka menggabungkan aktivitas fisik dan nilai-nilai positif.

Namun, banyak anak lebih suka permainan modern dan menghabiskan waktu di depan layar gadget, yang dapat memengaruhi keterampilan motorik dan sosial mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan.

Dalam observasi pengamatan di SDN Kalasan Baru, ditemukan bahwa beberapa siswa menghadapi kendala dalam interaksi sosial dan keterampilan

motorik kasar. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji pengaruh permainan tradisional bakiak grup dan gobak sodor terhadap perkembangan keterampilan motorik dan sosial anak usia 10-12 tahun.

Permainan tradisional Indonesia, seperti Gobak Sodor dan Bakiak, tidak hanya menjadi bagian integral dari warisan budaya, tetapi juga dapat dianggap sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan perkembangan anak dalam aspek motorik kasar dan keterampilan sosialnya. Artikel ini akan mendalami unsur-unsur gerak dalam kedua permainan tersebut dan menjelaskan dampaknya pada peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak.

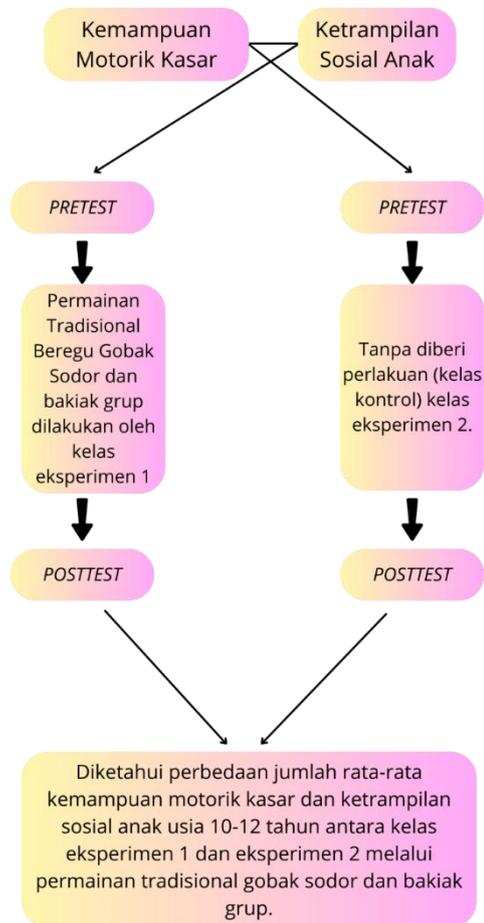
Gobak Sodor dan Bakiak, permainan tradisional, memberikan rangsangan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak. Gobak Sodor melibatkan aktivitas berlari, melompat, dan manuver tubuh, meningkatkan kecepatan, ketangkasan, dan keseimbangan. Selain itu, aspek sosialnya mendorong kolaborasi dan komunikasi antaranggota tim, mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan pengambilan keputusan bersama. Bakiak, yang melibatkan berjalan di atas alas kayu, memberikan stimulus pada keterampilan keseimbangan dan koordinasi tubuh anak. Gerakan perlahan memerlukan kontrol motorik kasar yang baik. Permainan ini juga mendorong interaksi sosial, membentuk ikatan sosial positif, dan mengajarkan nilai-nilai seperti solidaritas dan empati.

Dalam keseluruhan, permainan tradisional ini dapat menjadi strategi efektif untuk merangsang pertumbuhan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun. Penting untuk memahami potensi penuh dari aspek

motorik kasar dan keterampilan sosial dalam permainan tersebut, agar penyelenggaraan di lingkungan pendidikan dan keluarga dapat mendukung perkembangan holistik anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan rekomendasi dan panduan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya permainan tradisional dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas fisik dan pengembangan keterampilan sosial pada anak-anak di era modern ini.

Gambar 7. Alur Penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial



D. Hipotesis

1. Ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar lokomotor dan anak usia 10-12 tahun
2. Ada Pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.
3. Adakah perbedaan pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dan merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan metode *quasi experimental research*, yang dikenal sebagai eksperimen semu. Metode *quasi experimental research* adalah jenis pendekatan penelitian yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak.

Alasan penggunaan metode ini adalah karena penelitian ini melibatkan variabel-variabel eksternal yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelas eksperimen, yaitu dua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas 2, yang mana kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda, yang masing-masing menerima perlakuan yang berbeda. Untuk menilai kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial, dilakukan pengukuran dua kali, yakni sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Selanjutnya, dilakukan perbandingan antara hasil sebelum dan setelah tes untuk mengevaluasi perbedaan hasil dari tindakan yang telah diterapkan (Dantes, 2017).

O1 X O2

Keterangan:

O1: *pre-test* kelompok eksperimen

O2: *post-test* kelompok eksperimen

X: Perlakuan (*treatment*) sebagai variabel bebas

(Dantes, 2017).

Desain penelitian yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan gerak motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun. Langkah-langkah dalam penelitian ini, sesuai dengan saran desain eksperimen, adalah sebagai berikut:

1. Test Awal (*Pre-test*):

Sebelum melakukan intervensi, tahap evaluasi awal atau *pre-test* dilakukan untuk menilai kemampuan gerak motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun. Dalam penelitian ini, ada dua kelompok: kelompok kontrol, yang tidak menerima intervensi, dan kelompok eksperimen, yang menerima intervensi. *Pre-test* dilakukan pada kedua kelompok untuk mengidentifikasi perbedaan awal di antara mereka. Jika hasil *pre-test* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* sudah baik. Dengan kata lain, sebelum intervensi, kedua kelompok dianggap setara dalam hal kemampuan gerak motorik kasar dan keterampilan sosial. Evaluasi *pre-test* ini dilakukan dengan melihat tingkat motorik kasar dengan test dan lembar observasi untuk keterampilan sosial.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di sebuah Dusun yang berada di Kapanewon Kalasan. Penelitian ini dilakukan di Dusun Glondong, Tirtomartani, Kalasan Sleman. Hal ini dilakukan dengan harapan membantu lebih mudah mencari

sampel usia 10-12 tahun yang mencakup dari kriteria. Penelitian dilakukan pada bulan November-Desember 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelompok yang menjadi fokus penelitian atau yang memiliki karakteristik yang relevan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2018). Meskipun sering menjadi dasar generalisasi, pengumpulan data dari seluruh populasi seringkali tidak praktis, sehingga peneliti menggunakan sampel sebagai representasi populasi. Penelitian menjelaskan siapa dan apa yang termasuk dalam populasi, serta karakteristiknya, dengan tujuan memahami topik penelitian dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan temuan penelitian.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak yang masih sekolah dasar dan masih aktif menempuh pendidikan sekolah dasar. Pada populasi yang ada di dusun Glondong anak usia sekolah dasar berjumlah 47 anak yang tersebar se Kalasan ataupun di luar dari kalasan.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel berjumlah 40 anak dengan 20 kelompok kontrol dan 20 kelompok eksperimen digunakan metode sampel *purposive sampling*, yang merupakan pendekatan dalam penelitian di mana sampel dipilih berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Kriteria-kriteria tertentu, seperti (1) Usia Anak 10-12 tahun. (2) masih menempuh studi sekolah dasar. (3) jenis kelamin laki-laki

dan perempuan, digunakan dalam pemilihan sampel. Tujuannya adalah memastikan bahwa sampel mencerminkan kelompok yang relevan dengan topik penelitian, sehingga hasil penelitian lebih akurat dan bermakna. Proses pemilihan sampel dilakukan dengan teliti untuk mendapatkan wawasan mendalam terkait dengan variabel-variabel penelitian. Sampel penelitian ini berjumlah 20 anak.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan nilai dari kegiatan yang memiliki beragam ketentuan yang digunakan sebagai media belajar dan untuk menarik kesimpulan. Variabel sendiri dibagi menjadi 2, variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel terikat adalah Kemampuan Motorik dan Keterampilan sosial, sedangkan variabel bebasnya adalah Permainan Tradisional beregu.

Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah permainan gobak sodor dan bakiak yang dilakukan dengan durasi 2 jam, diulang tiga kali dalam satu minggu. Dalam penelitian ini, kemampuan motorik kasar anak mencakup keterampilan koordinasi antara mata, tangan, dan otot kaki, terutama dalam aktivitas seperti berjalan, lari, dan melompat. Fokus utama adalah pada koordinasi gerakan mata dan tangan, stabil dan seimbang saat beraktivitas, perkembangan kekuatan otot kaki, serta gerakan spontan dan koordinasi tubuh. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang pengaruh pengembangan keterampilan motorik kasar terhadap partisipasi anak dalam aktivitas fisik dan interaksi sosial. Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik melalui

kata-kata maupun ekspresi nonverbal, sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat berjalan, berlari, melompat, dan bermain bakiak. Kemampuan ini mencakup interaksi dalam berbagai konteks fisik dan aktivitas, di mana individu diharapkan dapat berkomunikasi dengan tepat dan sesuai dengan lingkungan sekitarnya.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan tahapan krusial dalam rangkaian penelitian, mengingat penelitian pada dasarnya bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan dilakukan 16 kali pertemuan. Pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah kuesioner dan tes kemampuan motorik. Pada pelaksanaan *treatment* dilakukan 3 kali dalam satu minggu dengan durasi 2 jam yaitu 45 menit gobak sodor kemudian istirahat 30 menit dan 45 bakiak beregu dalam setiap pertemuannya. Pada permainan tradisional gobak sodor dilakukan dengan model skor yang digunakan. Jika sudah bisa menang dengan selisih 3 maka permainan selesai, sedangkan untuk bakiak sendiri dilakukan dengan 6 kali pertandingan dan dengan teman yang acak dengan menggunakan sistem undian setiap 2 pertandingan rutanya.

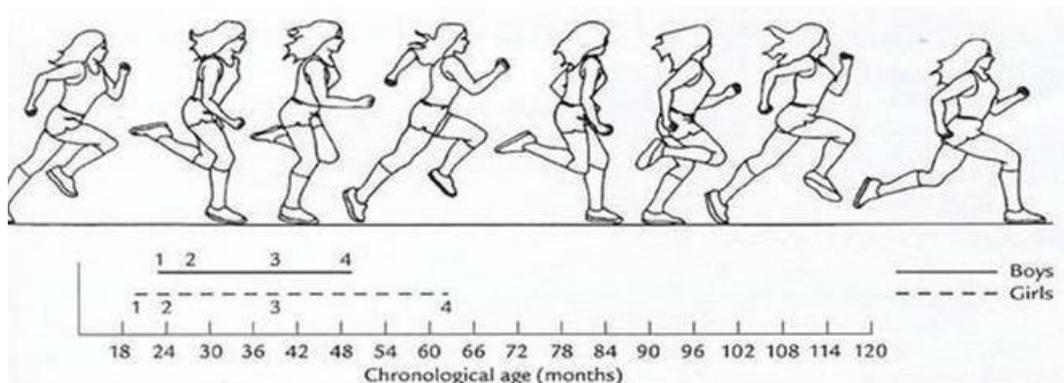
1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai kemampuan motorik kasar anak usia 10-12th. Arikunto (2013: 193) “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa

tes kemampuan motorik kasar lokomotor dengan pemilihan butir-butir pilihan jamak yang relevan dengan kemampuan motorik kasar lokomotor yaitu jalan, lari, lompat, dan loncat. Tes terdiri dari test awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*).

Pengukuran Kisi-kisi *Assesment* TGMD (Test Of Gross Motor Skill)

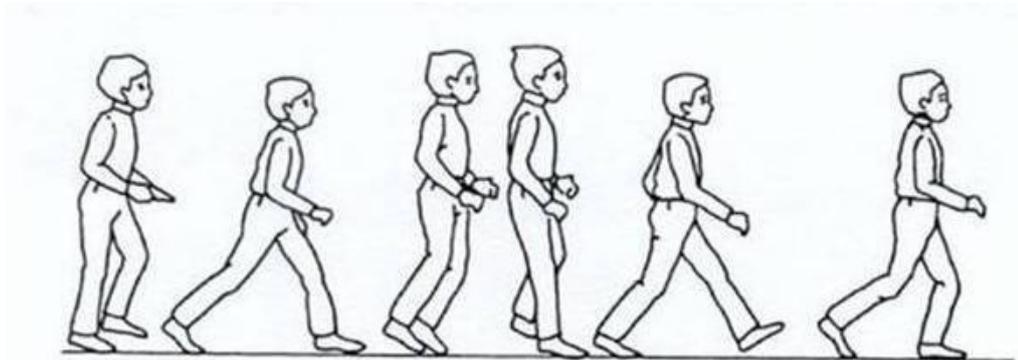
a. Run (Berlari)



Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
1. Run	Menempatkan 2 cone dengan jarak kurang lebih 40 – 50 meter. Kemudian siswa di arahkan untuk berlari secepat-cepatnya dan di mulai dengan aba-aba bunyi peluit. Test dilakukan dengan 2x.	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki , siku ditekuk membentuk 90 derajat.			
		2. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara.			
		3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar)			
		4. kaki bukan penopang ditekuk sekitar 90 derajat (mendekati bokong)			
Jumlah Skor					

Dalam pelaksanaan di *treatment* lari yang digunakan sejauh jarak 20 meter pada permainan gobak sodor. Lalu pada permainan tersebut anak akan melakukan total lari sejauh 40 meter (bolak-balik).

b. Gallop (Melangkah kuda)

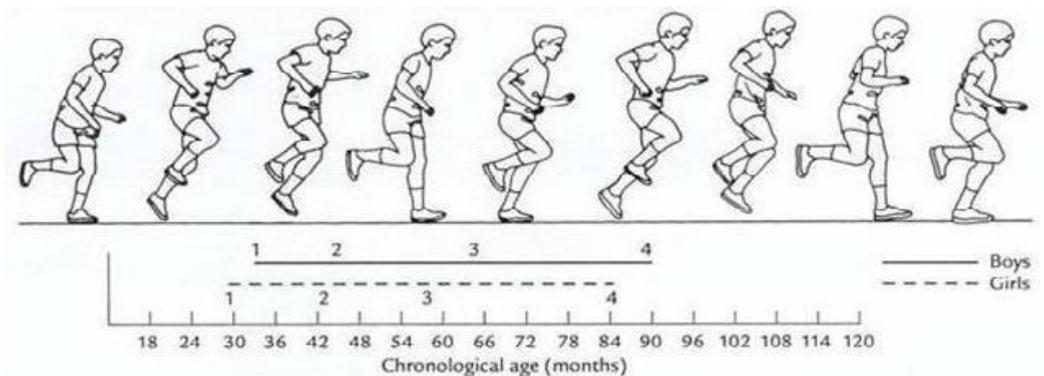


Sumber Gambar 16: Buku, : *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The Mcgraw-Hill Companies: Singapore.*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
2. Gallop	Menempatkan 2 cone dengan jarak 20 meter. Siswa diarahkan untuk melakukan gerakan gallop dengan jarak yang di tentukan. Test dilakukan dengan 2x.	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang			
		2. Kaki utama melangkahh satu langkah ke depan dan di ikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan atau di belakang kaki utama			
		3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara			
		4. pertahankan irama untuk 4			
Jumlah Skor					

Dalam pelaksanaan di *treatment* lari yang digunakan sejauh jarak 20 meter pada permainan gobak sodor. Lalu pada permainan tersebut anak akan melakukan total lari sejauh 40 meter (bolak-balik)

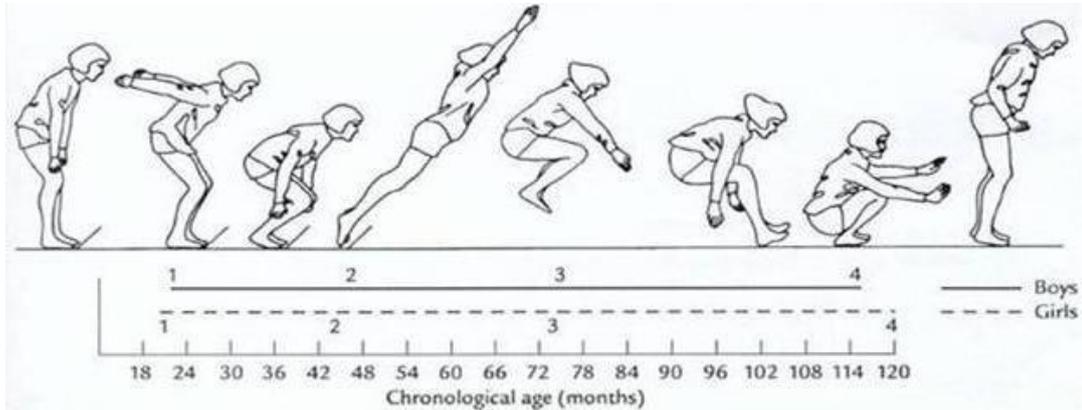
c. Hop (Lompat satu kaki)



Sumber Gambar 17: Buku, : *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
3. Hop	Siswa diarahkan untuk memegang kaki yang bukan menjadi penopang dengan tangan, kemudian arahkan siswa untuk melakukan lompatan sebanyak 3-4x. Dan melakukan lompatan sekali lagi di dengan kaki yang berbeda	1. Kaki bukan penopang diteuk ke belakang untuk menghasilkan gaya dorong.			
		2. Kaki bukan tetap di belakang tubuh.			
		3. Lengan di tekuk dan di ayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong.			
		4. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan dengan kaki yang dominan kuat			
		5. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan dengan kaki yang non-dominan			
Jumlah Skor					

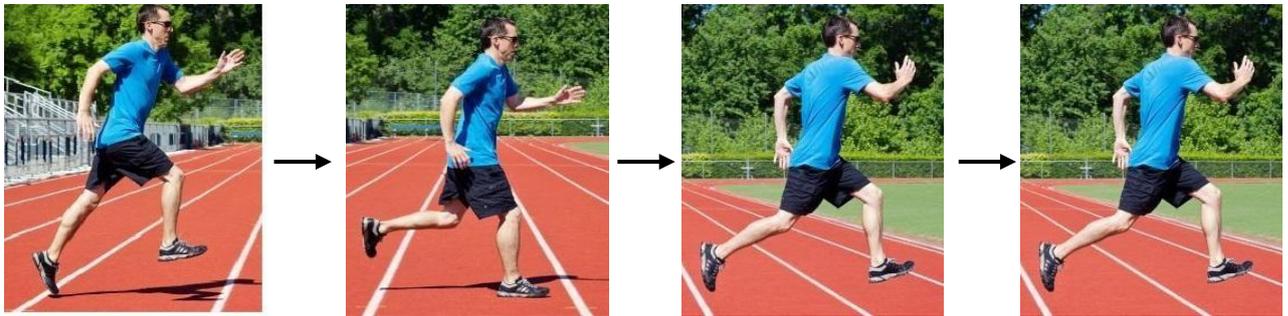
d. Horizontal Jump (Lompat Jauh)



Sumber Gambar 18: Buku, : *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
4. Horizontal Jump	Menempatkan 1 cone dengan start awal untuk lompat, kemudian arahkan siswa untuk melompat ke depan dengan sekuat tenaga dan sejauh mungkin.	1. Persiapan gerakan dengan kedua lutu menekuk dengan lengan berayun ke belakang tubuh.			
		2. lengan diayunkan sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh ke atas kepala.			
		3. Melompat dan mendarat dengan kedua kaki yang serentak.			
		4. lengan di dorong ke bawah saat mendarat.			
Jumlah Skor					

e. Leap

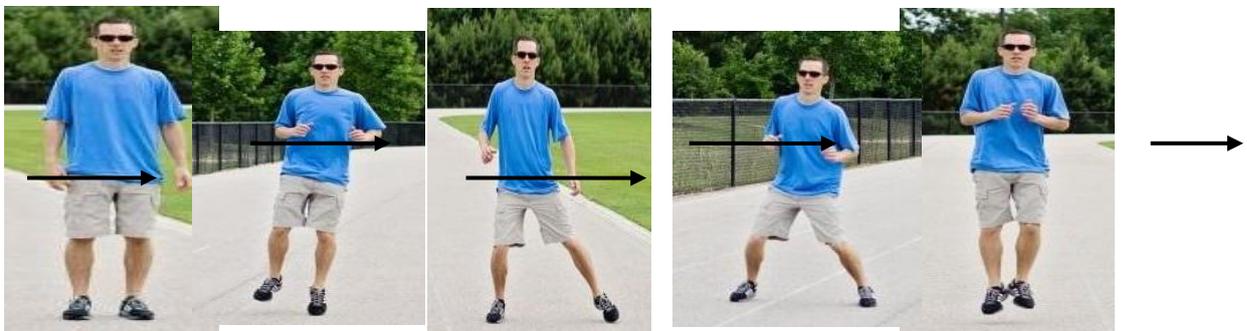


Sumber Gambar 19: Website,
<http://www.vitathread.com/vitals/leap>, 12/10/2017,

21.09

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
5. Leap	Menempatkan 1 cone dan sebuah cone kecil untuk sebuah lompatan. Arahkan siswa untuk berdiri di belakang cone kemudian berlari menuju cone kecil dan melakukan leap melewati ke atas cone kecil	1. Berlari untuk persiapan kemudian melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain.			
		2. Periode dimana kedua kaki melayang di udara lebih lama dari berlari			
		3. Maju ke depan dengan lengan yang beralwanan dengan kaki depan			
Jumlah Skor					

f. Slide



Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1	Test ke-2	Skor
-------	----------	----------------------	------------	-----------	------

6.Slide	Tempatkan 2 cone dengan jarak 20-30 meter. Beritahu kepada siswa untuk melakukan slide dari satu cone ke cone lainnya secara bolak balik.	1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai			
		2. Kaki depan melangkah menyamping dan di ikuti oleh belakang hingga kaki berhenti di samping kaki depan			
		3. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kanan			
		4. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kiri			
Jumlah Skor					

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini merupakan catatan-catatan hasil pengamatan yang diamati oleh rekan guru yang berperan sebagai observer. Lembar observasi ini berisi catatan keterampilan sosial yang diamati apa adanya sesuai dengan apa yang terjadi dalam proses tindakan yang melingkupi aktivitas fisik saat melakukan permainan gobak sodor dan bakiak beregu.

Tabel 1. Lembar Observasi Keterampilan Sosial

No	Indikator	Pernyataan
1	Keterampilan Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terlibat komunikasi dengan tim saat permainan bakiak grup • Mengungkapkan minat anak dalam bakiak grup
2	Keterampilan kerja sama dan berorganisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memilih kelompok yang diinginkan • Anak terlibat dalam permainan bakiak grup • Menjalankan bakiak grup dengan kerja sama
3	Menghargai diri sendiri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memiliki rasa empati terhadap teman • Anak menunjukkan sikap tidak mudah menyerah • Anak menghargai teman dan menerima teman dari kelompok lainnya
4	Keterampilan mentaati peraturan dalam permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerti tentang peraturan dan menjalankannya • Anak mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama dalam permainan bakiak grup

(sumber: (Estiani & Suparno, 2022))

Pada prosedur pelaksanaannya. Peneliti melakukan pengamatan mengenai apa yang dilakukan anak dalam melaksanakan *treatment* atau saat melakukan permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup.

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinilai melalui metode validitas isi. Validitas isi mengacu pada kemampuan instrumen untuk sepenuhnya mencerminkan konsep atau variabel yang diukur (Herdiawanto & Jumanta, 2021). Penilaian validitas isi dilakukan oleh tiga ahli yaitu, Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Bapak Prof. Dr. Suharjana, M.Kes., Ibu Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, S.Or., M.Or. yang merupakan dosen ahli dari motorik dan keterampilan sosial di Universitas Negeri Yogyakarta yang dimana telah melakukan penilaian yang peneliti berikan di lampiran.

g. Kemampuan Motorik

Hasil uji validitas pada tes kemampuan motorik dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2. Hasil Validitas Kemampuan Motorik

Tes kemampuan motorik	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Tes 1	0,595	Valid
Tes 2	0,638	Valid
Tes 3	0,568	Valid
Tes 4	0,524	Valid
Tes 5	0,790	Valid
Tes 6	0,555	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji validitas di atas menunjukkan jika nilai validitas setiap tes kemampuan motorik adalah valid.

h. Keterampilan Sosial

Hasil uji validitas pada tes keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 3. Hasil Validitas Keterampilan Sosial

Butir Keterampilan Sosial	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Butir 1	0,524	Valid
Butir 2	0,604	Valid
Butir 3	0,433	Valid
Butir 4	0,526	Valid
Butir 5	0,688	Valid
Butir 6	0,630	Valid
Butir 7	0,672	Valid
Butir 8	0,458	Valid
Butir 9	0,808	Valid
Butir 10	0,401	Valid
Butir 11	0,536	Valid
Butir 12	0,761	Valid
Butir 13	0,715	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji validitas di atas menunjukkan jika nilai validitas setiap tes keterampilan sosial adalah valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengindikasikan sejauh mana suatu instrumen dapat secara konsisten mengukur apa yang dimaksud, atau dengan kata lain, tingkat kepercayaan instrumen sebagai alat pengukur (Setiawan, 2018). Dalam menilai reliabilitas Instrumen Observasi keterampilan sosial dan gerak motorik kasar, digunakan uji konsistensi internal, yaitu dengan menganalisis data penelitian menggunakan metode Cronbach's Alpha, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2018). Sugiyono menjelaskan bahwa suatu instrumen dianggap reliabel jika koefisien reliabilitasnya minimal mencapai 0,6. Hasil

uji reliabilitas pada instrumen kemampuan motorik dan keterampilan sosial dapat dilihat pada table dibawah ini:

Table 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Kemampuan Motorik	0,746	Reliabel
Keterampilan Sosial	0,866	Reliabel

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melibatkan penerapan uji sampel t berpasangan dan uji sampel t independen. Proses menganalisis hasil pencarian terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal, tes normalitas dilakukan (Temalagi, 2018). Memanfaatkan statistik parametrik dapat menghasilkan hasil yang lebih tepat ketika berhadapan dengan data yang mematuhi distribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilks dengan tingkat signifikansi 0,05. Perangkat lunak seperti SPSS 22 untuk Windows digunakan untuk analisis. Asumsi yang mendasarinya adalah sebagai berikut: H_0 - data bersumber dari sampel yang sesuai dengan distribusi normal, dan H_a - data berasal dari sampel yang menyimpang dari distribusi normal. Kriteria uji menentukan bahwa H_0 dianggap dapat diterima jika nilai- $p > 0,05$, menunjukkan bahwa

data berasal dari sampel yang terdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai- $p < 0,05$, H_0 ditolak, menandakan bahwa data berasal dari distribusi tidak biasa.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pemeriksaan statistik yang dirancang untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel data diekstraksi dari populasi yang memiliki varians identik. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dianalisis menggunakan program SPSS 22. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data dianggap homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk meneliti hipotesis atau dugaan penelitian. Fase pengujian ini dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas, yang memastikan bahwa data didistribusikan secara normal dan homogen. Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk pengujian hipotesis, berfungsi sebagai sarana untuk menganalisis data dan memvalidasi hipotesis yang dirumuskan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun. Data penelitian ini di dasarkan pada data *prestes* dan *posttest* Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun dilihat pada uraian dibawah ini:

1. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen

a. Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun

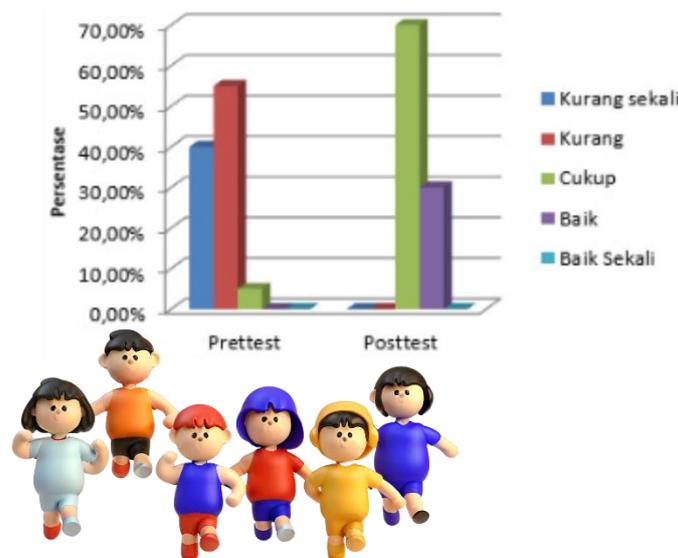
Hasil analisis statistik data penelitian kelompok ekperimen pada Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak usia 10-12 tahun saat *pretest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 11,55, median = 12, modus sebesar = 10; *standart deviasi* = 2,2`. Hasil analisis statistik data penelitian perkembangan motorik kasar anak usia 10-12 tahun saat *posttest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 19,8, median = 20, modus sebesar = 20; *standart deviasi* = 1,43.

Hasil statistik data Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak usia 10-12 tahun dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun

Interval		Kategori	Pretest		Posttest	
			F	(%)	F	(%)
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 25,2$	Baik Sekali	0	0	0	0
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$20,4 < X \leq 25,2$	Baik	0	0	6	30
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$15,6 < X \leq 20,4$	Cukup	1	5	14	70
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$10,8 < X \leq 15,6$	Kurang	11	55	0	0
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$\leq 10,8$	Kurang sekali	8	40	0	0
Jumlah			20	100	20	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun (Kelompok Eksperimen)

b. Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

Hasil analisis statistik data penelitian keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun saat *pretest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 7,2, median = 7, modus sebesar = 7; *standart deviasi* = 1,88. Hasil analisis statistik data penelitian keterampilan

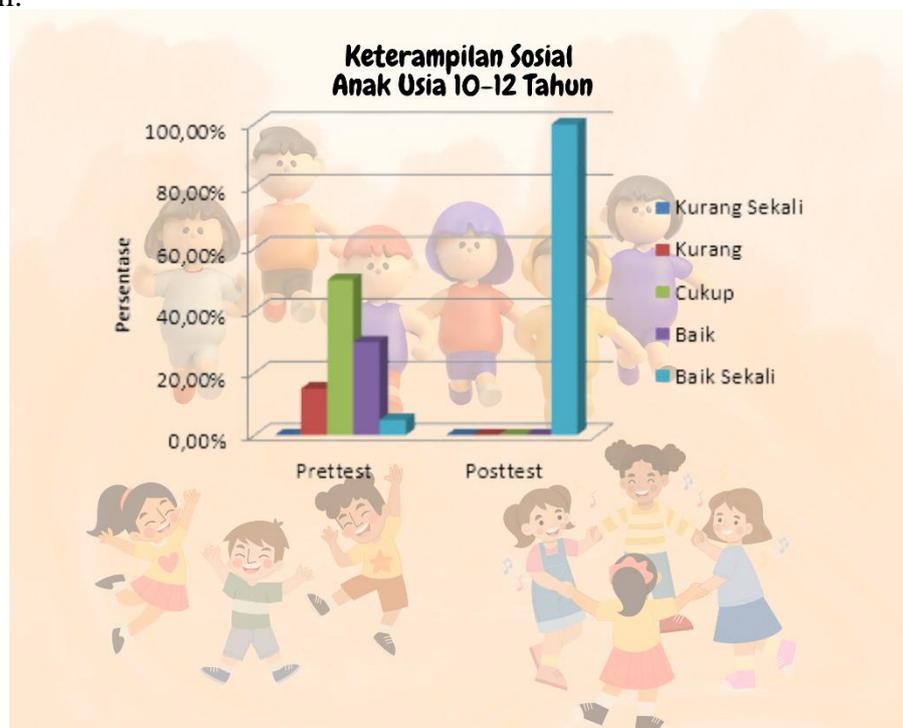
sosial anak usia 10-12 tahun saat posttest diperoleh rata-rata (*mean*) = 12,85, median = 13, modus sebesar = 13; *standart deviasi* = 0,36.

Hasil satatistik data keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

Interval		Kategori	Pretest		Posttest	
			Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 10,41$	Baik Sekali	1	5	20	100
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$7,80 < X \leq 10,41$	Baik	6	30	0	0
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$5,19 < X \leq 7,80$	Cukup	10	50	0	0
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$2,59 < X \leq 5,19$	Kurang	3	15	0	0
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$< 2,59$	Kurang Sekali	0	0	0	0
Jumlah			20	100	20	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun (Kelompok Eksperimen)

2. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Kontrol

a. Data Kemampuan motorik kasar Anak Usia 10-12 tahun

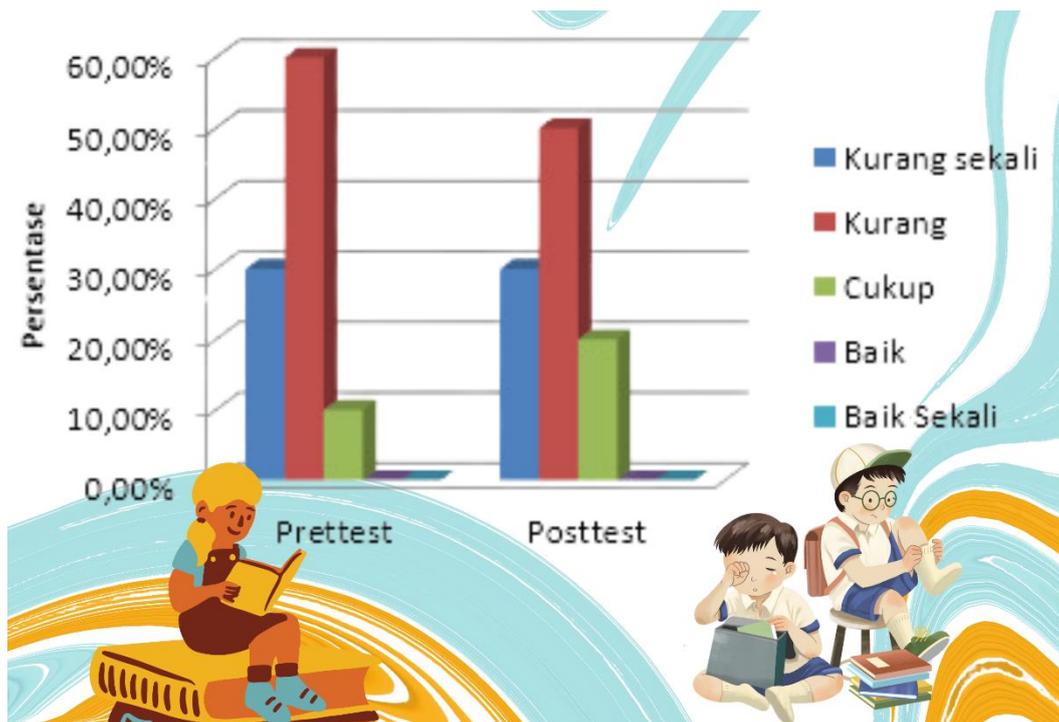
Hasil analisis statistik data penelitian kelompok kontrol pada Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak usia 10-12 tahun saat *pretest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 11,45, median = 11, modus sebesar = 11; *standart deviasi* = 1,95. Hasil analisis statistik data penelitian Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak usia 10-12 tahun saat *posttest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 11,95, median = 12, modus sebesar = 12; *standart deviasi* = 2,78.

Hasil satatistik data Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak usia 10-12 tahun dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun

Interval		Kategori	Pretest		Posttest	
			F	(%)	F	(%)
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 25,2$	Baik Sekali	0	0	0	0
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$20,4 < X \leq 25,2$	Baik	0	0	0	0
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$15,6 < X \leq 20,4$	Cukup	2	10	4	20
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$10,8 < X \leq 15,6$	Kurang	12	60	10	50
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$\leq 10,8$	Kurang sekali	6	30	6	30
Jumlah			20	100	20	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun (Kelompok Kontrol)

b. Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

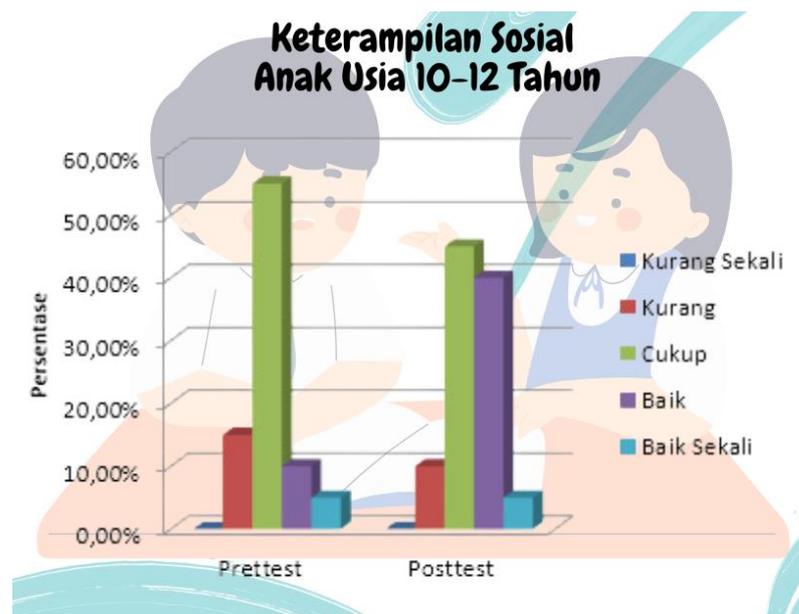
Hasil analisis statistik data penelitian keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun saat *pretest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 7,2, median = 7, modus sebesar = 7; *standart deviasi* = 1,88`. Hasil analisis statistik data penelitian keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun saat *posttest* diperoleh rata-rata (*mean*) = 12,85, median = 13, modus sebesar = 13; *standart deviasi* = 0,36.

Hasil satatistik data keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

Interval		Kategori	Pretest		Posttest	
			Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 10,41$	Baik Sekali	1	5	1	5
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$7,80 < X \leq 10,41$	Baik	5	10	8	40
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$5,19 < X \leq 7,80$	Cukup	11	55	9	45
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$2,59 < X \leq 5,19$	Kurang	3	15	2	10
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$< 2,59$	Kurang Sekali	0	0	0	0
Jumlah			20	100	20	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Data Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun (Kelompok Kontrol)

3. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji normalitas, homogenitas dan uji hipotesisi (uji t). Hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dapat dilihat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *saphiro wilk*. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Variabel		P	Sig 5 %	Keterangan
Kelompok Eksperimen	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	0,094	0,05	Normal
	Keterampilan Sosial	0,169	0,05	Normal
Kelompok Kontrol	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	0,065	0,05	Normal
	Keterampilan Sosial	0,459	0,05	Normal

Dari hasil pada tabel di atas, diketahui data Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan data keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun di peroleh $p > 0,05$, Hasil tersebut dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kriteria homogenitas jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ test dinyatakan homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ test dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test		df	F tabel	F hitung	P	Keterangan
Kelompok Eksprimen	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	1:38	4,10	2,377	0,073	Homogen
	Keterampilan Sosial	1:38	4,10	2,372	0,079	Homogen
Kelompok Kontrol	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	1:38	4,10	0,988	0,326	Homogen
	Keterampilan Sosial	1:38	4,10	1,065	0,309	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas data-data penelitian diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ (4,10), dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa varians bersifat homogen.

4. Uji Hipotesis

1. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun

Uji hipotesis dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan

keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun. Dalam penelitian ini menggunakan uji *t paired sampel t test*, hasil uji *t* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji *t Paired Sampel t test*

<i>Pretest – posttest</i>	df	t _{tabel}	t _{hitung}	P	Sig 5 %
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar (K Eksperimen)	19	2,093	16,102	0,000	0,05
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar (K Kontrol)	19	2,093	1,228	0,234	0,05

Berdasarkan hasil analisis uji *t* yang pertama pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung} (16,102) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < 0,05$, sedangkan hasil analisis pada kelompok kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} (0,497) < t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (1,228) > 0,05$, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel, dengan demikian diartikan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak Usia 10-12 tahun.

2. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

Dalam penelitian ini menggunakan uji *t paired sampel t test*, hasil uji *t* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji *t Paired Sampel t test*

<i>Pretest – posttest</i>	df	t _{tabel}	t _{hitung}	P	Sig 5 %
Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun (K Eksperimen)	19	2,093	16,102	0,000	0,05
Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun (K kontrol)	19	2,093	1,453	0,163	0,05

Hasil analisis uji t pada kelompok eksperimen diperoleh nilai t_{hitung} (14,912) $> t_{tabel}$ (2,093), dan nilai p (0,000) $<$ dari 0,05, sedangkan hasil pada kelompok kontrol diperoleh nilai t_{hitung} (14,912) $> t_{tabel}$ (2,093), dan nilai p (0,000) $<$ dari 0,05, hasil tersebut juga menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan demikian diartikan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

3. Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

Hasil pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun, dalam penelitian ini menggunakan uji *t independent sampel t test*, hasil uji t dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji t Paired Sampel t test

<i>Pretest – posttest</i>	df	t_{tabel}	t_{hitung}	P	Sig 5 %
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	38	1,689	13,321	0,000	0,05
Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun	38	1,689	15,707	0,000	0,05

Hasil analisis beberapa uji t pada di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (1,689), dan nilai p (0,000) $<$ dari 0,05, hasil tersebut juga menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan demikian diartikan bahwa ada perbedaan hasil dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sehingga

diartikan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

B. Pembahasan

Anak Usia 10-12 tahun merupakan fase anak pada tingkat sekolah dasar. Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada usia ini anak juga mengalami perkembangan gerak dan juga sosial.

Permainan tradisional juga merupakan bagian penting dari kebijaksanaan lokal dan regional, membantu membangun harmoni sosial dalam masyarakat. Melalui permainan ini, nilai-nilai, norma, dan adat istiadat ditanamkan, memperkuat solidaritas sosial dalam masyarakat yang beragam. Untuk mengatasi dampak globalisasi, penting untuk memupuk perilaku berbudi pekerti pada individu sehari-hari.

No	Kegiatan	Deskripsi	Perubahan	Waktu
1	Gobak Sodor	Pada saat melakukan permainan gobak sodor, anak mendapatkan kesempatan bermain setiap perlakuan berubah rubah untuk timnya. Cara	Anak melakukan lari, jalan, lompat pada saat melakukannya sehingga anak mampu mengkondisikan tubuh saat lari sehingga anak	1 jam

		<p>untuk menentukan tim dengan undian.</p>	<p>mampu menjaga keseimbangan. Sehingga membantu meningkatkan massa otot serta membantu keseimbangan tubuh lebih stabil. Pada saat melakukan permainan tradisional gobak sodor juga membantu anak lebih interaktif karena harus melakukan komunikasi serta memaksa anak untuk komunikasi</p>	
2	Bakiak grup	<p>Pada saat treatment anak melakukan bakiak dengan antusias. Anak memiliki kesempatan 6 kali game dan setiap 2 kali game selesai anak kemudian diroling sehingga semua anak merasakan satu grup</p>	<p>Bakiak merupakan permainan tradisional yang sangat membantu anak untuk menyeimbang kaki untuk membantu langkah serta mampu membantu meningkatkan</p>	1 Jam

	dengan berbeda beda teman.	keterampilan sosial dengan menekankan anak komunikasi dan kerja sama. Anak memiliki empati serta tidak memilih-milih dalam melakukan permainan.	
--	----------------------------	---	--

Melalui permainan tradisional, nilai-nilai dan norma yang mencerminkan identitas masyarakat melalui sudut pandangan filosofis yang berguna untuk mempromosikan perkembangan karakter masyarakat yang kuat.

1. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Bakiak Grup Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 10-12 tahun

Kemampuan motorik kasar menunjukkan hubungan yang kuat dengan fungsi otot-otot besar dalam tubuh manusia. Biasanya, anak-anak menggunakan keterampilan ini untuk mengambil bagian dalam kegiatan olahraga. Hasil penelitian pada uji t yang pertama diperoleh nilai t_{hitung} (16,102) > t_{tabel} (2,093), hasil tersebut diartikan ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak Usia 10-12 tahun.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan jika permainan permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup memberikan dampak yang positif

terhadap peningkatan keterampilan gerak motorik kasar pada anak usia 10-12 tahun. Kemampuan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Pada awalnya mereka akan merasa kurang mahir dalam melakukan gerak, tetapi dengan bermain, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup ini di buat semenarik mungkin dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung akan memacu anak untuk bergerak secara bebas dan mengasah kemampuan motorik anak menjadi lebih baik. Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan Prof. Sumaryanti permainan gobak sodor memiliki beberapa aspek keterampilan seperti berjalan, berlari dan kelincahan, dengan demikian dalam penerapannya permainan ini mengandung teknik-teknik penguasaan keterampilan fisik, salah satunya dapat diamati pada aspek kelincahan (Flaviani et al., 2023). Sesuai dengan pernyataan tersebut dalam penelitian ini, anak yang melakukan permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup.

Permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup, 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.

2. Pengaruh Permainan Gobak Sodor dan Bakiak Grup Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 tahun

keterampilan sosial merupakan perilaku yang dapat membuat interaksi seseorang dengan orang lain maupun dengan lingkungannya menjadi lebih baik. Keterampilan sosial memiliki peran sentral dalam proses pendidikan anak usia dini, di mana keterampilan sosial membantu anak menjalani pengalaman-pengalaman baru dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Prantoro, 2015). Seperti halnya pada Peningkatan Kemampuan motorik kasar, anak usia 10 – 12 tahun juga mengalami perkembangan sosial, oleh karena itu permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial anak. Hasil analisis uji t yang kedua diperoleh nilai $t_{hitung} ((14,912)) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < \text{dari } 0,05$, hasil tersebut diartikan ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup terhadap keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

Hasil tersebut menunjukkan jika permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. permainan tradisional ini dilakukan secara beregu, dimaksudkan agar siswa dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan baik antar teman dan tim dalam satu regu.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu dengan menggunakan permainan. Pada masa anak-anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Ismail (2006:3) bahwa “dunia anak-anak adalah dunia bermain”. Permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang bisa dipilih dalam upaya

meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selain memperoleh kegembiraan dengan melakukan permainan, setiap siswa akan belajar menjalin hubungan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Salah satu jenis permainan adalah permainan tradisional.

Dengan bermain permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup keterampilan sosial dapat meningkat karena permainan tradisional dimainkan bersama-sama sehingga ada interaksi langsung yang terjalin satu pemain dengan pemain lainnya. Permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup mengandung nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan.

3. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Bakiak Grup Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Sosial.

Hasil analisis beberapa uji t pada di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (1,689), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun. Pengaruh tersebut menunjukkan permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup secara beregu mampu memberikan pengaruh yang positif baik secara fisik maupun psikologis. Seperti halnya yang disampaikan oleh Sumaryanti dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional dapat dilakukan bersama-sama, berinteraksi satu sama lain, dan mengekspresikan sikap mental, fisik, disiplin, dan emosional

(Manihuruk et al., 2023) Secara fisik permainan ini akan meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerak tubuh sehingga secara motorik menjadi meningkat, sedangkan secara psikologis permainan beregu melatih anak untuk saling bekerjasama dan saling berinteraksi dengan temanya, sehingga akan melahirkan kemampuan dalam bersosial.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Ada beberapa anak yang kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil pengaruh permainan tradisional gobak sodor dan bakiak grup terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial ada yang belum maksimal.
2. Variabilitas Individual, setiap anak memiliki karakteristik unik, dan variabilitas individual dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil. Faktor-faktor seperti tingkat keterampilan awal, minat, atau motivasi individu dapat memainkan peran penting dalam respons terhadap intervensi permainan
3. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut setelah penelitian ini selesai, sehingga hasilnya dapat bersifat sementara, perlu adanya tindakan yang rutin dilakukan, agar peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial dapat berkembang dengan baik.
4. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, atau media masa juga dapat berperan dalam perkembangan anak-anak. Penelitian ini mungkin tidak mempertimbangkan secara menyeluruh pengaruh dari faktor-faktor eksternal tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Peningkatan Motorik Kasar

Berdasarkan hasil analisis beberapa uji t pertama diperoleh nilai t_{hitung} (16,102) > t_{tabel} (2,093), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak Usia 10-12 tahun.

2. Peningkatan Keterampilan Sosial

Hasil analisis uji t kedua diperoleh nilai t_{hitung} ((14,912)) > t_{tabel} (2,093), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

3. Hasil analisis beberapa uji t ketiga pada di atas diperoleh nilai t_{hitung} > t_{tabel}

(1,689), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa yang mengalami defisit dalam aspek gerak motorik kasar dan keterampilan sosial, dapat dipertimbangkan untuk mengimplementasikan permainan tradisional beregu sebagai strategi intervensi.
2. Bagi pendidik, perlu diakui bahwa permainan tradisional beregu dapat berperan sebagai suatu model permainan alternatif yang efektif untuk meningkatkan Peningkatan Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial pada anak-anak.
3. Bagi peneliti yang akan melanjutkan studi ini, disarankan untuk memperluas sampel dan populasi penelitian, serta mempertimbangkan variasi variabel agar pengaruh dari penggunaan permainan tradisional beregu dapat diidentifikasi secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A, & Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- 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>
- Bahari, H. 2013. *Permainan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak*. Yogyakarta PT. Diva Press
- Brantasari, M. (2020). Bermain Sepeda Untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.648>
- Burns, R. D., Fu, Y., Hannon, J. C., & Brusseau, T. A. (2017). School physical activity programming and gross motor skills in children. *American Journal of Health Behavior*, 41(5), 591–598. <https://doi.org/10.5993/AJHB.41.5.8>
- Cai, S., Zhu, G., Wu, Y. T., Liu, E., & Hu, X. (2018). A case study of gesture-based games
- Damayanti, P. (2023). MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD ARIEF RAHMAN DESA SINDANG ANOM KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK LAMPUNG TIMUR. Universitas Islam Negeri Raden Intang Lampung.
- Danilo, Bondi., Claudio, Robazza., Christiane, Lange-Küttner., Tiziana, Pietrangelo. (2022). Fine motor skills and motor control networking in developmental age. *American Journal of Human Biology*, 34(8) doi: 10.1002/ajhb.23758
- Dantes, I. N. (2017). *Desain Eksperimen dan analisis data* (1st ed.). PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Estiani, M., & Suparno, S. (2022). Stimulasi Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Tenggoh-tenggohan. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 355–364. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386>
- Flaviani, E., Suherman, W. S., Sumaryanti, S., Nugroho, S., Manihuruk, F., & Ansharudin, M. F. (2023). The Effectiveness of Gobak Sodor Game on Increasing Agility in PB Athletes. *Mega Citra. International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 06(02), 2019–2023. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i2-01>

- Garbarino, James., H., Abramowitz, Robert. (2017). The Ecology of Human Development. 11-34. doi: 10.4324/9781315081397-2
- Hart Barnett, J. (2018). Three evidence-based strategies that support social skills and play among young children with autism spectrum disorders. *Early Childhood Education Journal*, 46(6), 665-672.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223– 236. [Http://www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/203](http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/jpm/article/view/203)
- Herdiawanto, H., & Jumanta, H. (2021). Dasar-dasar penelitian sosial (1st ed) Kencana. in enhancing the fine motor skills and recognition of children with autism. *Interactive Learning Environments*, 26, 1039–1052. doi:10.1080/10494820.2018.1437048
- Luz, C., Cordovil, R., Rodrigues, L. P., Gao, Z., Goodway, J. D., Sacko, R. S., Nesbitt, D. R., Ferkel, R. C., True, L. K., & Stodden, D. F. (2019). Motor competence and health-related fitness in children: A cross-cultural comparison between Portugal and the United States. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 130–136. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2019.01.005>
- Maghfiroh, M., Swadesi, I. K. I., & Sudarmada, I. N. (2023). Evaluasi Program Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Taekwondo dengan Metode Context, Input, Process, Product. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 284–291. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.52846>
- Martin, Elmansyah, T., & Novianty, F. (2019). Penguatan nilai karakter dalam layanan penguasaan konten untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 165-178. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1552>.
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2019). Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 79–87. <https://doi.org/10.31000/Rf.V15i1.1370>
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Mulyani, S. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Musafiri, M. R., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). Potensi kearifan lokal suku using sebagai sumber belajar Geografi SMA di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal*

- Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(10), 2040- 2046.
<http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.7955>
- Nor Ramadan, A., & Hasibuan, R. (2018). Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(2), 1–8.
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Pradipta, G. D. (2017). Strategi peningkatan keterampilan gerak untuk anak usia dini taman kanak-kanak b. *Jendela Olahraga*, 2(1), 140–147.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/1292>
- Prantoro, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teknogi Pendidikan*, 4(3), 49–58.
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6), 65–78.
<http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/415>
- Priadi, Yiawla I (2017). "Implementasi Permainan Tradisional Pada Perancangan Desain Elemen Interior Untuk Anak-Anak." *Intra*, vol. 5, no. 2, pp. 663-672.
- Purnama, A. (2015). Efektifitas permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Tk a Bas Tuban. *Jurnal psikologi tabularasa*, 10(2).
- Purnama. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- R, & Hurlock. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darrussalam Press Lampung
- Rachel-Tzofia, Sinvani., Anat, Golos., Stav, Ben, Zagmi., Yafit, Gilboa. (2023). The Relationship between Young Children’s Graphomotor Skills and Their Environment: A Cross-Sectional Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2):1338-1338. doi: 10.3390/ijerph20021338.
- Rahman, A., Simatupang, N., & Sinulingga, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(2), 27.
<https://doi.org/10.24114/jpor.v7i2.31238>

- Rahmawati, C., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2021). Is it important to overcome motor problems of elementary school-age students? *Fizicko Vaspitanje i Sport Kroz Vekove*, 8(1), 94–104. <https://doi.org/10.5937/spes2101094r>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati, H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset ...*, 4(2), 276–283. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/20358%0A> <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/viewFile/20358/9405>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Santrock, J. W. (2017). *Educational psychology (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 1–11.
- Setiawan, A. A. & J. (2018) *Metodologi penelitian kualitatif (Ella Deffi Lestari (ed.))*. CV jejak
- Siswanto, S., Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional Pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Patriot*, 4(4), 364–379. <https://doi.org/10.24036/patriot.v4i4.886>
- Siti Maryuqoh and Panggung Sutapa, “Pengembangan Model Senam Si Buyung Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 4, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2126>.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 15(1), 385. <https://doi.org/10.52434/Jp.V15i1.1173>
- Sugiyono. (2016). *Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sumual, I. F. F., Budiyo, & Sularso, P. 2017. Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), hal. 117-124. Doi: <http://doi.org/10.25273/citizenship.v7i2.5922>

- Syarif Hidayat. (2019). Kesegaran Jasmani Siswa 10-12 Tahun Se-Kota Gorontalo Physical Fitness Students 10-12 Years, Gorontalo City. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 1(1), 12–21.
- Temalagi, H.L. (2018). *Analisi multivariat teknik dan aplikasi menggunakan IBM SPSS 24*.
- Verawati, I., Dewi, R., Pane, B. S., & Nurkadri, N. (2022). The Effect of Locomotor Games on Gross Motor Ability of Elementary School Students. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(2), 262–270. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i2.21632>
- Wikaningtyas, A., & Basith, A. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN SENAM TRADISIONAL. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1(2), 1–14.
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1>
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1>
- Zahra Ilya Sahara, Heri Yusuf Muslihin, and Edi Hendri Mulyana, “Studi Kasus Keterlambatan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di Taam Futuhal Arifin” 5, no. 1 (2021): 26

LAMPIRAN

Data Penelitian Kelompok ekperimen

Data Pretttest

Pre Test Kemampuan Motorik							
	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Test 6	Jumlah
1	3	1	1	1	1	1	8
2	4	2	1	3	1	1	12
3	4	2	1	3	1	2	13
4	4	3	1	3	1	2	14
5	4	3	2	3	2	2	16
6	3	1	1	2	1	1	9
7	4	1	1	2	1	1	10
8	4	1	1	2	1	1	10
9	3	1	1	1	1	1	8
10	3	3	1	2	2	1	12
11	3	2	1	2	1	1	10
12	3	2	1	2	1	1	10
13	3	2	1	2	2	1	11
14	3	2	1	2	2	2	12
15	4	3	2	3	1	2	15
16	3	3	2	2	1	2	13
17	4	3	2	3	1	1	14
18	3	2	2	1	1	1	10
19	3	3	2	1	2	1	12
20	3	3	2	1	2	1	12

Resp	Keterampilan Sosial													JUmlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
2	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	6
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
4	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9
5	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
6	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4
7	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
8	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7
9	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9
10	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	8
11	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9
12	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
13	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7
14	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
15	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7
16	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	5
17	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6
18	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
19	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
20	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	7

Resp	Keterampilan Sosial													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13

Data Penelitian Kelompok Kontrol

Pre Test Kemampuan Motorik							
	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Test 6	Jumlah
1	3	1	2	1	1	1	9
2	4	2	2	1	1	1	11
3	4	2	1	2	2	2	13
4	4	2	1	1	1	2	11
5	2	3	2	1	2	2	12
6	3	1	1	2	1	2	10
7	4	1	2	2	2	1	12
8	2	1	1	2	1	2	9
9	3	2	1	2	3	1	12
10	3	1	1	2	2	2	11
11	3	2	1	2	1	1	10
12	4	2	1	2	1	1	11
13	2	2	1	2	2	1	10
14	3	2	1	1	2	2	11
15	4	3	2	3	1	3	16
16	3	3	1	2	1	2	12
17	4	3	1	3	2	3	16
18	3	2	1	1	1	1	9
19	2	2	3	1	2	3	13
20	3	3	1	1	2	1	11

Posttes Kemampuan Motorik							
	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Test 6	Jumlah
1	3	2	3	1	1	1	11
2	4	2	2	1	2	1	12
3	2	2	1	1	1	2	9
4	2	2	1	2	1	2	10
5	2	3	2	1	2	2	12
6	2	1	1	2	1	2	9
7	4	1	2	4	3	3	17
8	2	1	1	2	1	2	9
9	2	2	1	2	3	2	12
10	3	1	2	2	2	2	12
11	3	2	1	2	1	1	10
12	4	2	1	2	1	1	11
13	3	2	1	2	3	1	12
14	3	2	1	1	2	2	11
15	3	3	2	3	2	3	16
16	3	3	1	2	1	2	12
17	4	3	3	3	2	3	18
18	2	2	1	1	1	1	8
19	2	3	3	2	3	3	16
20	2	3	3	1	2	1	12

Resp	Keterampilan Sosial													JUmlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	7
3	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11
5	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
6	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	6
7	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
8	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6
9	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	6
10	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	9
11	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9
12	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4
13	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	7
14	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7
15	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
16	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	6
17	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6
18	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	3
19	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	7
20	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	7

Resp	Keterampilan Sosial													JUmlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	8
3	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9
4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11
5	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	8
6	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	7
7	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6
8	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6
9	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	8
10	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	8
11	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
12	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4
13	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	7
14	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7
15	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	8
16	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	7
17	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8
18	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4
19	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7
20	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	7

Perhitungan Kategorisasi Gerak Motorik Kasar

Interval		Kategori
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 25,2$	Baik Sekali
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$20,4 < X \leq 25,2$	Baik
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$15,6 < X \leq 20,4$	Cukup
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$10,8 < X \leq 15,6$	Kurang
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$\leq 10,8$	Kurang sekali

$$\begin{aligned} \mu \text{ (mean ideal)} &= \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal} + \text{Nilai Minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (30 + 6) \\ &= 18 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sigma \text{ (Standar Deviasi Ideal)} &= \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal} - \text{Nilai Minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (30 - 6) \\ &= 4 \end{aligned}$$

Perhitungan Kategorisasi Keterampilan Sosial

Interval		Kategori
$x > \mu + 1.8 \sigma$	$> 10,41$	Baik Sekali
$\mu + 0.6 \sigma < x < \mu + 1.8 \sigma$	$7,80 < X \leq 10,41$	Baik
$\mu - 0.6 \sigma < x < \mu + 0.6 \sigma$	$5,19 < X \leq 7,80$	Cukup
$\mu - 1.8 \sigma < x < \mu - 0.6 \sigma$	$2,59 < X \leq 5,19$	Kurang
$x < \mu - 1.8 \sigma$	$< 2,59$	Kurang Sekali
Jumlah		

$$\mu \text{ (mean ideal)} = \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal} + \text{Nilai Minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (13 + 0)$$

$$= 6,5$$

$$\sigma \text{ (Standar Deviasi Ideal)} = \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal} - \text{Nilai Minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (13 - 0)$$

$$= 2,17$$

Statistik data Penelitian

Kelompok Eksperimen

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Kemampuan Motorik (prettest)	Kemampuan Motorik (Posttest)	Kemampuan Sosial (Prettest)	Kemampuan Sosial (Posttest)
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		11,5500	19,8000	7,2000	12,8500
Median		12,0000	20,0000	7,0000	13,0000
Mode		10,00 ^a	20,00	7,00	13,00
Std. Deviation		2,21181	1,43637	1,88065	,36635
Minimum		8,00	17,00	4,00	12,00
Maximum		16,00	23,00	11,00	13,00
Sum		231,00	396,00	144,00	257,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Kemampuan Motorik (pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	2	10,0	10,0	10,0
	9.00	1	5,0	5,0	15,0
	10.00	5	25,0	25,0	40,0
	11.00	1	5,0	5,0	45,0
	12.00	5	25,0	25,0	70,0
	13.00	2	10,0	10,0	80,0
	14.00	2	10,0	10,0	90,0
	15.00	1	5,0	5,0	95,0
	16.00	1	5,0	5,0	100,0
	Total		20	100,0	100,0

Kemampuan Motorik (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	1	5,0	5,0	5,0
	18.00	4	20,0	20,0	25,0
	19.00	1	5,0	5,0	30,0
	20.00	8	40,0	40,0	70,0
	21.00	5	25,0	25,0	95,0
	23.00	1	5,0	5,0	100,0
	Total		20	100,0	100,0

Kemampuan Sosial (Prettest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	2	10,0	10,0	10,0
	5.00	1	5,0	5,0	15,0
	6.00	4	20,0	20,0	35,0
	7.00	6	30,0	30,0	65,0
	8.00	1	5,0	5,0	70,0
	9.00	4	20,0	20,0	90,0
	10.00	1	5,0	5,0	95,0
	11.00	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Kemampuan Sosial (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12.00	3	15,0	15,0	15,0
	13.00	17	85,0	85,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Kelompok Kontrol

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Motorik Kasar (pretest)	Motorik Kasar (Posttest)	Keterampilan Sosial (Pretest)	Keterampilan Sosial (Posttest)
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		11,4500	11,9500	6,8500	7,2500
Median		11,0000	12,0000	7,0000	7,0000
Mode		11,00	12,00	6,00	7.00 ^a
Std. Deviation		1,95946	2,78104	1,98083	1,55174
Minimum		9,00	8,00	3,00	4,00
Maximum		16,00	18,00	11,00	11,00
Sum		229,00	239,00	137,00	145,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Motorik Kasar (pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9.00	3	15,0	15,0	15,0

10.00	3	15,0	15,0	30,0
11.00	6	30,0	30,0	60,0
12.00	4	20,0	20,0	80,0
13.00	2	10,0	10,0	90,0
16.00	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Motorik Kasar (Posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 8.00	1	5,0	5,0	5,0
9.00	3	15,0	15,0	20,0
10.00	2	10,0	10,0	30,0
11.00	3	15,0	15,0	45,0
12.00	7	35,0	35,0	80,0
16.00	2	10,0	10,0	90,0
17.00	1	5,0	5,0	95,0
18.00	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Keterampilan Sosial (Prettest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3.00	1	5,0	5,0	5,0
4.00	2	10,0	10,0	15,0
6.00	6	30,0	30,0	45,0
7.00	5	25,0	25,0	70,0

8.00	2	10,0	10,0	80,0
9.00	2	10,0	10,0	90,0
10.00	1	5,0	5,0	95,0
11.00	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Keterampilan Sosial (Posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4.00	2	10,0	10,0	10,0
6.00	2	10,0	10,0	20,0
7.00	7	35,0	35,0	55,0
8.00	7	35,0	35,0	90,0
9.00	1	5,0	5,0	95,0
11.00	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Motorik	,178	40	,256	,901	40	,094
Kemampuan Sosial	,252	40	,093	,819	40	,169

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data Penelitian	Motorik Kasar	,191	40	,055	,875	40	,054
	Keterampilan Sosial	,184	40	,075	,956	40	,459

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Oneway

[DataSet0]

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Motorik	2,377	1	38	,073
Kemampuan Sosial	2,372	1	38	,079

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Motorik	Between Groups	680,62 5	1	680,62 5	195,71 5	,000
	Within Groups	132,15 0	38	3,478		
	Total	812,77 5	39			
Kemampuan Sosial	Between Groups	319,22 5	1	319,22 5	173,91 5	,000
	Within Groups	69,750	38	1,836		
	Total	388,97 5	39			

Oneway

[DataSet0]

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motorik Kasar	,988	1	38	,326
Keterampilan Sosial	1,065	1	38	,309

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motorik Kasar	Between Groups	,225	1	,225	,048	,828
	Within Groups	177,750	38	4,678		
	Total	177,975	39			

Keterampilan Sosial	Between Groups	1,600	1	1,600	,505	,481
	Within Groups	120,300	38	3,166		
	Total	121,900	39			

Uji t

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kemampuan Motorik (pretest)	11,5500	20	2,21181	,49458

	Kemampuan Motorik (Posttest)	19,8000	20	1,43637	,32118
Pair 2	Kemampuan Sosial (Prettest)	7,2000	20	1,88065	,42053
	Kemampuan Sosial (Posttest)	12,8500	20	,36635	,08192

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kemampuan Motorik (pretest) & Kemampuan Motorik (Posttest)	20	,268	,253
Pair 2	Kemampuan Sosial (Prettest) & Kemampuan Sosial (Posttest)	20	,581	,007

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kemampuan Motorik (pretest) - Kemampuan Motorik (Posttest)	8,25000	2,29129	,51235	9,32236	7,17764	16,102	19	,000
Pair 2	Kemampuan Sosial (Prettest) - Kemampuan Sosial (Posttest)	5,65000	1,69442	,37888	6,44301	4,85699	14,912	19	,000

**T-
Test**

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motorik Kasar (pretest)	11,4500	20	1,95946	,43815
	Motorik Kasar (Posttest)	11,6000	20	2,34857	,52516
Pair 2	KeterampilanSosial (Prettest)	6,8500	20	1,98083	,44293
	KeterampilanSosial (Posttest)	7,2500	20	1,55174	,34698

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Motorik Kasar (pretest) & Motorik Kasar (Posttest)	20	,819	,000
Pair 2	KeterampilanSosial (Prettest) & KeterampilanSosial (Posttest)	20	,783	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Motorik Kasar (pretest) - Motorik Kasar (Posttest)	,50000	1,82093	,40717	1,35222	,35222	1,228	19	,234
Pair 2	KeterampilanSosial (Prettest) - KeterampilanSosial (Posttest)	,40000	1,23117	,27530	,97621	,17621	1,453	19	,163

T-Test

[DataSet0]

Group Statistics

VAR00002		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gerak Dasar Motorik	K eksperimen	20	19,8000	1,43637	,32118
	K kontrol	20	11,6000	2,34857	,52516
Keterampilan Sosial	K eksperimen	20	12,8500	,36635	,08192
	K kontrol	20	7,2500	1,55174	,34698

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Gerak Dasar	Equal variances assumed	1,782	,190	13,321	38	,000	8,20000	,61559	6,95381	9,44619

Motorik	Equal variances not assumed			13,321	31,469	,000	8,20000	,61559	6,94526	9,45474
Keterampilan Sosial	Equal variances assumed	10,697	,002	15,707	38	,000	5,60000	,35652	4,87827	6,32173
	Equal variances not assumed			15,707	21,111	,000	5,60000	,35652	4,85882	6,34118

Lampiran Kegiatan.





Anak Bermain Bakiak Grup



Anak Bermain Gobak Sodor

