

**PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK DAN JENIS KELAMIN
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN
KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA 6-8 TAHUN**

TESIS



Ditulis guna untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Magister Ilmu Keolahragaan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Oleh:

**IRVAN SEPTIANTO
NIM 23060540008**

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

2024

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA 6-8 TAHUN

Oleh :

Irvan Septianto
23060540008

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 6-8 tahun di Perumahan Regency 1, Tangerang. Kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial adalah aspek penting dalam perkembangan anak, dan permainan kelompok diperkirakan dapat mendukung kedua keterampilan ini secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan analisis multivariat untuk mengevaluasi pengaruh permainan kelompok dan perbedaan jenis kelamin terhadap variabel yang diuji. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal pada anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan kelompok.

Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan kelompok tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar ($F = 0,010$, Sig. = 0,921) maupun keterampilan interpersonal ($F = 2,164$, Sig. = 0,152), yang menunjukkan bahwa aktivitas kelompok tidak secara signifikan meningkatkan keterampilan tersebut. Namun, analisis menunjukkan pengaruh signifikan dari jenis kelamin terhadap kedua keterampilan, dengan nilai Pillai's Trace sebesar 0,307 ($F = 5,976$, Sig. = 0,007). Nilai Partial Eta Squared sebesar 0,307 menunjukkan bahwa jenis kelamin menjelaskan sekitar 30,7% dari variasi, yang merupakan kontribusi besar terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial. Temuan ini konsisten dengan teori perkembangan yang menyatakan bahwa faktor sosial dan lingkungan yang berhubungan dengan gender memengaruhi perkembangan anak. Anak laki-laki lebih sering terlibat dalam aktivitas yang mendukung perkembangan motorik, sementara anak perempuan cenderung terlibat dalam aktivitas kolaboratif yang mendorong keterampilan sosial.

Kata Kunci: permainan kelompok, keterampilan motorik kasar, keterampilan interpersonal, jenis kelamin, anak-anak

ABSTRACT

THE EFFECT OF GROUP GAMES AND GENDER ON IMPROVING GROSS MOTOR SKILLS AND INTERPERSONAL SKILLS OF CHILDREN AGED 6-8 YEARS OLD

By:

Irvan Septianto

23060540008

This research aims to explore the effect of group game and gender towards the raw motoric skills and interpersonal skills of children aged 6-8 years old at Perumahan Regency 1 (Regency 1 Cluster), Tangerang. Raw motoric skills and interpersonal skills are important aspects of child development, and group game is thought to significantly support both of these skills.

This research used a quasi-experimental design with multivariate analysis to evaluate the effect of group game and gender differences towards the variables tested. The data were collected through raw motoric skills and interpersonal skills tests for children who participated in group games.

The results of the analysis show that group game has no significant effect towards the raw motoric skills ($F = 0.010$, $\text{Sig.} = 0.921$) or interpersonal skills ($F = 2.164$, $\text{Sig.} = 0.152$), indicating that group game activities do not significantly improve these skills. However, the analysis shows a significant effect of gender on both skills, with a Pillai's Trace value of 0.307 ($F = 5.976$, $\text{Sig.} = 0.007$). The Partial Eta Squared value of 0.307 indicates that gender explains about 30.7% of the variation, which is a major contribution to the development of raw motoric skills and interpersonal skills. This finding is consistent with developmental theory which states that social and environmental factors related to gender influence child development. Boys are more likely to engage in activities that support motor development, while girls tend to engage in collaborative activities that promote interpersonal skills.

Keywords: group game, raw motor skills, interpersonal skills, gender, children

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Irvan Septianto
Nomer Mahasiswa : 23060540008
Program Studi : 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, November 2024

Yang membuat pernyataan,

Handwritten signature of Irvan Septianto.

IRVAN SEPTIANTO

NIM 23060540008

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK DAN JENIS KELAMIN
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN
KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA 6-8 TAHUN**

TESIS

IRVAN SEPTIANTO
NIM 23060540008

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

Koordinator Program Studi



Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612122008121001

Dosen Pembimbing



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

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA 6-8 TAHUN

TESIS

IRVAN SEPTIANTO
NIM 23060540008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 13 November 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Ketua/Penguji)		13/11/2024
Dr. Sulistiyono, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		13/11/2024
Prof. Dr. Cerika Rismayanti, M.Or. (Penguji I)		13/11/2024
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S (Penguji II/ Pembimbing)		13/11/2024

Yogyakarta, 13 November 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya yang sederhana ini dipersembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Bpk. Ramlis dan Ibunda tercinta Ibu. Siti Tariyati
2. Kaka dan Adik tercinta yang selalu memberikan *support* serta do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu tugas wajib mahasiswa dalam menempuh pendidikan Magister Olahraga
3. Teman teman kontrakan yang selalu kasih semangat
4. Teman-teman Seperjuangan
5. Serta seluruh pihak yang telah memberikan do'a, semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Tesis ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga proposal tesis berjudul “Pengaruh Permainan Kelompok dan Jenis Kelamin Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis sadar bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu masukkan dan saran diharapkan oleh penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Dra. Sumaryanti M,S. sebagai dosen pembimbing tesis yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud.

Terlepas dari itu semua, tesis ini dapat terselesaikan karena mendapat bimbingan dan masukkan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak dan Ibu dosen yang tak pernah lelah mengajar dan memberi ilmu serta semangat selama melaksanakan proses perkuliahan hingga pada saat ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat baik, memberikan doa, nasehat dan masukkan maupun dalam bentuk materi dan non-materi selama proses studi dalam mengerjakan proposal tesis dan perkuliahan.

3. Teman-teman seperjuangan Pascasarjana Ilmu Keolahragaan angkatan 2023 yang telah memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan proposal tesis ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa, penulis menyadari akan kekurangan dalam penyusunan tesis ini, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan untuk tercapainya penyusunan yang lebih baik lagi dikemudian hari. Akhirnya penulis berharap agar tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Agustus 2024

Irvan Septianto
NIM. 23060540008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Masalah	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Permainan Kelompok.....	14
2. Kemampuan Motorik Kasar	24
3. Keterampilan Interpersonal	34
4. Karakteristik Anak Umur Usia Dini 6-8 Tahun	42
B. Penelitian Relevan	48
C. Kerangka Pikir.....	50
D. Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	53
C. Populasi Dan Sampel penelitian	53
D. Definisi Operasional Variabel	54
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	54
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	65
H. Teknik analisis data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Hasil Penelitian.....	69
B. Pembahasan	79
C. Keterbatasan Penelitian	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kajian Penelitian Relevan.....	48
Tabel 2. Keunikan atau Kebaruan Penelitian	49
Tabel 3 Factorial Design (Desain Faktorial 2x2)	51
Tabel 4. Lembar Observasi	54
Tabel 5. Lokomotor sub-test	56
Tabel 6. <i>Run Test</i>	58
Tabel 7. <i>Gallop Test</i>	59
Tabel 8. <i>Hop Test</i>	60
Tabel 9. <i>Horizontal Jump</i>	61
Tabel 10. <i>Leap Test</i>	62
Tabel 11. <i>Slide Test</i>	63
Tabel 12. Kisi-Kisi Angket Keterampilan Interpersonal	64
Tabel 13. Angket Keterampilan Interpersonal	65
Tabel 14. Data Responden (Jenis Kelamin).....	70
Tabel 15. Distribusi Kelompok	71
Tabel 16. Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6 – 8 Tahun	72
Tabel 17. Statistik Deskriptif Data Keterampilan Intraperonal Anak Usia 6 – 8 Tahun.....	72
Tabel 18. Ringkasan Keterampilan Motorik Kasar dan Kemampuan Interpersonal Responden Anak Usia 6 – 8 Tahun	73
Tabel 19. Uji Normalitas.....	75
Tabel 20. Uji Homogenitas	76
Tabel 21. Uji Anova Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun	77
Tabel 22. Uji Anova Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun.....	78
Tabel 23. Multivariate Tests Perbedaan Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Social Anak Usia 6-8 Tahun.....	79
Tabel 24. Uji Anova Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun.....	80

Tabel 26. Multivariate Tests Perbedaan Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun.....	80
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	50
Gambar 2. <i>Run</i> (Berlari).....	58
Gambar 3. <i>Gallop</i> (Melangkah kuda)	59
Gambar 4. <i>Hop</i> (Lompat satu kaki).....	60
Gambar 5. <i>Horizontal Jump</i> (Lompat Jauh)	61
Gambar 6. <i>Leap</i>	62
Gambar 7. <i>Slide</i>	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini adalah fase penting dalam kehidupan mereka di mana berbagai aspek perkembangan mereka meningkat pesat, baik fisik, kognitif, maupun interpersonal-emosional (Mohammadian et al., 2024). Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berbagai hal, seperti kemampuan akademik, keterampilan interpersonal, dan kemampuan motorik kasar (Ashidiqie et al., 2024). Para pendidik dan orang tua harus memahami kebutuhan dan perkembangan anak pada usia ini agar mereka dapat melakukan yang terbaik untuk mereka.

Kemampuan motorik kasar mencakup penggunaan otot-otot besar yang diperlukan untuk berlari, melompat, dan melempar bola. Aktivitas ini penting untuk perkembangan kesehatan fisik anak dan kemampuan motorik lainnya, seperti koordinasi. Pada usia 6-8 tahun, anak-anak biasanya menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar, yang membantu mereka berpartisipasi lebih aktif dalam berbagai kegiatan fisik dan mendukung kesehatan fisik secara keseluruhan, termasuk perkembangan kekuatan otot, kekuatan jantung, dan fleksibilitas. Selain itu, kemampuan motorik kasar juga menguntungkan perkembangan kognitif anak. Studi menunjukkan bahwa aktivitas fisik teratur pada anak-anak dikaitkan dengan peningkatan fungsi kognitif, termasuk perhatian, memori, dan fungsi eksekutif (Garrett, 2022). Ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan motorik

kasar signifikan tidak hanya untuk meningkatkan kesejahteraan fisik tetapi juga untuk mempromosikan pertumbuhan kognitif yang optimal.

Perkembangan interpersonal-emosional anak secara signifikan tergantung pada kemampuan interpersonal, mencakup berbagai cara terlibat dengan orang lain, termasuk teman sebaya dan orang dewasa. Antara usia enam dan delapan tahun, anak-anak memulai perjalanan memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan berinteraksi dengan lingkungan interpersonal mereka, membangun koneksi, dan berkolaborasi. Melalui interaksi interpersonal, anak-anak memperoleh kompetensi interpersonal yang penting seperti komunikasi yang efektif, empati, dan kerja tim. Kompetensi ini memainkan peran penting dalam pencapaian interpersonal dan kesejahteraan emosional anak. Anak-anak dengan keterampilan interpersonal yang mahir umumnya lebih mahir mengatur emosi mereka, menumbuhkan hubungan positif dengan teman sebaya, dan menampilkan tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi (Oros et al., 2024).

Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kemampuan interpersonal anak adalah terlibat dalam permainan kelompok (Lita et al., 2023). Partisipasi dalam permainan kelompok memberikan banyak keuntungan bagi pertumbuhan anak, seperti terlibat dalam latihan fisik, memperoleh kompetensi interpersonal, dan membangun koneksi dengan sesama teman sebaya. Melalui permainan kelompok, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dalam kerja tim, komunikasi, dan meningkatkan berbagai kemampuan interpersonal lainnya.

Selain itu, gender sering memberikan pengaruh pada perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk keterampilan motorik kasar dan kemampuan interpersonal. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan menunjukkan variasi dalam preferensi mereka untuk permainan dan keterampilan motorik. Disparitas ini dapat berdampak pada efektivitas permainan kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan kemampuan interpersonal. Anak laki-laki biasanya tertarik pada aktivitas fisik yang menekankan kecepatan dan kekuatan, sedangkan anak perempuan condong ke permainan kooperatif yang melibatkan komunikasi. Perbedaan ini dapat mempengaruhi bagaimana anak-anak mengembangkan keterampilan motorik dan kemampuan interpersonal mereka, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan kelompok (Paolizzi dkk., 2022; Zhao dkk., 2023).

Untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dan kemampuan motorik kasar anak-anak, terlepas dari jenis kelamin mereka, pendidikan menghadapi tantangan besar. Seringkali, sistem pendidikan harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan yang beragam dari anak-anak, dengan mempertimbangkan minat, jenis kelamin, dan kebutuhan individu. Bagaimana memastikan bahwa semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang melalui permainan kelompok juga merupakan masalah. Ini termasuk membuat lingkungan yang mendukung dan inklusif di mana semua anak, baik laki-laki maupun perempuan, dapat berpartisipasi dalam permainan kelompok dan mengembangkan kemampuan terbaik mereka.

Implementasi permainan kelompok dalam pembelajaran menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan sumber daya, waktu, dan dukungan dari pendidik dan orang tua. Selain itu, terdapat juga tantangan dalam mengatasi stereotip gender yang masih ada di masyarakat, yang dapat mempengaruhi cara anak-anak berpartisipasi dalam permainan kelompok dan bagaimana mereka mengembangkan kemampuan motorik dan keterampilan interpersonal mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk mencari metode yang komprehensif dan inklusif, yang dapat diimplementasikan dengan dukungan dari semua pihak yang terlibat, termasuk pendidik, orang tua, dan komunitas. Metode ini harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak yang beragam, dengan memperhatikan faktor-faktor seperti jenis kelamin, minat, dan kebutuhan individu.

Permainan kelompok adalah aktivitas yang melibatkan interaksi antara beberapa anak dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Kalaydjian et al., 2022). Dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak, permainan kelompok dianggap sebagai salah satu metode efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan kelompok, seperti berlari, melompat, dan melempar, sangat bermanfaat bagi perkembangan otot besar dan koordinasi anak-anak (Marconi et al., 2024). Permainan kelompok yang terstruktur, seperti olahraga tim atau permainan luar ruangan, memberikan anak-anak kesempatan untuk melatih dan mengasah kemampuan motorik mereka dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung.

Studi menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan kelompok secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Misalnya, penelitian oleh Sun dan Chen (2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang secara rutin berpartisipasi dalam permainan kelompok memiliki kemampuan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang kurang terlibat dalam aktivitas tersebut. Penelitian ini menekankan pentingnya permainan kelompok dalam mengembangkan koordinasi, kekuatan otot, dan kemampuan fisik secara keseluruhan.

Selain kemampuan motorik kasar, permainan kelompok juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan interpersonal anak-anak. Keterampilan interpersonal mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan positif dengan orang lain. Dalam permainan kelompok, anak-anak belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting, seperti empati, komunikasi efektif, dan kerjasama.

Penelitian yang dilakukan oleh Aziz & Rizawati (2022) dan Nurmilasari et al. (2022) menunjukkan bahwa anak-anak yang sering berpartisipasi dalam permainan kelompok menunjukkan keterampilan interpersonal yang unggul dibandingkan dengan mereka yang lebih jarang terlibat. Terlibat dalam permainan kelompok memberi anak-anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal mereka dalam lingkungan yang aman dan menggembirakan. Ini menggarisbawahi pentingnya permainan kelompok tidak hanya dalam kemajuan fisik tetapi juga

dalam pertumbuhan interpersonal-emosional anak. Jenis kelamin memainkan peran penting dalam perkembangan anak, berdampak pada keterampilan motorik kasar dan kemampuan interpersonal. Penelitian telah mengungkapkan variasi dalam preferensi permainan dan keterampilan motorik antara anak laki-laki dan perempuan, dengan anak laki-laki menunjukkan preferensi untuk permainan yang menuntut fisik yang menekankan kekuatan dan kecepatan, sementara anak perempuan cenderung ke permainan yang menekankan kerja sama dan komunikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Marconi et al. (2024) menunjukkan bahwa anak laki-laki menunjukkan kecenderungan untuk menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam aktivitas fisik, yang mengarah pada efek yang menguntungkan pada peningkatan kemampuan motorik kasar mereka. Sebaliknya, temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Alcaraz-Muñoz et al. (2023) mengungkapkan bahwa anak perempuan lebih cenderung mengembangkan keterampilan interpersonal mereka melalui terlibat dalam kegiatan kelompok kolaboratif. Perbedaan ini menyoroti dampak potensial gender pada partisipasi anak-anak dalam permainan berbasis kelompok dan perkembangan selanjutnya dari keterampilan motorik dan interpersonal mereka.

Selain itu, penggabungan kegiatan kelompok dalam kerangka pendidikan dapat menghasilkan keuntungan besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan kelompok yang dirancang dengan tepat memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan motorik besar dan kemampuan interpersonal anak-anak secara bersamaan. Metode ini membutuhkan organisasi menyeluruh dan dukungan dari guru, wali, dan komunitas yang lebih luas. Untuk memaksimalkan

keuntungan dari interaksi kelompok, sangat penting untuk membangun lingkungan yang inklusif dan menggembirakan di mana setiap anak, terlepas dari jenis kelamin, dapat secara aktif terlibat dan memperoleh manfaat optimal. Inisiatif kegiatan kelompok harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak-anak yang bervariasi dan mengakui perbedaan individu dalam hal minat dan kemampuan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa terlibat dalam permainan kelompok dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak. Misalnya, Gustian et al. (2023) melakukan penelitian yang mengungkapkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan kelompok menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar di antara anak-anak usia sekolah dasar. Selanjutnya, Nurmilasari et al. (2022) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak yang mengambil bagian dalam permainan kelompok sering menunjukkan keterampilan interpersonal yang unggul dibandingkan dengan mereka yang berpartisipasi lebih sedikit.

Namun, terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai bagaimana jenis kelamin mempengaruhi hasil dari permainan kelompok ini. Studi oleh Samara et al. (2012) menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih aktif dalam permainan fisik dibandingkan anak perempuan, yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik mereka. Anak laki-laki lebih sering terlibat dalam permainan yang membutuhkan kekuatan dan kecepatan, seperti sepak bola atau permainan tag, yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kasar lebih cepat dibandingkan anak perempuan.

Di sisi lain, penelitian oleh Andueza dan Lavega (2017) menemukan bahwa anak perempuan lebih cenderung mengembangkan keterampilan interpersonal melalui permainan kelompok yang lebih kooperatif. Anak perempuan sering memilih permainan yang melibatkan kerjasama dan komunikasi, seperti permainan peran atau permainan meja, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal dan emosional. Studi ini menunjukkan bahwa preferensi permainan yang berbeda berdasarkan jenis kelamin dapat mempengaruhi bagaimana anak-anak mengembangkan kemampuan motorik dan keterampilan interpersonal mereka.

Namun faktanya, banyak guru dan orang tua melaporkan adanya variasi dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal di antara anak-anak usia 6-8 tahun. Beberapa anak menunjukkan kemampuan motorik yang baik namun kesulitan dalam keterampilan interpersonal, sementara yang lain mungkin memiliki keterampilan interpersonal yang baik tetapi kurang dalam kemampuan motorik. Variasi ini menunjukkan bahwa setiap anak berkembang pada kecepatan yang berbeda dan memiliki kekuatan serta kelemahan yang unik.

Selain itu, masih terdapat stereotip gender yang mempengaruhi jenis permainan yang diikuti oleh anak-anak. Anak laki-laki lebih sering didorong untuk bermain permainan fisik, seperti sepak bola, yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kasar. Sebaliknya, anak perempuan sering kali didorong untuk bermain permainan yang lebih tenang dan kooperatif, seperti bermain rumah-rumahan atau permainan meja, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal. Stereotip ini dapat membatasi

kesempatan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan yang beragam dan mungkin menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan. Namun, guru sering kali menghadapi tantangan dalam menciptakan aktivitas yang seimbang dan inklusif yang dapat mendukung perkembangan motorik dan interpersonal semua anak, terlepas dari jenis kelamin mereka. Dalam upaya untuk mengatasi stereotip gender, penting untuk mulai mengintegrasikan berbagai jenis permainan dalam pembelajaran mereka untuk memastikan bahwa semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengembangkan kemampuan motorik dan keterampilan interpersonal.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Kelompok dan Jenis Kelamin Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak laki-laki cenderung memilih permainan fisik yang membutuhkan kekuatan dan kecepatan. Sementara itu, anak perempuan lebih tertarik pada permainan yang melibatkan kerjasama dan komunikasi.
2. Preferensi permainan yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan dipengaruhi oleh stereotip gender yang kuat. Stereotip ini membatasi kesempatan anak-anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan.

3. Kesenjangan dalam perkembangan kemampuan motorik kasar muncul karena perbedaan preferensi permainan.
4. Implementasi permainan kelompok di sekolah masih menghadapi tantangan. Karena keterbatasan sumber daya, waktu, serta dukungan dari pendidik dan orang tua memperlambat pemanfaatannya.
5. Sistem pendidikan perlu beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak yang beragam. Namun, tantangan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inklusif dan efektif masih menjadi hambatan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mencegah penyebaran luas masalah yang sedang diteliti dan untuk memastikan diskusi yang lebih terkonsentrasi yang mempertimbangkan kendala, penelitian ini akan meneliti anak usia dini umur 6 sampai 8 tahun, permainan kelompok, jenis kelamin, keterampilan motorik kasar, dan keterampilan interpersonal.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun?

2. Bagaimanakah perbedaan pengaruh permainan kelompok besar dan kelompok kecil terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun?
3. Bagaimanakah perbedaan pengaruh jenis kelamin laki-laki dan Perempuan terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan kelompok besar dan kelompok kecil terhadap motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun
3. Bertujuan mengetahui pengaruh jenis kelamin laki-laki dan Perempuan terhadap permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti: Penelitian ini memberikan wawasan mendalam mengenai efek permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal pada anak usia 6-8 tahun. Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman peneliti tentang interaksi antara metode pembelajaran dan variabel demografis dalam konteks perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini dapat membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam studi serupa dan berkontribusi pada pengembangan teori dan metodologi dalam bidang pendidikan dan psikologi perkembangan.

b. Pembaruan Literatur Ilmiah: Penelitian ini berfungsi sebagai pembaruan literatur ilmiah dengan menambahkan data empiris tentang pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin pada perkembangan motorik dan interpersonal anak. Temuan dari penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan motorik dan interpersonal, serta membantu memperbaharui teori-teori yang ada dengan informasi terbaru yang relevan. Hal ini juga dapat menjadi referensi penting bagi penelitian selanjutnya yang membahas intervensi serupa atau pengaruh variabel lain dalam konteks perkembangan anak.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Masyarakat: Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam merancang program-program

kegiatan yang mendukung perkembangan motorik dan keterampilan interpersonal anak-anak. Penelitian ini dapat mempengaruhi kebijakan dan praktik di lembaga pendidikan dan pusat kegiatan anak, serta meningkatkan kesadaran tentang pentingnya permainan kelompok dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

- b. Orang Tua:** Memberikan panduan bagi orang tua tentang jenis permainan kelompok yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun. Hal ini dapat membantu mereka dalam merencanakan kegiatan yang bermanfaat dan relevan untuk anak-anak di rumah atau di lingkungan sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Kelompok

a. Definisi Permainan

Pada hakikatnya anak harus diberi ruang kebebasan sejak dini, karena dunia mereka adalah dunia bermain (Hasanah, 2016). Permainan adalah suatu kegiatan yang melibatkan bermain atau berlatih menurut aturan yang telah ditentukan, aturan-aturan ini dapat didasarkan pada keterampilan dan kekuatan (Priadai, 2017). Berdasar pernyataan ahli sebelumnya Harlock menjelaskan bahwa bermain game merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk bersenang-senang tanpa memperhatikan hasil akhir dari kegiatan tersebut. Purnama (2015) Permainan merupakan kegiatan utama dalam kehidupan anak, mengandung unsur improvisasi, kombinasi dan fungsi, serta memberikan kesempatan pertama kepada anak untuk memahami aturan-aturan sesuai dengan nilai-nilai budaya.

Bermain, sebagaimana dijelaskan oleh Santrock (2007), Piaget (1962), dan Mashar (2011), adalah aktivitas yang menyenangkan dan sekaligus menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek dirinya. Dengan permainan, anak belajar tentang dunia sekitar, melainkan juga mengasah kemampuan kognitif, interpersonal, dan emosional. Freud (dalam Mutiah, 2010) menambahkan bahwa bermain juga berfungsi sebagai mekanisme pertahanan diri bagi anak untuk mengurangi kecemasan. Sementara itu, Bruner (dalam Mutiah, 2010) menekankan pentingnya permainan dalam mengasah kreativitas dan fleksibilitas anak.

Permainan adalah arena bermain bagi perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain, anak-anak secara alami mengembangkan kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Selain itu, permainan juga menjadi wadah bagi anak untuk belajar berinteraksi interpersonal, mengelola emosi, dan mengeksplorasi imajinasi mereka. Dengan kata lain, bermain adalah cara anak-anak belajar tentang dunia dan diri mereka sendiri.

Menurut beberapa komentar peneliti di atas, Permainan anak adalah dunia permainan, hal ini sesuai dengan penjelasan bahwa anak menyukai hal-hal yang dikemas dalam permainan. Permainan adalah suatu kegiatan jasmani yang dilakukan untuk tujuan hiburan, yang peraturannya ditetapkan atas kesepakatan para pemainnya, sesuai dengan kemampuan para pemainnya tanpa melihat hasil akhirnya. Oleh karena itu, gerak aktif anak memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Permainan Kelompok

Manusia tidak bisa hidup sendiri karena manusia pada dasarnya bergantung satu sama lain. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, komunikasi dan interpersonalisasi diperlukan, yang menunjukkan bahwa manusia diciptakan untuk hidup dalam kelompok dan masyarakat. Kelompok adalah sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama dan berinteraksi untuk mencapainya. Deddy Mulyana mengatakan bahwa mereka melihat diri mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Puspita, 2016). Karena manusia adalah makhluk interpersonal, Zulkarnain mengatakan bahwa membentuk kelompok adalah sesuatu yang alami. Makhluk

hidup dalam kelompok ini berinterpersonalisasi dan berinteraksi satu sama lain (Zulkarnain, 2016).

Johnson mengidentifikasi tujuh definisi umum terkait kelompok (Zulkarnain, 2016) . Pertama, kelompok dapat dianggap sebagai sekelompok orang yang berkumpul untuk mencapai suatu tujuan, menunjukkan bahwa individu-individu dalam kelompok saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Definisi kedua mengacu pada ketergantungan, di mana kelompok terbentuk karena adanya rasa atau pengalaman yang sama, menciptakan ketergantungan antara anggotanya. Selain itu, kelompok juga dapat dipahami melalui interaksi antar individu yang membentuknya, seperti dinyatakan bahwa kelompok hanya ada jika ada interaksi antara anggotanya.

Definisi berikutnya berkaitan dengan persepsi, yang menyatakan bahwa kelompok adalah kesatuan interpersonal di mana anggotanya menganggap diri mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok juga dapat didefinisikan berdasarkan hubungan terstruktur, di mana interaksi antar anggota diatur oleh peran dan norma tertentu. Motivasi dalam kelompok mencakup individu yang mencoba memenuhi kebutuhan pribadi melalui kebersamaan dan mencapai tujuan tertentu. Terakhir, kelompok juga dapat diartikan sebagai kumpulan individu yang saling mempengaruhi secara positif. Kesimpulannya, kelompok merupakan kumpulan individu yang berinteraksi dan berinterpersonalisasi, terbentuk karena tujuan bersama dan ketergantungan di antara anggotanya.

Permainan kelompok merupakan salah satu aktivitas dalam pendidikan jasmani, sehingga tujuan dan fungsinya sejalan dengan pendidikan jasmani itu

sendiri. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan sebagai bagian dari pelajaran pendidikan jasmani, mereka cenderung melakukannya dengan perasaan gembira (lebih menikmati permainan dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya). Kegembiraan ini memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan kepribadian mereka yang sebenarnya saat bermain, baik karakter asli maupun kebiasaan yang telah terbentuk menjadi bagian dari kepribadian mereka (Muhammad Fadli Setyaji et al., 2022).

Menurut Ritter et al. (2022) permainan kelompok adalah kegiatan terstruktur di mana individu membentuk tim atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama atau bersaing dengan kelompok lain. Mereka sering melibatkan pengambilan keputusan strategis dan komunikasi di antara peserta. Sedangkan menurut Duckworth et al. (2023) permainan kelompok adalah *game* yang memanfaatkan kekuatan interaksi interpersonal, memungkinkan peserta untuk belajar satu sama lain melalui pembelajaran observasional dan dukungan teman sebaya. Pendekatan ini dapat meningkatkan pengalaman pemulihan secara keseluruhan dengan menumbuhkan rasa kebersamaan di antara peserta.

Rosyidah & Khairi (2024) mendefinisikan permainan kelompok sebagai kegiatan interaktif yang melibatkan beberapa peserta bekerja bersama atau bersaing satu sama lain, seringkali dengan aturan dan tujuan tertentu. Permainan kelompok dirancang untuk mempromosikan keterlibatan, kerja tim, dan pembelajaran di antara para peserta. Permainan kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan bagi siswa. Permainan kelompok menurut Wang et al. (2024) adalah aktivitas interaktif di mana individu bekerja sama dalam kelompok yang

terpisah untuk memaksimalkan kekuatan kolektif mereka. Kekuatan ini dapat didasarkan pada faktor-faktor seperti identitas kelompok, reputasi, atau perlindungan, dan dibagi secara merata di antara anggota. Permainan ini juga melibatkan pertukaran sumber daya yang diakses oleh kelompok, yang dipengaruhi oleh keanggotaan dan penyebaran geografis, dengan kelompok yang tersebar cenderung menghadapi biaya pemeliharaan yang lebih tinggi.

Lu et al. (2021) menyatakan bahwa permainan kelompok adalah aktivitas yang dirancang untuk mendorong kolaborasi, rasa kebersamaan, dan perilaku altruistik di antara peserta. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kepuasan hidup dan kesejahteraan emosional melalui partisipasi dalam kegiatan yang memperkuat kepercayaan dan tanggung jawab interpersonal. Struktur permainan ini biasanya mengharuskan peserta bekerja sama menuju tujuan bersama, dengan tema-tema yang berfokus pada tanggung jawab interpersonal dan kepercayaan interpersonal. Refleksi emosional setelah permainan memperkuat pembelajaran dan memperdalam koneksi antara peserta, yang berdampak positif pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

Permainan kelompok dijelaskan oleh Bolouki et al. (2017) merupakan kegiatan terstruktur yang melibatkan banyak peserta yang bekerja sama atau bersaing satu sama lain. Permainan ini sering bertujuan untuk mendorong interaksi interpersonal, kolaborasi, dan komunikasi di antara para pemain.

Berbagai definisi tentang permainan kelompok tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kelompok adalah aktivitas interaktif dalam pendidikan jasmani yang dirancang untuk mendorong kolaborasi, interaksi interpersonal, dan

pengembangan keterampilan di antara peserta. Melibatkan pembentukan tim atau kelompok, permainan ini mengharuskan kerja sama atau persaingan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kelompok seringkali melibatkan pengambilan keputusan strategis, komunikasi, dan refleksi emosional, yang memperkuat rasa kebersamaan, kepercayaan, dan tanggung jawab interpersonal. Melalui pendekatan ini, permainan kelompok tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran, tetapi juga berdampak positif pada kesejahteraan emosional dan kepuasan hidup peserta.

c. Jenis-Jenis Permainan Anak Usia 6-8 Tahun

Pada usia 6-8 tahun, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang penting, di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan kognitif, interpersonal, dan motorik dengan cepat (Ashidiqie et al., 2024). Permainan anak menjadi salah satu alat yang efektif untuk mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Jenis-jenis permainan yang baik untuk anak usia ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga harus memiliki nilai edukatif yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak (Liaudanske, 2023). Permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka, mengasah keterampilan interpersonal, serta meningkatkan kemampuan fisik dan kognitif mereka.

Permainan fisik merupakan salah satu jenis permainan yang sangat penting untuk anak usia 6-8 tahun. Permainan ini melibatkan aktivitas yang memerlukan gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, atau memanjat. Aktivitas fisik ini tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar, seperti

keseimbangan dan koordinasi, tetapi juga berkontribusi pada kesehatan fisik anak (Petrušič, 2024). Selain itu, melalui permainan fisik, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya kerjasama dan memahami aturan, yang dapat memperkuat kemampuan interpersonal mereka. Permainan yang melibatkan interaksi fisik antar anak juga bisa memperkuat ikatan interpersonal dan memupuk rasa percaya diri (Mo et al., 2024).

Selain permainan fisik, permainan simbolik atau permainan peran juga sangat bermanfaat untuk anak usia 6-8 tahun. Pada usia ini, anak-anak senang meniru dan berpura-pura menjadi berbagai karakter atau situasi yang mereka lihat di sekitar mereka. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi peran interpersonal, mengembangkan empati, dan menguji batas imajinasi mereka (Haroyan & Haroyan, 2023; Petrušič, 2024). Melalui permainan simbolik, anak-anak belajar memahami perspektif orang lain dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih kompleks. Permainan ini juga mendukung perkembangan kognitif dengan mendorong anak-anak untuk berpikir secara abstrak dan menghubungkan ide-ide yang berbeda.

Permainan konstruktif merupakan jenis permainan lain yang sangat bermanfaat pada usia ini (Loizou & Olymbiou, 2023). Jenis permainan ini melibatkan aktivitas seperti membangun, merancang, atau membuat sesuatu, baik dengan bahan-bahan yang disediakan seperti balok atau alat-alat kerajinan. Melalui permainan konstruktif, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan motorik halus (Maharani et al., 2022; Volynets & Stadnik, 2024). Selain itu, permainan ini memberikan

kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan mengeksplorasi ide-ide baru, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan rasa pencapaian. Permainan konstruktif juga sering kali dilakukan secara individual atau dalam kelompok kecil, sehingga dapat mengajarkan anak-anak tentang kerja sama dan pembagian tugas.

Terakhir, permainan peraturan yang melibatkan mengikuti aturan tertentu, seperti permainan papan atau permainan kelompok dengan aturan yang jelas, sangat penting untuk anak usia 6-8 tahun. Permainan ini mengajarkan anak-anak tentang disiplin, kesabaran, dan pentingnya mengikuti aturan dalam konteks social (Farahani & Mirsafi, 2024; Gönül & Clément, 2024). Selain itu, permainan peraturan dapat membantu anak-anak memahami konsep keadilan dan tanggung jawab, serta mengembangkan keterampilan kognitif seperti perencanaan dan strategi. Berbagai jenis permainan ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik dan kognitif anak, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dengan dunia interpersonal yang lebih luas di masa depan.

d. Permainan Kelompok pada Anak Usia Dini 6-8 Tahun

Permainan kelompok pada anak usia 6-8 tahun memainkan peran penting dalam berbagai aspek perkembangan mereka, baik itu fisik, kognitif, interpersonal, maupun emosional (Farahani & Mirsafi, 2024). Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat aktif, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan motorik kasar, keterampilan interpersonal, serta kemampuan untuk bekerja sama dan berkompetisi. Permainan kelompok tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang penting untuk mengasah berbagai kemampuan yang dibutuhkan

untuk kehidupan sehari-hari (Fernandes & Yamanaka, 2019; Nurmilasari et al., 2022). Adapun manfaat permainan kelompok pada anak usia 6-8 tahun adalah sebagai berikut (Petrušič, 2024; Sohrabi, 2019):

1) Pengembangan Motorik Kasar

Permainan kelompok sering kali melibatkan aktivitas fisik yang membutuhkan gerakan tubuh yang intens. Misalnya, permainan seperti sepak bola, lompat tali, atau permainan tradisional seperti bentengan dan kucing-kucingan mengharuskan anak untuk berlari, melompat, menangkap, atau menendang. Aktivitas ini membantu anak-anak mengembangkan koordinasi, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan mereka. Pada usia 6-8 tahun, perkembangan motorik kasar sangat penting karena menjadi fondasi bagi aktivitas fisik yang lebih kompleks di masa depan. Melalui permainan kelompok, anak-anak belajar mengendalikan tubuh mereka dengan lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbagai situasi fisik.

2) Pengembangan Keterampilan Interpersonal

Pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka secara lebih kompleks. Permainan kelompok menawarkan kesempatan untuk belajar tentang kerja sama, berbagi, mendengarkan, dan berkomunikasi. Anak-anak belajar tentang pentingnya mengikuti aturan, berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, dan bagaimana menangani konflik yang mungkin timbul selama permainan. Misalnya, dalam permainan seperti permainan peran atau drama kecil, anak-anak perlu berinteraksi dan bekerja sama untuk memerankan karakter atau menyelesaikan cerita. Ini

mengajarkan mereka tentang empati, pengertian, dan bagaimana bekerja sama dengan orang lain meskipun ada perbedaan pendapat atau tujuan.

3) Pengembangan Kemampuan Kognitif

Permainan kelompok juga menantang anak-anak untuk berpikir secara logis, merencanakan, dan membuat keputusan cepat. Dalam permainan strategi seperti catur atau permainan papan lainnya, anak-anak belajar untuk berpikir beberapa langkah ke depan, memprediksi tindakan lawan, dan menyesuaikan strategi mereka sesuai situasi. Permainan yang melibatkan teka-teki atau misteri juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, permainan seperti scavenger hunt atau mencari harta karun mengharuskan anak-anak untuk menggunakan ingatan, orientasi spasial, dan kemampuan untuk mengikuti petunjuk, yang semuanya penting untuk perkembangan kognitif mereka.

4) Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi

Banyak permainan kelompok, terutama yang melibatkan permainan peran atau drama, mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan berpikir kreatif. Misalnya, dalam permainan "berpura-pura menjadi" (*pretend play*), anak-anak mungkin berpura-pura menjadi dokter, guru, atau tokoh lain yang mereka kagumi. Ini tidak hanya membantu mereka mengembangkan pemahaman tentang peran interpersonal dan profesi, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan skenario tanpa batasan. Kreativitas ini sangat penting untuk perkembangan emosional dan intelektual anak, karena membantu mereka untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghadapi tantangan dengan cara yang baru.

5) Pengembangan Kemandirian dan Tanggung Jawab

Permainan kelompok sering kali memerlukan anak untuk mengambil peran atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok. Misalnya, dalam permainan olahraga seperti sepak bola atau basket, setiap anak memiliki posisi atau peran yang spesifik yang harus mereka jalankan dengan baik agar timnya bisa menang. Ini mengajarkan anak-anak tentang pentingnya tanggung jawab individu dalam konteks kerja sama tim. Mereka belajar bahwa setiap tindakan mereka memiliki dampak pada hasil keseluruhan, dan ini membantu mereka mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemandirian.

Permainan kelompok pada anak usia 6-8 tahun memiliki manfaat yang sangat positif terhadap perkembangan mereka. Melalui permainan kelompok, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan, mulai dari motorik kasar, keterampilan interpersonal, hingga kemampuan kognitif dan kreativitas. Selain itu, permainan kelompok juga mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, dan sportifitas. Dengan demikian, permainan kelompok bukan hanya sekedar hiburan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif dan penting untuk mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

2. Kemampuan Motorik Kasar

a. Definisi Kemampuan Motorik Kasar

Motorik kasar mengacu pada setiap gerak yang dimiliki oleh setiap individu, yang bervariasi tidak hanya pada tingkat kepribadian tetapi juga dalam karakteristik gerak motorik itu sendiri (Hasyim et al., 2023). Keterampilan motorik berkaitan

dengan keterampilan yang melekat pada seseorang dan penting untuk dikembangkan sejak dini. Pengembangan kemampuan motorik ini lebih efektif jika dilakukan saat anak berada di bangku sekolah (Ogorodnikova, 2022; Petrosyan, 2023), karena masa ini dianggap sebagai periode paling optimal untuk perkembangan motorik. Menurut Hladoshchuk (2023) motorik melibatkan gerakan otot, baik otot besar maupun kecil, yang menggerakkan tubuh secara keseluruhan atau sebagian besar anggota tubuh, dan dipengaruhi oleh faktor seperti usia, berat badan, dan perkembangan fisik.

Moini et al. (2024) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar mencakup penggunaan kelompok otot besar untuk melakukan tugas-tugas seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Gerakan-gerakan ini sangat penting untuk koordinasi dan keseimbangan fisik secara keseluruhan. Kemampuan motorik kasar berkembang secara bertahap, mulai dari masa bayi. Misalnya, bayi pertama-tama belajar mengendalikan kepala mereka, kemudian duduk, merangkak, dan akhirnya berjalan. Setiap tahap dibangun di atas yang sebelumnya, menunjukkan perkembangan kemampuan motorik. Kemampuan ini sangat penting untuk berbagai kegiatan sehari-hari, termasuk bermain olahraga, berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi, dan melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kekuatan fisik dan koordinasi.

Menurut Sujiono (2012) motorik kasar mengacu pada kemampuan yang memerlukan koordinasi berbagai bagian tubuh pada anak-anak, memanfaatkan otot-otot besar yang membutuhkan aktivitas fisik. Kemajuan keterampilan ini berpusat pada koordinasi kelompok otot tertentu, memungkinkan anak-anak untuk

melakukan berbagai tugas fisik seperti melompat, meningkatkan skala, berlari, bersepeda, dan menyeimbangkan dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar mencakup aktivitas yang melibatkan otot-otot di tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Stănciulescu (2024) mendefinisikan keterampilan motorik kasar sebagai kemampuan yang memerlukan pemanfaatan otot-otot utama dalam tubuh untuk melakukan berbagai gerakan yang menuntut koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan. Tugas seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menangkap mencontohkan kemahiran motorik kasar. Biasanya, kemampuan ini memulai perkembangannya pada usia muda dan berfungsi sebagai dasar bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan fisik yang lebih rumit seiring bertambahnya usia.

Pengembangan keterampilan motorik kasar sangat penting karena berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan kemampuan motorik lainnya. Anak-anak dengan keterampilan motorik kasar yang mahir biasanya menunjukkan tingkat aktivitas dan kepercayaan diri yang lebih besar ketika terlibat dalam berbagai tugas fisik (Rojas et al., 2023). Keterampilan ini tidak hanya berkontribusi pada pertumbuhan fisik tetapi juga berdampak pada keterampilan kognitif dan interpersonal anak. Misalnya, anak-anak dengan keseimbangan dan keterampilan koordinasi yang berkembang dengan baik dapat lebih efektif terlibat dengan teman sebaya dalam kegiatan yang melibatkan gerakan fisik.

Faktor genetika memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan motorik kasar, namun lingkungan juga berperan penting (Zi et al., 2023, 2024). Anak-anak yang tumbuh di lingkungan yang menyediakan banyak kesempatan untuk bergerak,

seperti memiliki ruang bermain yang cukup atau akses ke kegiatan olahraga, cenderung memiliki perkembangan motorik kasar yang lebih baik (X. Wang et al., 2024). Selain itu, interaksi dengan orang dewasa yang memberikan dorongan, arahan, dan kesempatan untuk mencoba berbagai aktivitas fisik juga sangat penting.

Kemampuan motorik kasar dapat dipengaruhi oleh frekuensi latihan dan latihan (Biino et al., 2023). Peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak berkorelasi positif dengan keterlibatan reguler dalam aktivitas fisik. Disarankan bagi orang tua dan pendidik untuk membangun lingkungan yang kondusif untuk perkembangan ini, seperti mendorong bermain di luar ruangan, partisipasi dalam permainan fisik, atau keterlibatan dalam program olahraga. Kegiatan ini tidak hanya membantu dalam peningkatan keterampilan motorik kasar tetapi juga berkontribusi untuk meningkatkan kesehatan fisik secara keseluruhan (Biino et al., 2023).

Selama masa kanak-kanak, keterampilan motorik kasar sering berperan dalam kemajuan keterampilan motorik halus, yang memerlukan penggunaan otot-otot kecil untuk tugas-tugas rumit seperti menulis atau mengancingkan (X. Wang & Zhou, 2024). Meskipun memiliki keterampilan yang berbeda, keterampilan motorik kasar dan halus saling terkait dan memainkan peran penting dalam perkembangan holistik anak. Anak-anak dengan keterampilan motorik kasar yang berkembang dengan baik biasanya menunjukkan kemajuan yang lebih baik dalam perkembangan motorik halus juga.

Kemampuan motorik kasar sangat penting untuk membantu anak-anak menavigasi lingkungan mereka. Anak-anak dengan kemampuan ini dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik, yang meningkatkan kesehatan fisik

mereka dan membangun kepercayaan diri, kemampuan interpersonal, dan keterampilan menyelesaikan masalah (Maulidiyyah & Purwoko, 2023).

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan penggunaan banyak otot untuk melakukan gerakan yang memerlukan kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan, seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Kemampuan ini berkembang sejak usia dini dan menjadi dasar perkembangan fisik, kognitif, dan interpersonal anak. Genetik, lingkungan, dan frekuensi latihan memengaruhi perkembangan ini. Akibatnya, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membuat lingkungan yang mendukung perkembangan motorik kasar anak-anak melalui kegiatan fisik yang teratur dan kesempatan bermain.

b. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik seseorang dapat berbeda berdasarkan tingkat keahlian dalam gerakan yang telah dipraktikkan dan disempurnakan. Atribut fisik ini dapat dipahami dengan memeriksa lima elemen kunci: kekuatan, kecepatan, keseimbangan, sinkronisasi, dan gesit, yang semuanya merupakan komponen integral dari kemampuan motorik. Herdini dan Darmayanti (2023) menggambarkan elemen-elemen ini sebagai berikut:

- 1) **Kekuatan:** Kemampuan otot tertentu untuk menghasilkan tenaga saat berkontraksi. Agar anak-anak dapat melakukan aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong, kekuatan otot mereka harus dikembangkan sejak usia dini.
- 2) **Kecepatan:** Kemampuan untuk bergerak dalam batas waktu tertentu. Kecepatan meningkat dengan jarak yang ditempuh dalam waktu tertentu.

- 3) Kelincahan: Kemampuan seseorang untuk secara cepat dan tepat mengubah posisi dan arah tubuhnya saat bergerak dari satu tempat ke tempat lain, seperti dalam lari zig-zag. Kecepatan seseorang dalam menyelesaikan gerakan ini merupakan ukuran dari keahlian ini.
- 4) Keseimbangan: Kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh secara konsisten dalam berbagai situasi. Dua jenis keseimbangan adalah statis (menjaga keseimbangan saat berdiri diam) dan dinamis (menjaga keseimbangan saat bergerak).
- 5) Koordinasi: Kemampuan untuk menyelaraskan atau memisahkan gerakan dalam tugas yang kompleks, yang melibatkan keselarasan antara otot dan sistem saraf. Kemampuan anak untuk bergerak dengan lancar dan teratur, seperti dalam lemparan, di mana seluruh tubuh harus bekerja sama dengan baik, menunjukkan koordinasi yang baik.

Unsur-unsur kemampuan motorik kasar menurut Allsabab dan Harmono (2022) meliputi sebagai berikut:

- 1) Koordinasi: Kemampuan untuk menggunakan berbagai bagian tubuh secara bersamaan dengan lancar dan efisien. Koordinasi dapat dinilai melalui tes melempar dan menangkap, yang mengukur seberapa baik seseorang mengontrol gerakannya dan berinteraksi dengan objek.
- 2) Kelincahan: Mengacu pada kemampuan untuk bergerak cepat dan mengubah arah dengan mudah. Tes *shuttle run* sering digunakan untuk mengukur kelincahan, yang penting untuk aktivitas yang membutuhkan perubahan gerakan cepat, seperti olahraga dan permainan.

- 3) Kecepatan: Kemampuan untuk bergerak cepat dari satu titik ke titik lainnya. Kecepatan biasanya dievaluasi dengan tes sprint 30-meter, yang sangat relevan dalam aktivitas fisik dan olahraga kompetitif di mana kecepatan dapat menjadi faktor penentu.
- 4) Keseimbangan: Kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh, baik saat diam maupun saat bergerak. Tes keseimbangan seperti *Stork Stand* digunakan untuk menilai keseimbangan, yang penting untuk kegiatan seperti berjalan, berlari, dan berpartisipasi dalam olahraga.
- 5) Kekuatan: Meskipun tidak selalu disebutkan dalam setiap penelitian, kekuatan adalah elemen penting dari kemampuan motorik kasar. Kekuatan melibatkan kemampuan untuk menghasilkan tenaga terhadap resistensi, yang diperlukan untuk berbagai aktivitas fisik dan kontrol tubuh.
- 6) Daya Tahan: adalah komponen penting dari keterampilan motorik kasar, menunjukkan kapasitas untuk mempertahankan aktivitas fisik yang berkepanjangan, persyaratan utama untuk terlibat dalam olahraga dan berbagai aktivitas fisik.

Izzati (2019) Menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar setidaknya kemampuan motorik kasar melibatkan beberapa aspek penting yang mendukung perkembangan fisik anak, yaitu:

- 1) Kontrol Gerakan: Ini adalah kemampuan untuk mengoordinasikan dan mengontrol gerakan tubuh dengan efektif. Proses ini berhubungan erat dengan perkembangan pusat motorik di otak, yang memengaruhi bagaimana anak-anak belajar dan mengatur pergerakan anggota tubuh mereka.

- 2) **Kekuatan dan Koordinasi Otot:** Selama masa pertumbuhan, otot dan sistem saraf anak-anak mengalami pematangan, memungkinkan mereka untuk melakukan gerakan yang lebih kompleks. Kemampuan ini sangat penting untuk aktivitas seperti berlari, melompat, dan memanjat, yang memerlukan kekuatan dan koordinasi yang baik.
- 3) **Keseimbangan dan Stabilitas:** Kemampuan motorik kasar juga mencakup kemampuan untuk menjaga keseimbangan dan stabilitas saat bergerak. Ini esensial untuk kegiatan seperti berjalan dan bermain, di mana anak-anak perlu menyesuaikan posisi tubuh mereka untuk mencegah terjatuh.
- 4) **Kesadaran Spasial:** Kemampuan untuk memahami dan menilai ruang di sekitar mereka sangat penting bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Ini mencakup penilaian jarak dan navigasi lingkungan dengan aman, yang sangat berguna dalam permainan dan olahraga.
- 5) **Daya Tahan:** Seiring anak-anak terlibat dalam aktivitas fisik, daya tahan mereka meningkat, memungkinkan mereka untuk bermain lebih lama tanpa cepat lelah. Pengembangan daya tahan ini berkontribusi pada kesehatan dan kebugaran secara keseluruhan.
- 6) **Aktivitas Bermain:** Bermain adalah cara fundamental bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Aktivitas seperti berlari, melompat, dan memanjat menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk melatih dan meningkatkan kemampuan motorik mereka.

Perbedaan individu dalam pengembangan komponen-komponen motorik ini dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal yang berbeda bagi setiap

orang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komponen keterampilan motorik kasar mencakup beberapa faktor penting, termasuk kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi, daya tahan, kontrol gerakan, dan kesadaran spasial. Kekuatan berkaitan dengan kemampuan otot untuk menghasilkan kekuatan, sedangkan kecepatan menunjukkan kemampuan untuk bertransisi dengan cepat dari satu titik ke titik lainnya. Kelincahan melibatkan bakat untuk mengubah arah dengan cepat, dan keseimbangan mencakup keterampilan untuk mempertahankan keselarasan tubuh baik saat diam maupun bergerak. Koordinasi melibatkan penggabungan gerakan tubuh secara efektif, dan daya tahan menunjukkan kemampuan untuk terlibat dalam aktivitas fisik untuk jangka waktu yang lama. Kontrol gerakan berhubungan dengan kemampuan mengoordinasikan dan mengatur pergerakan tubuh secara efektif, dan kesadaran spasial mencakup pemahaman serta navigasi ruang di sekitar mereka.

c. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun

Kemampuan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan koordinasi gerakan besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat (D'Anna et al., 2024; X. Wang & Zhou, 2024). Ashidiqie et al. (2024) menjelaskan bahwa pada usia 6-8 tahun, anak-anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan motorik kasar mereka, yang penting untuk aktivitas fisik dan perkembangan keseluruhan mereka. Pada tahap ini, anak-anak umumnya telah menguasai keterampilan berjalan dan berlari dengan stabil dan cepat. Mereka dapat berlari dengan kecepatan yang bervariasi, berhenti tiba-tiba, dan berbelok dengan lancar. Kemampuan melompat juga meningkat, dengan anak-anak mampu

melompat dengan kedua kaki secara bersamaan dan melompat jauh dengan lebih percaya diri. Mereka mulai belajar melompat dari ketinggian rendah dan mendarat dengan aman. Selain itu, kemampuan memanjat objek seperti tangga atau pohon serta menyeimbangkan tubuh pada balok keseimbangan juga berkembang. Anak-anak mengembangkan koordinasi tangan dan kaki yang lebih baik saat memanjat. Aktivitas motorik kasar lainnya, seperti bermain bola, bersepeda, dan berenang, menjadi lebih terampil, memungkinkan anak-anak menangkap, melempar, dan menendang bola dengan lebih akurat.

Beberapa faktor mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia 6-8 tahun, di antaranya adalah faktor genetik, lingkungan, pengalaman, dan kesehatan (Biino et al., 2023; Mariati et al., 2024; Zi et al., 2024). Faktor genetik dapat mempengaruhi kecepatan dan kualitas perkembangan motorik kasar, dengan beberapa anak mungkin memiliki bakat alami dalam aktivitas fisik tertentu. Lingkungan juga memainkan peran penting; akses ke fasilitas bermain yang memadai dan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas fisik dapat mempercepat perkembangan motorik kasar. Lingkungan yang mendukung dan aman memberikan ruang bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan berkembang secara optimal.

Pengalaman juga berkontribusi pada perkembangan motorik kasar anak (Biino et al., 2023). Keterlibatan dalam berbagai aktivitas fisik, seperti olahraga, permainan luar ruangan, dan latihan motorik, membantu anak-anak mengasah kemampuan motorik kasar mereka. Dengan rutin melakukan aktivitas fisik, anak-anak dapat meningkatkan koordinasi dan kekuatan tubuh mereka. Kesehatan dan

gizi juga memainkan peran krusial, karena nutrisi yang baik dan kondisi kesehatan fisik yang optimal mendukung pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun berkembang pesat melalui latihan dan pengalaman yang sesuai. Faktor genetik, lingkungan, pengalaman, dan kesehatan mempengaruhi perkembangan ini. Penilaian dan aktivitas yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar, mendukung perkembangan fisik dan interpersonal anak secara keseluruhan.

3. Keterampilan Interpersonal

a. Keterampilan Interpersonal

Keterampilan Interpersonal menurut Trevizan (2024) merupakan kemampuan penting yang memungkinkan individu berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, keterampilan interpersonal utama yang diteliti meliputi ketegasan, kerja tim, dan kontrol diri/ekspresi emosional. Ketegasan melibatkan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara hormat dan percaya diri, namun anak-anak sering menghadapi kesulitan dalam menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata. Kerja tim mencakup kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan meskipun anak-anak memahami konsep ini, mereka seringkali kesulitan dalam praktek selama kegiatan kelompok. Kontrol diri dan ekspresi emosional berfokus pada pengelolaan dan penampilan emosi secara tepat; meskipun anak-anak memiliki pengetahuan dasar tentang hal ini, mereka seringkali tidak dapat

menunjukkan pengendalian diri yang konsisten di berbagai setting. Penelitian juga menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan tentang keterampilan interpersonal dan aplikasi praktisnya, menekankan perlunya pengalaman belajar yang menarik dan praktis untuk membantu anak-anak mempraktikkan keterampilan interpersonal secara efektif.

Lebih lanjut keterampilan social dijelaskan oleh Ratnawati & Karsiwan (2024) sebagai kemampuan untuk berkomunikasi, membangun hubungan, menghormati orang lain, memberi/menerima masukan, bertindak sesuai dengan norma. Mereka diperoleh melalui pembelajaran dari orang tua, teman sebaya, dan lingkungan. Menurut Yannawar (2024) keterampilan interpersonal mencakup instruksi, pemodelan, latihan perilaku, umpan balik, penguatan, dan restrukturisasi kognitif untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, penting dalam kesehatan mental bagi individu dengan gangguan kejiwaan untuk meningkatkan interaksi interpersonal. Sedangkan menurut Cauchi et al. (2024) keterampilan interpersonal mencakup kemampuan kompleks yang penting dalam interaksi interpersonal, terutama dalam konteks seksualitas. Mereka khusus komunitas, tumpang tindih dengan hubungan dan preferensi individu, membutuhkan pendekatan pengajaran yang disesuaikan.

Keterampilan social dinyatakan juga oleh Spence (2023) yang mencakup berbagai perilaku dasar dan kompleks yang meningkatkan kemungkinan interaksi yang berhasil dengan orang lain. Keterampilan ini sangat penting untuk komunikasi yang efektif dan membangun hubungan dalam konteks social. Menguasai keterampilan interpersonal sangat penting bagi anak-anak dan remaja karena

membantu mencegah hasil negatif seperti kecemasan interpersonal, harga diri rendah, penolakan interpersonal, isolasi, dan hubungan interpersonal yang buruk. Tanpa keterampilan ini, individu mungkin menghadapi konflik dan kesulitan dalam kehidupan interpersonal mereka. Keterampilan interpersonal yang tidak terlatih mengacu pada kurangnya perilaku atau kemampuan interpersonal tertentu yang dapat menyebabkan konsekuensi negatif seperti kecemasan interpersonal, harga diri rendah, dan penolakan social. Seperti apa yang telah dijelaskan oleh yani (2017) apabila keadaan ini terus dibiarkan, maka dapat menghambat perkembangan interpersonal-emosional anak, dimana 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 interpersonal, membantu anak menjalani pengalaman-pengalaman baru dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Prantoro, 2015).

Keterampilan interpersonal bisa di tingkatkan dengan setiap banyak peluang main didalam kelompok melalui penggunaan permainan kelompok. Sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh Barnett (2018) di temukan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan interpersonal anak adalah melalui permainan, yang memungkinkan perkembangan keterampilan interpersonal secara menyeluruh dalam berbagi aspek perkembangan. Menurut pandangan tersebut, memberikan rangsangan melalui aktivitas bermain bisa mendukung perkembangan keterampilan hubungan antarpersonal anak untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Berbagai penjeleasan tentang keterampilan interpersonal tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan interpersonal merupakan kemampuan penting yang memungkinkan individu berinteraksi secara efektif dengan orang lain, termasuk komunikasi, kerja sama, dan pengendalian diri. Keterampilan interpersonal mencakup berbagai perilaku dasar dan kompleks yang krusial dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan mencegah dampak negatif seperti kecemasan interpersonal, harga diri rendah, dan isolasi. Keterampilan interpersonal diperoleh melalui interaksi dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungan, dan dapat ditingkatkan melalui pendekatan bermain kelompok yang memberikan anak-anak peluang untuk mengembangkan kemampuan interpersonal secara holistik. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman praktis dan pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu anak-anak menerapkan keterampilan interpersonal mereka secara efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada perkembangan interpersonal-emosional yang optimal.

b. Manfaat Keterampilan Interpersonal bagi Anak Usia 6 hingga 8 Tahun

Keterampilan interpersonal mempunyai manfaat khusus bagi anak usia 6 hingga 8 tahun:

- 1) **Pertumbuhan interpersonal:** Anak usia 6 hingga 8 tahun berada pada tahap kritis yang penting dalam proses perkembangan interpersonal. Keterampilan interpersonal membantu anak-anak memahami cara berinteraksi dengan teman, mengelola konflik, dan membentuk hubungan yang sehat.
- 2) **Menguatkan Pertemanan:** Keterampilan interpersonal membantu anak-anak membentuk dan memelihara persahabatan. Anak belajar kejujuran, kepercayaan

dan kerjasama melalui bermain dan berinteraksi dengan teman. Perkembangan pribadi.

- 3) Meningkatkan Kepercayaan Diri: Keterampilan interpersonal dapat memberikan rasa percaya diri pada anak. Dengan kemampuan interaksi dan komunikasi yang baik, mereka dapat merasa lebih nyaman dan terbuka dalam lingkungan interpersonal.
- 4) Kemampuan memahami emosi: Anak-anak berusia antara 6 dan 8 tahun mengalami perubahan emosi yang signifikan. Keterampilan interpersonal membantu anak memahami emosinya sendiri dan emosi teman-temannya sehingga mereka dapat merespons secara positif.
- 5) Resolusi konflik: Anak-anak pada usia ini mungkin menghadapi konflik dengan teman sebayanya. Keterampilan interpersonal membantu mereka menyelesaikan konflik dengan cara yang sehat dan mengembangkan pemahaman.
- 6) Keterampilan belajar: Keterampilan interpersonal juga dapat memberikan dampak positif pada lingkungan belajar. Anak-anak dengan keterampilan interpersonal yang baik dapat lebih kooperatif, mudah bekerja dalam kelompok dan lebih berpartisipasi dalam belajar kelompok.
- 7) Mengikuti dalam aktivitas: keterampilan interpersonal membuka peluang bagi anak untuk mengikuti beragam kegiatan ekstrakurikuler seperti olah raga, seni atau kegiatan ekstrakurikuler. organisasi sekolah. Mereka dapat menggunakan keterampilan interpersonal ini dengan berpartisipasi dan berkontribusi pada kegiatan-kegiatan tersebut.

- 8) Mengatasi perubahan: Keterampilan interpersonal membantu anak beradaptasi terhadap perubahan interpersonal dan lingkungan, seperti transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah (Burns et al., 2017).
- 9) untuk masa depan Anda: Keterampilan interpersonal adalah aset berharga dalam hidup. Dengan mengembangkan keterampilan interpersonal yang kuat sejak usia dini, anak-anak dapat mempersiapkan masa depan dengan lebih percaya diri dan sukses dalam berbagai aspek kehidupan. Keterampilan interpersonal anak usia 6 hingga 8 tahun membantu mereka mengembangkan landasan yang kuat untuk hubungan dan kesuksesan di masa depan, serta membantu mereka menghadapi berbagai tantangan yang muncul pada tahap perkembangan ini.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan interpersonal anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan interpersonal anak dapat dijelaskan dari tinjauan pustaka:

1) Lingkungan keluarga

- a) Model orang tua: jenis pekerjaan yang dilakukan orang tua mempengaruhi perkembangan keterampilan interpersonal anak. Contohnya termasuk otoritarianisme, demokrasi, atau otoritarianisme.
- b) Interaksi Keluarga: Kualitas interaksi antar anggota keluarga dapat membentuk pola komunikasi dan keterampilan interpersonal anak.
- c) Perkembangan Keluarga: Masalah dalam keluarga dapat berdampak negatif terhadap keterampilan interpersonal anak.

2) Lingkungan Sekolah

- a) Kualitas Hubungan Teman Sebaya: Interaksi anak di lingkungan sekolah mempengaruhi kemampuannya dalam berinteraksi dengan orang lain.
- b) Peran Guru: Hubungan dengan guru dan lingkungan belajar yang mendukung mempengaruhi keterampilan interpersonal anak.
- c) Partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler: Partisipasi dalam kegiatan di luar jam sekolah membantu anak-anak mengembangkan keterampilan interpersonal.

3) Pengalaman Media Interpersonal: Dampak Media Interpersonal: Penggunaan media interpersonal oleh anak-anak memengaruhi kinerja dan perkembangan keterampilan interpersonal mereka.

4) Faktor Individu

- a) Kematangan Emosi: Kemampuan anak dalam mengelola emosi mempengaruhi kemampuan interpersonalnya.
- b) Pertimbangan: Kepribadian anak, seperti tingkat penyimpangan atau introversinya, dapat memengaruhi keterampilan interpersonalnya.

5) Aspek Lingkungan Teman Sebaya

Teman sebaya sangat berperan penting dalam kehidupan interpersonal anak. Interaksi dengan kawan sebaya memberi anak kesempatan untuk mempelajari keterampilan interpersonal yang penting bagi perkembangannya. Mereka tidak hanya belajar tentang pertemanan, tetapi mereka juga mengasah keterampilan interpersonal yang berperan penting dalam persahabatan.

Contohnya, seorang anak yang mempunyai temannya yang berperilaku baik akan menjadi panutan bagi anak tersebut. Anak dapat mencontohkan perilaku positif seperti berbicara tenang, berbagi, bekerjasama, dan menyelesaikan segala

konflik secara efektif. Interaksi dengan teman memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan interpersonalnya dalam lingkungan yang santai dan terbuka, dimana mereka dapat menggunakan keterampilan interpersonal yang telah dipelajarinya.

d. Keterampilan Interpersonal Anak Usia Dini 6-8 Tahun

Keterampilan interpersonal adalah aspek penting dalam perkembangan anak usia 6-8 tahun, karena periode ini merupakan masa krusial dalam pembentukan keterampilan interpersonal dan emosional mereka (Ratnawati & Karsiwan, 2024). Anak-anak dalam rentang usia ini sudah mulai mengembangkan pemahaman dasar tentang keterampilan interpersonal seperti ketegasan, kerja tim, dan pengendalian diri/ekspresi emosional. Mereka mungkin memiliki pengetahuan mengenai konsep-konsep ini, tetapi sering kali mengalami kesulitan dalam menerapkannya secara efektif dalam interaksi sehari-hari mereka di sekolah atau rumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Trevizan et al. (2024) menunjukkan bahwa meskipun anak-anak pada usia ini memiliki pemahaman tentang keterampilan interpersonal, mereka masih berjuang untuk menerapkannya dalam situasi praktis. Ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengetahuan yang mereka miliki dan kemampuan untuk menerapkannya dalam interaksi interpersonal yang nyata. Misalnya, meskipun anak-anak tahu pentingnya bekerja sama dengan teman sekelas, mereka mungkin kesulitan untuk melakukannya secara konsisten selama aktivitas kelompok.

Untuk mengatasi tantangan ini, pendekatan pendidikan yang menggabungkan metode yang menyenangkan dan menarik, seperti permainan, terbukti efektif

(Trevizan et al., 2024). Melalui kegiatan bermain yang dirancang khusus, anak-anak dapat belajar dan mempraktikkan keterampilan interpersonal dalam lingkungan yang mendukung dan tidak menekan (Habibi, 2023; Aliyeva & Garber, 2024). Metode ini membantu anak-anak merasa terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kemungkinan mereka untuk menerapkan keterampilan interpersonal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, penting untuk diingat bahwa hanya memberikan pengetahuan tentang keterampilan interpersonal tidak cukup. Anak-anak memerlukan pengalaman belajar praktis dan interaktif yang memungkinkan mereka untuk berlatih dan menguatkan keterampilan interpersonal mereka dalam situasi kehidupan nyata. Dengan menciptakan peluang belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan dukungan yang sesuai, kita dapat membantu anak-anak mengatasi kesulitan dalam menerapkan keterampilan interpersonal dan memfasilitasi perkembangan interpersonal mereka secara lebih efektif.

4. Karakteristik Anak Umur Usia Dini 6-8 Tahun

Pada usia 6-8 tahun, anak-anak berada dalam fase kritis perkembangan di mana berbagai aspek kepribadian dan karakter mereka mulai terbentuk. Periode ini penting karena anak-anak mulai mengeksplorasi dunia dengan cara yang lebih kompleks, baik secara interpersonal, emosional, maupun kognitif. Mereka mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap lingkungan sekitar, mengembangkan hubungan dengan teman sebaya, dan mulai memahami konsep-konsep moral dan etika. Selain itu, pengaruh lingkungan, seperti keluarga dan status interpersonal ekonomi, mulai berperan penting dalam membentuk pola pikir dan

perilaku mereka. Dengan memahami karakteristik perkembangan pada usia ini, kita dapat memberikan dukungan yang tepat untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang seimbang dan percaya diri.

Menurut Bagordo et al. (2017) anak-anak berusia 6-8 tahun berada pada tahap perkembangan penting di mana karakter dan kepribadian mereka mulai terbentuk. Berikut adalah beberapa karakteristik utama anak-anak dalam kelompok usia ini:

- a. Keingintahuan dan Eksplorasi: Anak-anak secara alami ingin tahu dan senang menjelajahi lingkungan mereka. Mereka sering mengajukan banyak pertanyaan dan berusaha memahami bagaimana segala sesuatu bekerja, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif mereka.
- b. Interaksi Interpersonal: Pada usia ini, anak-anak mulai membentuk persahabatan dan terlibat dalam permainan interpersonal. Mereka belajar bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya, yang membantu mengembangkan keterampilan interpersonal mereka.
- c. Perkembangan Emosional: Anak-anak mulai mengekspresikan berbagai emosi dan dapat mengidentifikasi perasaan mereka sendiri serta perasaan orang lain. Mereka mungkin mulai merasakan empati dan memahami konsep keadilan.
- d. Kemerdekaan: Anak-anak pada usia ini mulai mencari lebih banyak kemandirian, seperti berpakaian sendiri atau membuat keputusan sederhana. Keinginan untuk otonomi ini merupakan bagian penting dari pengembangan karakter mereka.
- e. Imajinasi dan Kreativitas: Kelompok usia ini ditandai dengan imajinasi yang kuat. Anak-anak sering terlibat dalam permainan pura-pura, yang

menumbuhkan kreativitas dan membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka.

- f. **Pemahaman Moral:** Anak-anak mulai mengembangkan rasa benar dan salah. Mereka mulai memahami aturan dan pentingnya mengikuti aturan tersebut, dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan interpersonal mereka.
- g. **Aktivitas Fisik:** Anak-anak umumnya sangat aktif dan menikmati permainan fisik. Aktivitas ini tidak hanya membantu perkembangan fisik mereka tetapi juga berkontribusi pada keterampilan interpersonal saat mereka bermain bersama orang lain.
- h. **Pengaruh Lingkungan:** Faktor-faktor seperti status interpersonal ekonomi, pendidikan orang tua, dan latar belakang budaya dapat secara signifikan mempengaruhi karakter dan pilihan gaya hidup anak. Misalnya, anak-anak dari keluarga dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah mungkin memiliki kebiasaan gaya hidup yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang berasal dari latar belakang interpersonal ekonomi yang lebih tinggi.

Menurut Johan dan Daeli (2024) anak-anak berusia 6 hingga 8 tahun menunjukkan berbagai ciri perkembangan penting yang berperan dalam pertumbuhan dan pembelajaran mereka. Berikut adalah beberapa karakteristik utama:

- a. **Perkembangan Kognitif:** Anak-anak pada usia ini mulai berpikir lebih logis dan dapat memahami hubungan sebab-akibat. Mereka mulai mengerti konsep-konsep yang lebih kompleks dan mampu mengikuti instruksi yang terdiri dari beberapa langkah.

- b. Keterampilan Bahasa: Kosakata mereka berkembang pesat, dan mereka semakin mahir menggunakan bahasa untuk mengekspresikan pikiran serta perasaan. Mereka dapat terlibat dalam percakapan dan mulai memahami lelucon serta teka-teki.
- c. Keterampilan Interpersonal: Anak-anak mulai membangun persahabatan dan mengerti pentingnya kerja sama serta kerja tim. Mereka menjadi lebih sadar akan norma-norma interpersonal dan mampu berempati terhadap perasaan orang lain.
- d. Perkembangan Emosional: Anak-anak mulai mengembangkan rasa identitas diri yang lebih kuat dan dapat mengekspresikan berbagai emosi yang lebih beragam. Mereka juga mulai memahami dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, meskipun masih memerlukan bimbingan.
- e. Perkembangan Fisik: Pada usia ini, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam koordinasi dan kemampuan motorik. Mereka mampu terlibat dalam aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti mengendarai sepeda, bermain olahraga, dan berpartisipasi dalam permainan kelompok.
- f. Kemerdekaan: Keinginan untuk menjadi mandiri semakin berkembang. Anak-anak mungkin ingin melakukan tugas-tugas sendiri, seperti berpakaian atau menyelesaikan pekerjaan rumah tanpa bantuan.
- g. Pemahaman Moral: Mereka mulai mengembangkan rasa benar dan salah serta dapat memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Mereka mungkin mulai menunjukkan perhatian terhadap keadilan dan *fair play*.

Anak-anak berusia 6-8 tahun berada pada tahap perkembangan yang memperlihatkan berbagai karakteristik unik, terutama dalam kemampuan motorik dan perkembangan secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa karakteristik utama anak usia 6-8 tahun:

- a. Percepatan Pengembangan Kemampuan motorik: Pada usia ini, anak-anak mengalami peningkatan pesat dalam kemampuan motorik kasar dan halus. Koordinasi mereka semakin baik, memungkinkan mereka melakukan gerakan yang lebih kompleks seperti berlari, melompat, dan memanjat dengan lebih mudah. Periode ini sangat penting untuk pengembangan kemampuan motorik karena anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas fisik dan permainan.
- b. Belajar Melalui Permainan: Anak-anak pada rentang usia ini belajar terutama melalui permainan. Aktivitas bermain menjadi pusat kehidupan mereka, dan melalui kegiatan yang menyenangkan ini, mereka mengalami perkembangan kognitif dan interpersonal yang signifikan. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan membantu mereka memahami konsep-konsep baru dan mengembangkan keterampilan dengan cara yang menarik dan penuh kegembiraan.
- c. Peningkatan Kemandirian: Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk mandiri dalam berbagai aktivitas. Mereka senang membuat keputusan sendiri dan mengambil tanggung jawab, yang berperan penting dalam meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri mereka. Keinginan untuk otonomi ini sering tercermin dalam permainan dan interaksi dengan teman sebaya.

- d. Interaksi Interpersonal yang Lebih Kompleks: Keterampilan interpersonal anak-anak mulai berkembang ketika mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan interpersonal mereka. Kegiatan kelompok dan permainan tim sangat efektif dalam mengasah keterampilan interpersonal ini.
- e. Pertumbuhan Kognitif yang Signifikan: Anak-anak berusia 6-8 tahun mulai menunjukkan perkembangan kognitif yang signifikan. Mereka mulai berpikir lebih logis dan mampu memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Rentang perhatian mereka juga meningkat, memungkinkan mereka untuk fokus pada tugas-tugas untuk waktu yang lebih lama, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.
- f. Perkembangan Emosional: Regulasi emosi mulai berkembang pada usia ini. Anak-anak mulai memahami perasaan mereka sendiri dan perasaan orang lain, yang membantu mereka membangun empati dan memperdalam hubungan dengan teman sebaya serta orang dewasa.

Anak-anak berusia 6-8 tahun mengalami periode perkembangan krusial yang mempengaruhi pembentukan karakter dan kepribadian mereka. Dari berbagai penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama pada anak usia dini 6-8 tahun mencakup berbagai aspek perkembangan seperti kemampuan motorik, kognitif, interpersonal, dan emosional. Mereka mulai menjelajahi lingkungan dengan rasa ingin tahu yang tinggi, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memahami konsep-konsep kompleks. Interaksi interpersonal menjadi lebih penting,

dengan anak-anak mulai membentuk persahabatan, belajar bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Perkembangan emosional juga menunjukkan kemajuan, dengan anak-anak mulai mengenali dan mengelola perasaan mereka sendiri serta menunjukkan empati terhadap orang lain. Kebebasan semakin berkembang, dan anak-anak menunjukkan keinginan untuk mandiri dalam aktivitas sehari-hari. Faktor lingkungan, seperti status interpersonal ekonomi dan pendidikan orang tua, juga memainkan peran penting dalam membentuk pola pikir dan perilaku mereka. Memahami karakteristik ini dapat membantu memberikan dukungan yang sesuai untuk mendukung perkembangan optimal anak-anak pada tahap ini.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan literatur review yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam hal judul, metode, subjek, instrumen, analisis data, dan hasil penelitian, akan tetapi penelitian ini tetap memiliki nilai tambah. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Tabel 1. Kajian Penelitian Relevan

Judul	Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Metode, analisis dan pengumpulan, subjek
Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun (Putri et al., 2020)	Untuk menentukan efek permainan berburu harta karun pada kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.	Permainan Treasure Hunt; Kecerdasan interpersonal anak.	Menggunakan metode studi literatur, analisis buku dan artikel jurnal terkait, menggunakan data sekunder.
Peningkatan Kemampuan Interpersonal Emosional Melalui	Untuk meningkatkan keterampilan interpersonal-emosional anak-anak di Kelompok	Permainan kolaboratif; kemampuan interpersonal-emosional	Menggunakan metode Penelitian tindakan kualitatif dengan model Kemmis dan Taggart, pengumpulan data melalui

Permainan Kolaboratif pada Anak KB (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018)	Bermain (KB) melalui permainan kolaboratif.		observasi dan dokumentasi, analisis menggunakan perhitungan persentase. Subjek: anak-anak di Kelompok Bermain (KB).
Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Juliyanti et al., 2023)	Mengevaluasi pengaruh permainan egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Padma Mandiri Kedaton.	Permainan egrang batok; kemampuan motorik kasar	Menggunakan metode desain pretest-posttest satu kelompok, analisis menggunakan uji-t, data dikumpulkan dari 12 anak di TK Padma Mandiri Kedaton.
Evaluasi Efektivitas Permainan Bola Basket yang Dimodifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Ngajum, Malang (Reswari, 2021)	Mengevaluasi efektivitas permainan bola basket yang dimodifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Permainan bola basket yang dimodifikasi; kemampuan motorik kasar	Metode kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol nonekivalen, analisis menggunakan ANOVA, data dikumpulkan melalui random sampling dari RA Diponegoro dan TK Al-Huda. Subjek: dua kelompok anak (eksperimen dan kontrol).
The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development in Children Aged 5-6 Years Old (O. M. Putri et al., 2018)	Menyelidiki pengaruh permainan Lompat Tali terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.	Permainan Lompat Tali; kemampuan motorik kasar	Metode kuasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol nonekivalen, analisis data dengan statistik deskriptif dan uji t berpasangan. Subjek: 12 anak usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol.

Dari hasil analisis terhadap penelitian-penelitian yang relevan di atas, maka dapat disampaikan keunikan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan.

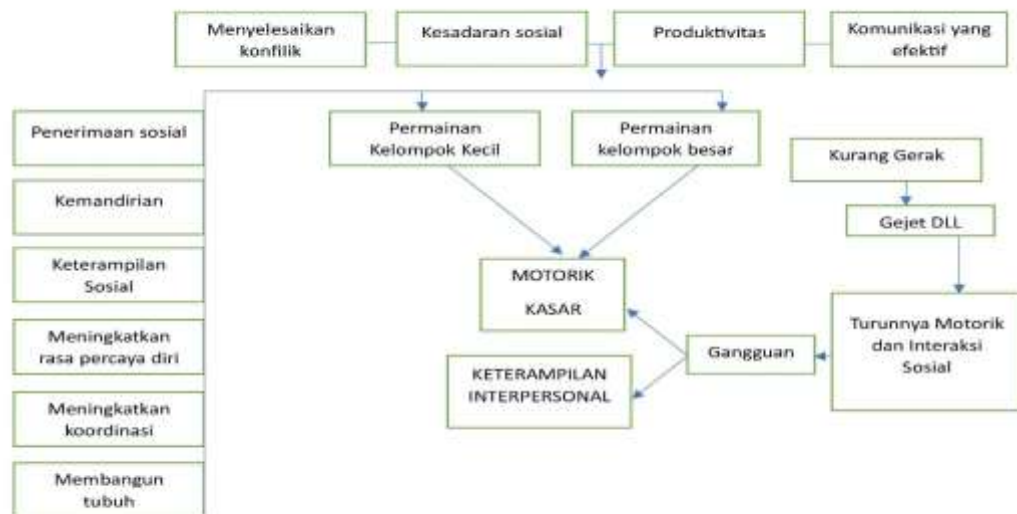
Tabel 2 di bawah ini membahas kebaruan atau keunikan tersebut.

Tabel 2. Keunikan atau Kebaruan Penelitian

Aspek	Penelitian relevan terdahulu	Penelitian yang di lakukan
Variabel	Permainan; jenis permainan; kecerdasan interpersonal; kemampuan motorik kasar; dan kemampuan interpersonal-emosional	Permainan kelompok; jenis kelamin; kemampuan motorik kasar; dan keterampilan interpersonal
Metode	Kuasi-eksperimen; pretest-posttest; kualitatif; tindakan kelas	Kuasi-eksperimen
Pengumpulan data	Observasi; dokumentasi	Angket; tes
Partisipan	Siswa	Siswa
Analisis data	statistik deskriptif, uji-t, ANOVA	Two-way ANOVA

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat disimpulkan keunikan dan kebaruan penelitian terletak pada variabel penelitian, yaitu dengan menambahkan variabel permainan kelompok, jenis kelamin, kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal. Selain itu, terdapat perbedaan pada metode pengumpulan data yang menggunakan angket dan tes, serta analisis data yang dilakukan menggunakan *two-way* ANOVA dan partisipan serta lokasi penelitian juga berbeda serta pada rentang usia yang berbeda yaitu usia dini 6-8 tahun.

C. Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan tersebut, maka hipotesis tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun.

2. Ada perbedaan pengaruh permainan kelompok besar dan kelompok kecil terhadap keterampilan interpersonal dan kemampuan motorik anak usia 6-8 t
3. Ada perbedaan pengaruh jenis kelamin laki laki dan Perempuan terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimen, di mana pendekatan ini digunakan karena kendala dalam menerapkan desain eksperimen murni di lingkungan pendidikan. Dalam penelitian kuasi-eksperimen, peneliti tidak dapat mengalokasikan peserta secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol, seperti dalam eksperimen acak. Sebagai gantinya, kelompok yang sudah ada sebelumnya digunakan untuk menguji efek dari intervensi atau perlakuan tertentu.

Penelitian eksperimen ini menggunakan Factorial Design 2x2.

Tabel 3 Factorial Design (Desain Faktorial 2x2)

B \ A	Permainan Kelompok Kecil	Permainan Kelompok Besar
Laki-Laki	A1B1	A2B1
Perempuan	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1: Permainan kelompok kecil dan jenis kelamin laki-laki terhadap kemampuan motoric dan interpersonal

A1B2: Permainan Kelompok Kecil dan Jenis Kelamin Perempuan terhadap kemampuan motoric dan interpersonal

A2B1: Permainan kelompok besar dan jenis kelamin laki laki terhadap kemampuan motoric dan interpersonal

A2B2: Permainan Kelompok besar dan jenis kelamin Perempuan terhadap kemampuan motoric dan interpersonal

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perumahan Regency 1. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Periuk, Tangerang. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat mempermudah mencari model berusia 6-8 tahun yang memenuhi kriteria. Waktu penelitian dilakukan setelah proposal ini diseminarkan dan disetujui.

C. Populasi Dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dan secara aktif melanjutkan studi utamanya. Penduduk Periuk terdapat 30 anak usia 6-8 tahun yang tersebar di Perumahan Regency 1.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak terdiri dari 15 perempuan 15 laki-laki. Proses menentukan sampel dengan menggunakan teknik “*purposive sampling*” yaitu metode di mana peneliti memilih sampel berdasarkan karakteristik atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam *purposive sampling*, sampel dipilih secara selektif untuk memastikan bahwa individu yang terlibat memiliki atribut khusus atau pengalaman yang dianggap penting untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Metode ini berguna ketika

peneliti memerlukan informasi yang spesifik dan mendalam dari subkelompok tertentu, tetapi tidak melibatkan pemilihan acak dari populasi yang lebih luas.

Kriteria yang digunakan, yaitu (1) Anak berusia antara 6 dan 8 tahun. (2) masih duduk di bangku sekolah dasar. (3) jenis kelamin laki-laki dan perempuan, digunakan dalam pemilihan sampel. Tujuannya adalah untuk memastikan sampel mencerminkan kelompok yang terlibat dalam topik penelitian, sehingga hasil penelitian lebih akurat dan bermakna. Proses pengambilan sampel dilakukan secara hati-hati untuk mendapatkan gambaran mengenai variabel penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kelompok dan jenis kelamin. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal. Berikut adalah definisi operasional dari masing-masing variable.

1. Permainan kelompok adalah kegiatan fisik yang melibatkan interaksi antara beberapa anak dengan tujuan bersama dalam suatu aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal.
2. Jenis kelamin adalah kategori biologis peserta yang diklasifikasikan sebagai laki-laki atau perempuan.
3. Kemampuan motorik kasar adalah keterampilan fisik yang melibatkan penggunaan otot besar untuk aktivitas seperti berlari, melompat, dan memanjat.
4. Keterampilan interpersonal adalah kemampuan anak untuk berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya, termasuk aspek seperti kerja sama, komunikasi, dan empati.

E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan angket. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi keterampilan interpersonal, tes kemampuan motoric kasar, dan angkat keterampilan interpersonal.

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data keterampilan interpersonal dengan cara mengamati secara langsung terhadap aktivitas interaksi interpersonal anak-anak selama sesi permainan. Adapun lembar angkat observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Lembar Observasi




No	Indikator	Aspek yang Diamati	Ket.
1.	<i>Social Sensitivity</i> (sensitivitas interpersonal)	1. Sejauh mana siswa mampu memahami dan merasakan perasaan orang lain dalam berbagai situasi interpersonal.	
		2. Siswa mengenali dan menanggapi isyarat interpersonal seperti ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh dalam interaksi interpersonal.	
2.	<i>Social communication</i> (komunikasi interpersonal)	3. Siswa menggunakan kata-kata dan kalimat dengan jelas dan sesuai dalam berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa.	
		4. Siswa mendengarkan dengan baik saat orang lain berbicara, menunjukkan perhatian, dan memberikan respons yang sesuai.	
		5. Penggunaan ekspresi wajah, gerakan tangan, dan bahasa tubuh lainnya untuk mendukung komunikasi verbal dan menyampaikan pesan.	
		6. Siswa berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, termasuk berbagi, bergiliran, dan bekerja sama dalam aktivitas kelompok.	




		7. Siswa mengatasi konflik atau masalah dalam interaksi interpersonal dengan cara yang konstruktif dan sesuai usia.	
		8. Siswa memahami perasaan dan perspektif orang lain serta menunjukkan empati dalam situasi interpersonal.	
3.	<i>Social insight</i>	9. Siswa berinisiatif menjadi pemimpin dalam setiap Kegiatan	
		10. Siswa meminta maaf apabila berbuat salah pada orang lain	

2. Teknik Tes

Teknik pengujian digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan motorik kasar pada anak-anak usia 6-8 tahun. Menurut Arikunto (2013), tes mencakup berbagai pertanyaan, latihan, dan alat yang dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar lokomotor yaitu *Test of Gross Motor Development-2*. Tes ini mencakup item-item yang relevan dengan aspek motorik kasar lokomotor, yaitu berjalan, berlari, melompat, dan meloncati. Adapun instrumen tes disajikan sebagai berikut:

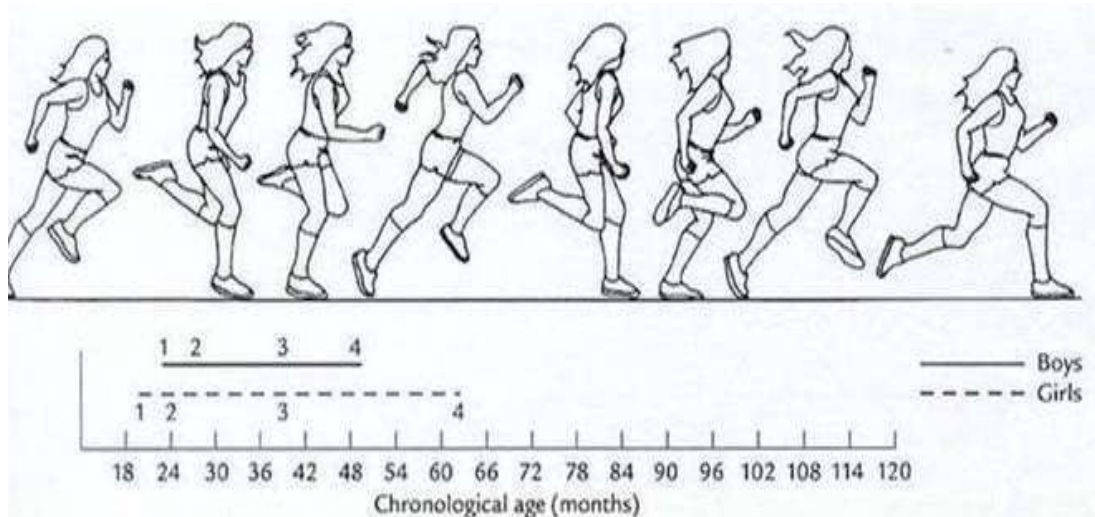
Tabel 5. Lokomotor sub-test

<p>Skill : RUN</p> 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tubuh tegak, kepala menghadap ke depan, bahu rileks. • Lengan bergerak seimbang dan sinkron dengan langkah kaki. • Langkah kaki kuat dan stabil, dengan pijakan yang tepat. • Gerakan tubuh keseluruhan harmonis dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan.
<p>Skill : GALLOP</p> 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posisi Awal: Anak memulai dari posisi berdiri dengan kaki sejajar. • Langkah Depan: Anak mengangkat satu kaki dan melangkah maju dengan mantap. • Keseimbangan: Anak mempertahankan keseimbangan saat kaki yang baru diangkat bergerak ke depan. • Koordinasi Kaki: Kaki yang mengikuti bergerak dengan koordinasi yang baik setelah kaki yang diangkat. • Keteraturan Gerakan: Anak dapat melakukan gerakan ini secara berurutan dan tanpa terputus.
<p>Skill : Hop</p> 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat melompat dengan satu kaki. • Anak mendarat dengan keseimbangan baik. • Anak mempertahankan keseimbangan setelah mendarat.

<p>Skill : Leap</p> 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan melompat dari satu kaki ke kaki lainnya dengan jarak tertentu. • Keseimbangan dan koordinasi saat melompat. • Kemampuan melompat tanpa bantuan.
<p>Skill : Horizontal Jump</p> 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan melompat ke depan dengan kedua kaki bersamaan. • Keseimbangan dan kontrol saat mendarat dengan kedua kaki. • Melompat dan mendarat sesuai instruksi tanpa penyimpangan.
<p>Skill : Slide</p> 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menggabungkan langkah dan lompatan secara berirama. • Konsistensi dalam mengikuti pola irama yang diinstruksikan. • Kemampuan menjaga keseimbangan dan kontrol selama slide.

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

Gambar 2. *Run* (Berlari)



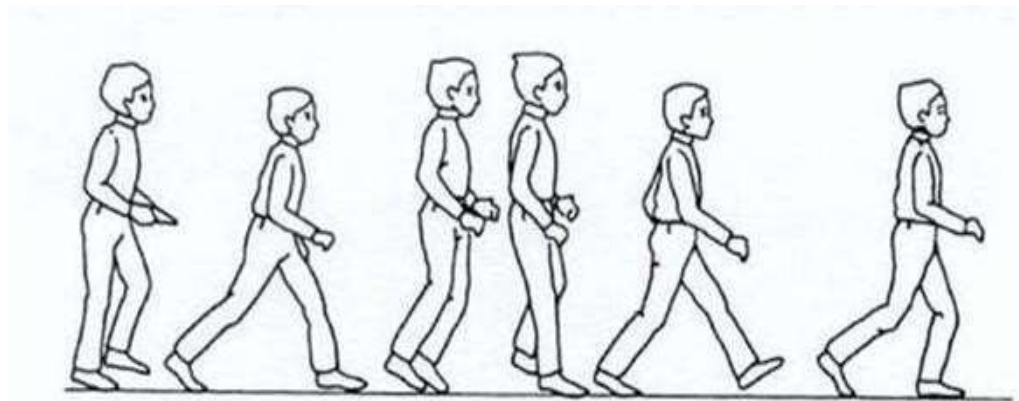
Sumber Gambar 3.1: Buku,; David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway:
Understanding Motor Development, The Mcgraw-Hill Companies: Singapore.

Tabel 6. *Run Test*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
1. <i>Run</i>	Menempatkan dua cone dengan jarak kurang lebih 40–50 meter. Kemudian, siswa diarahkan untuk berlari secepat-cepatnya, dimulai dengan aba-aba bunyi peluit. Tes dilakukan sebanyak dua kali.	1.	Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, dengan siku ditekuk membentuk sudut 90 derajat.			
		2.	Periode singkat di mana kedua kaki melayang di udara.			
		3.	Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit, baik dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar).			
		4.	Kaki yang tidak menjadi penopang ditekuk sekitar 90 derajat, mendekati bokong.			
Jumlah Skor						

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

Gambar 3. *Gallop* (Melangkah kuda)



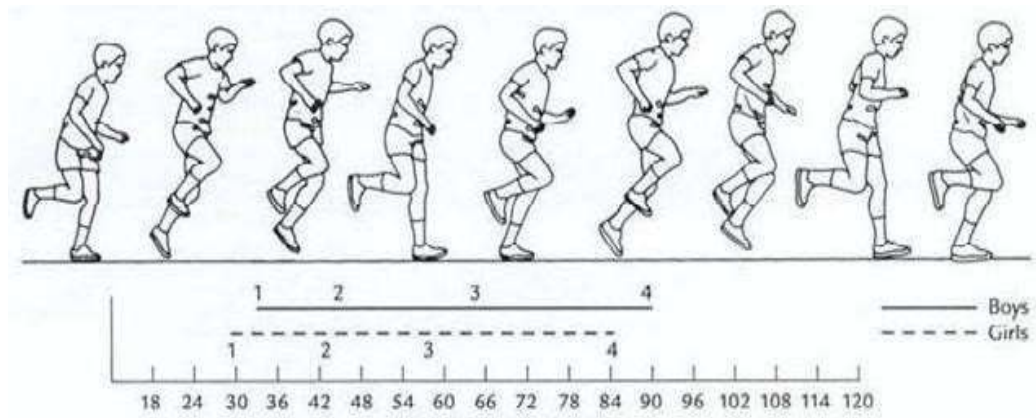
Sumber Gambar 3.2: Buku, David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.

Tabel 7. *Gallop Test*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
2. <i>Gallop</i>	Menempatkan 2 cone dengan jarak 20 meter. Siswa diarahkan untuk melakukan gerakan gallop dengan jarak yang ditentukan. Tes dilakukan dengan 2x.	1.	Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang.			
		2.	Periode singkat di mana kedua kaki melayang di udara.			
		3.	Periode singkat di mana 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 kelompok.

Gambar 4. *Hop* (Lompat satu kaki)

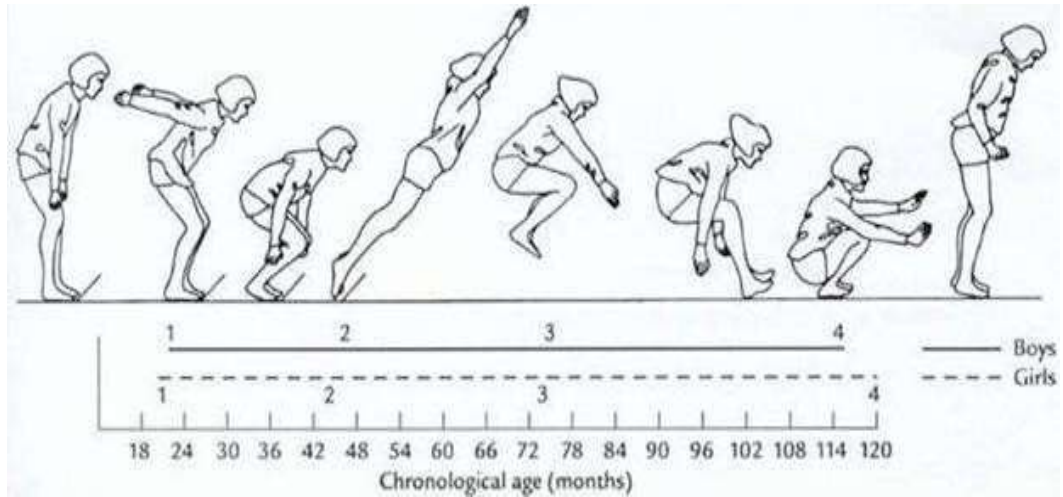


Sumber Gambar 3.3: Buku, : David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.

Tabel 8. *Hop Test*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
3. <i>Hop</i>	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 dengan kaki yang berbeda.	1.	Kaki bukan penopang ditekuk ke belakang untuk menghasilkan gaya dorong.			
		2.	Kaki yang tidak menahan tetap di belakang tubuh.			
		3.	Lengan ditekuk dan diayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong.			
		4.	Melompat dan mendarat tiga hingga empat kali berurutan dengan kaki yang dominan kuat.			
		5.	Melompat dan mendarat tiga hingga empat kali berurutan dengan kaki yang non-dominan.			
Jumlah Skor						

Gambar 5. *Horizontal Jump* (Lompat Jauh)

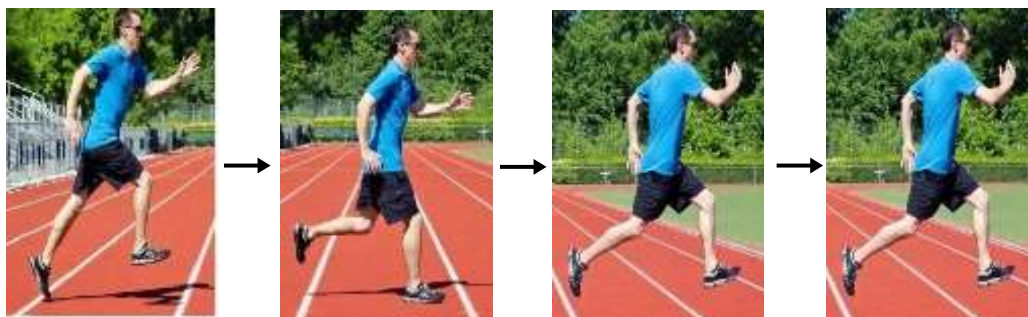


Sumber Gambar 3.4: Buku, : David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The McGraw-Hill Companies: Singapore.

Tabel 9. *Horizontal Jump*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
4. <i>Horizontal Jump</i>	Menempatkan 1 cone sebagai start awal untuk lompat. Kemudian, arahkan siswa untuk melompat ke depan dengan sekuat tenaga dan sejauh mungkin.	1.	Persiapan gerakan dengan kedua lutut menekuk dan 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 secara serentak.			
		4.	Lengan didorong ke bawah saat mendarat.			
Jumlah Skor						

Gambar 6. *Leap*

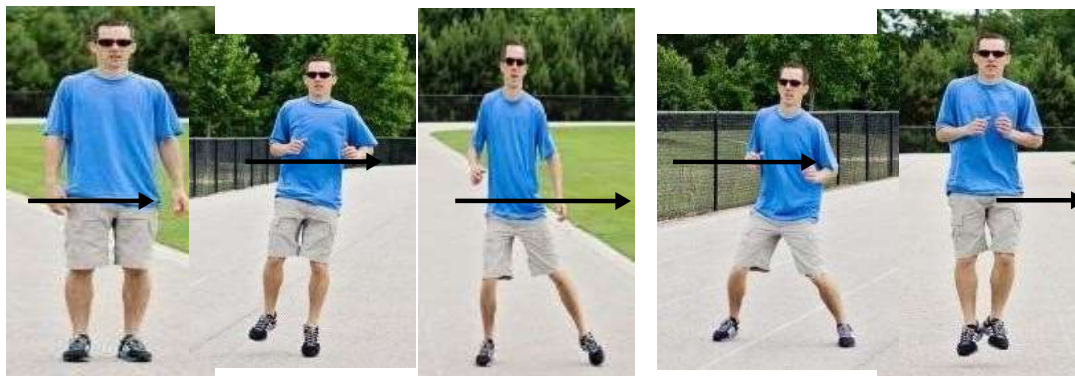


Sumber Gambar 3.5: Website, <http://www.vitathread.com/vitals/leap>, 10/08/2024, 21.09

Tabel 10. *Leap Test*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
5. <i>Leap</i>	Menempatkan 1 cone dan sebuah cone kecil untuk lompatan. Arahkan siswa untuk berdiri di belakang cone utama, kemudian berlari menuju cone kecil dan melakukan leap melewati cone kecil tersebut.	1.	Berlari untuk persiapan, kemudian melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain.			
		2.	Periode di mana kedua kaki melayang di udara lebih lama daripada saat berlari.			
		3.	Maju ke depan dengan lengan yang berlawanan dengan kaki depan.			
Jumlah Skor						

Gambar 7. *Slide*



Sumber Gambar 3.6: Website, <http://www.vitathread.com/vitals/leap>, 10/08/2024, 21.09

Tabel 11. *Slide Test*

Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan		Test ke- 1	Test ke-2	Skor
6. <i>Leap</i>	Tempatkan 2 cone dengan jarak 20-30 meter. Beritahu 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, diikuti oleh kaki belakang hingga kaki berhenti di samping kaki depan.			
		3.	Minimal 4-5 langkah ke kanan secara berkesinambungan.			
		4.	Minimal 4-5 langkah ke kiri secara berkesinambungan.			
Jumlah Skor						

3. Angket Keterampilan Interpersonal

Angket keterampilan interpersonal digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Instrumen ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek keterampilan interpersonal yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Kisi-Kisi Angket Keterampilan Interpersonal

Dimensi	Indikator	Deskriptor	No. Item	Jumlah
<i>Social Sensitivity</i> (sensitivitas interpersonal)	1. Sikap empati	Subjek menunjukkan keterbukaan dalam memahami perasaan orang lain.	1, 2	2
	2. Sikap prointerpersonal	Subjek mampu berkolaborasi, berbagi, dan saling membantu dalam kegiatan kelompok.	3, 4, 5, 7	4
<i>Social insight</i>	1. Kesadaran diri	Subjek dapat menyadari dan memahami aspek-aspek internal dan eksternal dari dirinya dalam proses pembelajaran.	19, 20	2
	2. Pemahaman situasi interpersonal dan etika interpersonal	Subjek dapat menjalin hubungan interpersonal dalam pembelajaran sesuai dengan norma-norma interpersonal yang berlaku.	6, 9, 10	3
	3. Keterampilan pemecahan masalah	Subjek menunjukkan kemampuan efektif dalam pemecahan masalah.	8, 11, 17, 18	4
<i>Social communication</i> (komunikasi interpersonal)	1. Mendengarkan efektif	Subjek mampu mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif selama proses pembelajaran.	15, 16	2
	2. Komunikasi efektif	Subjek berkomunikasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan etika komunikasi yang berlaku.	12, 13, 14	3

Tabel 13. Angket Keterampilan Interpersonal

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya suka membantu teman saya jika mereka merasa sedih		
2	Saya menawarkan bantuan dan mencoba untuk memahami mengapa teman saya merasa marah atau kesal		
3	Saya merasa bahagia ketika kita semua membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas Bersama		
4	Jika teman saya membutuhkan bantuan saat bermain, saya berusaha untuk membantu mereka		
5	Ketika bermain dengan teman, saya selalu mencoba untuk bekerja sama dan mendengarkan pendapat mereka.		
6	Saya mengikuti aturan bermain bersama teman dan membantu menjaga suasana kelas yang menyenangkan		
7	Saya senang berbagi mainan dengan teman-teman saya		
8	Ketika saya menghadapi masalah saat bermain, saya mencoba mencari jalan keluar dan tidak mudah menyerah		
9	Saya mendengarkan teman ketika mereka berbicara dan tidak memotong pembicaraan mereka		
10	Saya selalu menggunakan kata-kata sopan saat berbicara dengan teman dan guru di kelas		
11	Jika saya tidak bisa menyelesaikan tugas, saya meminta bantuan teman atau guru untuk mencari jalan keluarnya		
12	Saya berbicara dengan sopan kepada teman dan guru di kelas		
13	Saya menunggu giliran saya untuk berbicara dan tidak menyela orang lain		
14	Saya menggunakan kata-kata yang baik dan ramah saat berkomunikasi dengan teman-teman		
15	Saya mendengarkan dengan baik saat teman bercerita		
16	Saya memperhatikan saran dari teman atau guru		
17	Saya berpikir tentang beberapa cara berbeda untuk menyelesaikan masalah dan memilih cara yang terbaik		
18	Saat berlatih sesuatu yang sulit, saya berusaha mencoba lagi dengan cara yang berbeda sampai saya bisa melakukannya		
19	Saya tahu kapan saya merasa senang atau kesulitan saat belajar dan memberitahu guru atau orang tua jika perlu bantuan		
20	Saya perhatikan apakah saya belajar lebih baik sendiri atau bersama teman dan mencoba cara yang membuat saya merasa nyaman		

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan motorik kasar dan angkat keterampilan interpersonal. Untuk mengetahui kualitas instrumen yang digunakan maka penting untuk melakukan pembuktian validitas instrumen serta mengestimasi reliabilitasnya.

1. Validitas

Validitas instrumen yang saya digunakan didalam penelitian ini dinilai dengan menggunakan metode validitas isi. Validitas setiap isi mengacu pada kemampuan suatu instrumen untuk cukup mencerminkan konsep atau variabel yang diukur (Herdiawanto & Jumanta, 2021). Validitas ini dilakukan oleh 2 orang yaitu. Hartman Nugraha, M.Pd., Prof.Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd., merupakan dosen spesialis kemampuan motorik Universitas Negeri Jakarta. Analisis validitas isi menggunakan formula Aiken:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

s: r-lo

lo: Angka penilaian validitas yang terendah

c: Angka penilain validitas tertinggi

r: Angka yang diberikan oleh penilai

Koefisien validitas sekitar 0,7 masih dapat diterima dan dianggap memuaskan (Aiken, 1980).

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan seberapa konsisten pada suatu instrumen terdapat mengukur apa saja yang didengar, atau dengan kata lain seberapa andal suatu instrumen sebagai alat ukur (Setiawan, 2018). Untuk menilai reliabilitas instrumen observasi keterampilan interpersonal dan kecerdasan kinestetik digunakan uji konsistensi internal yang meliputi analisis data penelitian dengan metode Alpha menurut Likert by Sugiyono (2018). Sugiyono menjelaskan, suatu alat dikatakan handal jika koefisien reliabilitasnya minimal mendekati 0,6.

H. Teknik analisis data

Data dalam penyelidikan ini dinilai menggunakan uji t dan MANOVA.. Pendekatan ini digunakan untuk menilai dampak dari dua variabel independen yang berbeda pada variabel dependen dan untuk mengeksplorasi interaksi antara dua variabel independen ini.

Analisis uji t dijalankan untuk meneliti adanya perbedaan dalam kelompok permainan dan jenis kelamin. Manova dilakukan untuk mendapatkan hasil apakah terdapat interaksi antara kelompok permainan dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik dan keterampilan interpersonal. Proses analisis hasil penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal (Temalagi, 2018). Ketika data ditangani dengan distribusi normal, penggunaan statistik parametrik dapat menghasilkan hasil yang lebih akurat. Ini dilakukan dengan uji normalitas

menggunakan uji Shapiro-Wilks dengan tingkat signifikansi 0,05. Analisis dilakukan dengan program seperti SPSS 22 untuk Windows. Kriteria pengujian menetapkan bahwa H_0 adalah data berasal dari sampel yang mengikuti distribusi normal, dan H_a adalah data berasal dari sampel yang menyimpang dari distribusi normal. Jika nilai $p > 0,05$, H_0 dianggap dapat diterima, menunjukkan bahwa data berasal dari sampel yang berdistribusi normal, sedangkan jika nilai p kurang dari 0,05, H_0 ditolak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel data dari populasi memiliki varians yang sama. Dalam penelitian ini, program SPSS 26 digunakan untuk melakukan analisis ini. Data ini dianggap homogen dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengevaluasi dugaan atau hipotesis penelitian. Untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal dan merata, tahap pengujian ini dilanjutkan dengan pengujian normalitas dan keseragaman. Manova dilakukan untuk mendapatkan hasil apakah terdapat interaksi antara kelompok permainan dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik dan keterampilan interpersonal.

BAB IV

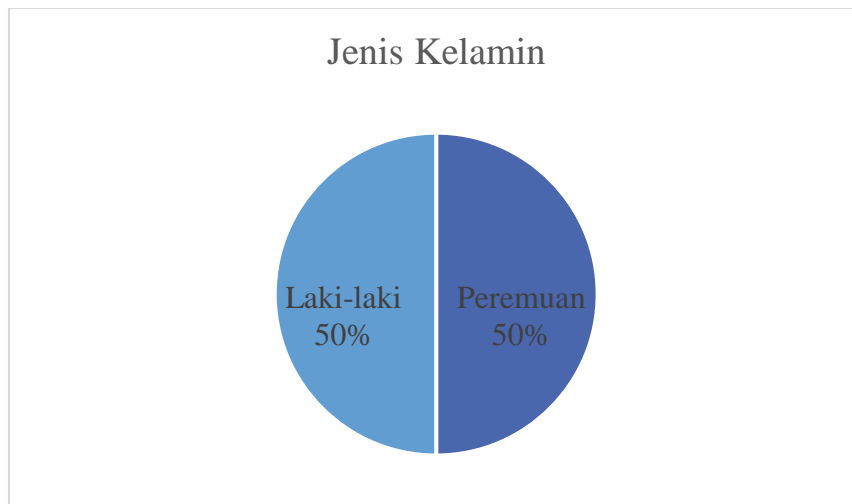
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri dampak positif permainan kelompok dan jenis terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal pada anak usia 6-8 tahun. Data penelitian ini berfokus pada perkembangan kemampuan motorik kasar serta keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun sebagaimana terlihat dalam penjelasan berikut:

1. Deskripsi Data Penelitian

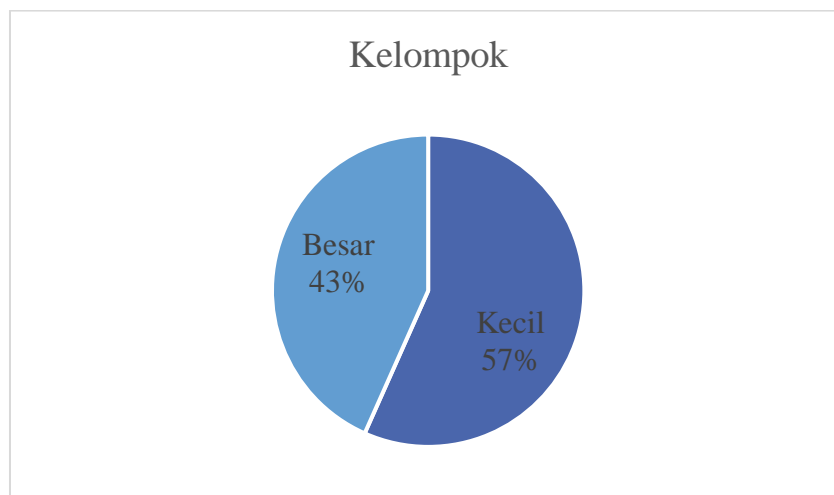
a. Data Responden



Tabel 14. Data Responden (Jenis Kelamin)

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	15	50.0	50.0	50.0
	Laki-laki	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan data distribusi jenis kelamin responden, terdapat jumlah yang seimbang antara anak perempuan dan anak laki-laki dalam penelitian ini. Dari total 30 responden, 15 di antaranya adalah perempuan (50.0%) dan 15 lainnya adalah laki-laki (50.0%). Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki distribusi responden yang merata antara kedua jenis kelamin, sehingga memungkinkan analisis perbandingan yang seimbang terkait perbedaan pengaruh antara jenis kelamin pada variabel yang diteliti.



Tabel 15. Distribusi Kelompok

Kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecil	17	56.7	56.7	56.7
	Besar	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan data distribusi kelompok, dari total 30 responden, sebanyak 17 anak (56.7%) berada di kelompok kecil, sedangkan 13 anak (43.3%) berada di kelompok besar. Dengan demikian, jumlah anak di kelompok kecil lebih tinggi daripada di kelompok besar. Perbedaan distribusi ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar responden berada di kelompok kecil, yang dapat berpengaruh pada interpretasi hasil analisis perbandingan antar kelompok.

b. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6 – 8 Tahun

Tabel 16. Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6 – 8 Tahun

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Ketrampilan Motorik Kasar	30	32	61	47.10	8.318	69.197
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan statistik deskriptif untuk keterampilan motorik kasar pada 30 responden, skor minimum yang diperoleh adalah 32, sedangkan skor maksimum adalah 61. Rata-rata skor keterampilan motorik kasar responden adalah 47.10, dengan standar deviasi sebesar 8.318, yang menunjukkan adanya variasi tingkat keterampilan motorik kasar di antara anak-anak. Variansi sebesar 69.197 mengindikasikan tingkat penyebaran data dari rata-rata. Data ini memberikan

gambaran umum bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar di antara responden, dengan sebagian besar skor berada di sekitar rata-rata 47.10.

c. Data Ketrampilan Intraperonal Anak Usia 6 – 8 Tahun

Tabel 17. Statistik Deskriptif Data Ketrampilan Intraperonal Anak Usia 6 – 8 Tahun

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Kemampuan Interpersonal	30	70	100	90.33	6.557	42.989
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan statistik deskriptif untuk kemampuan interpersonal pada 30 responden, skor minimum yang diperoleh adalah 70, dan skor maksimum adalah 100. Rata-rata skor kemampuan interpersonal responden adalah 90.33, dengan standar deviasi sebesar 6.557, yang menunjukkan variasi kemampuan interpersonal di antara anak-anak namun cenderung terpusat di sekitar rata-rata. Variansi sebesar 42.989 mengindikasikan tingkat penyebaran data dari rata-rata. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan interpersonal responden berada pada kisaran tinggi, dengan sebagian besar nilai mendekati rata-rata 90.33.

d. Gambaran Ringkasan Ketrampilan Motorik Kasar dan Kemampuan Interpersonal Responden Anak Usia 6 – 8 Tahun

Tabel 18. Ringkasan Ketrampilan Motorik Kasar dan Kemampuan Interpersonal Responden Anak Usia 6 – 8 Tahun

Descriptive Statistics					
	Jenis Kelamin	Kelompok	Mean	Std. Deviation	N
Ketrampilan Motorik Kasar	Perempuan	Kecil	42.38	8.245	8
		Besar	43.29	8.995	7
		Total	42.80	8.300	15
	Laki-laki	Kecil	51.56	4.640	9
		Besar	51.17	7.935	6
		Total	51.40	5.902	15
	Total	Kecil	47.24	7.926	17
		Besar	46.92	9.133	13
		Total	47.10	8.318	30
Kemampuan Interpersonal	Perempuan	Kecil	89.38	6.232	8
		Besar	92.86	2.673	7
		Total	91.00	5.071	15
	Laki-laki	Kecil	88.33	9.014	9
		Besar	91.67	6.055	6
		Total	89.67	7.898	15
	Total	Kecil	88.82	7.609	17
		Besar	92.31	4.385	13
		Total	90.33	6.557	30

Berdasarkan analisis data deskriptif, ditemukan bahwa anak laki-laki memiliki rata-rata skor keterampilan motorik kasar yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan pada kedua kelompok (kecil dan besar). Rata-rata skor keterampilan motorik kasar pada anak perempuan adalah 42.80, dengan rincian 42.38 untuk kelompok kecil dan 43.29 untuk kelompok besar. Sementara itu, anak laki-laki memiliki rata-rata skor sebesar 51.40, dengan rincian 51.56 pada kelompok kecil dan 51.17 pada kelompok besar. Secara keseluruhan, kelompok kecil sedikit lebih unggul dalam keterampilan motorik kasar dibandingkan kelompok besar, meskipun perbedaannya tidak signifikan (47.24 untuk kelompok kecil dan 46.92 untuk kelompok besar).

Selain itu, untuk kemampuan interpersonal, hasil menunjukkan bahwa anak perempuan cenderung memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki. Rata-rata kemampuan interpersonal anak perempuan adalah 91.00, dengan rincian 89.38 untuk kelompok kecil dan 92.86 untuk kelompok besar. Sementara itu, rata-rata kemampuan interpersonal pada anak laki-laki adalah 89.67, dengan rincian 88.33 untuk kelompok kecil dan 91.67 untuk kelompok besar. Jika dilihat dari ukuran kelompok, kelompok besar menunjukkan rata-rata skor kemampuan interpersonal yang lebih tinggi (92.31) dibandingkan kelompok kecil (88.82), yang mengindikasikan bahwa ukuran kelompok yang lebih besar cenderung memberikan dampak positif terhadap kemampuan interpersonal anak.

2. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tabel 19. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MK	Kecil	.203	17	.062	.890	17	.051
	Besar	.170	13	.200*	.941	13	.468
I	Kecil	.203	17	.060	.906	17	.085
	Besar	.269	13	.011	.879	13	.069
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk untuk variabel keterampilan motorik kasar (MK) dan kemampuan interpersonal (I), dapat disimpulkan bahwa

data pada kelompok kecil untuk kedua variabel menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.051 untuk MK dan 0.085 untuk I, yang keduanya lebih besar dari 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa data kelompok kecil berdistribusi normal. Sementara itu, untuk kelompok besar, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada keterampilan motorik kasar adalah 0.468, yang menunjukkan distribusi normal, namun pada kemampuan interpersonal, nilai signifikansi adalah 0.069. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat diterapkan.

b. Uji Homogenitas

Tabel 20. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Based on Mean	3.382	1	28	.077
	Based on Median	1.564	1	28	.221
	Based on Median and with adjusted df	1.564	1	26.690	.222
	Based on trimmed mean	3.416	1	28	.075
Kemampuan Interpersonal	Based on Mean	3.451	1	28	.074
	Based on Median	3.343	1	28	.078
	Based on Median and with adjusted df	3.343	1	26.664	.079
	Based on trimmed mean	3.316	1	28	.079

Berdasarkan hasil uji homogeneity of variances dengan Levene Statistic untuk keterampilan motorik kasar (MK) dan kemampuan interpersonal (I), tidak ditemukan perbedaan varians yang signifikan antara kelompok. Untuk keterampilan motorik kasar, nilai signifikansi Levene Statistic berdasarkan mean adalah 0.077,

yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi. Hasil serupa juga diperoleh dengan nilai signifikansi berdasarkan median (0.221) dan trimmed mean (0.075). Demikian pula, untuk kemampuan interpersonal, nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0.074 dan berdasarkan median 0.078, keduanya juga menunjukkan tidak adanya perbedaan varians yang signifikan. Nilai signifikansi berdasarkan trimmed mean adalah 0.079, yang mendukung kesimpulan bahwa asumsi homogenitas varians juga terpenuhi untuk variabel ini. Secara keseluruhan, hasil ini memungkinkan penggunaan analisis statistik parametrik untuk kedua variabel, karena asumsi homogenitas varians dapat diterima.

3. Uji Hipotesis

- a. Pengaruh permainan kelompok terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun

Tabel 21. Uji Anova Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun

ANOVA						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	.718	1	.718	.010	.921
	Within Groups	2005.982	28	71.642		
	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	89.427	1	89.427	2.164	.152
	Within Groups	1157.240	28	41.330		
	Total	1246.667	29			

Berdasarkan hasil analisis ANOVA untuk pengaruh permainan kelompok terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun, didapatkan nilai F untuk

keterampilan motorik kasar sebesar 0.010 dengan signifikansi (Sig.) 0.921. Nilai signifikansi yang jauh lebih besar dari 0.05 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar antara anak-anak yang terlibat dalam permainan kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan kelompok tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak-anak dalam rentang usia tersebut.

- b. Perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun

Tabel 22. Tabel Anova Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun

ANOVA						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	554.700	1	554.700	10.697	.003
	Within Groups	1452.000	28	51.857		
	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	13.333	1	13.333	.303	.587
	Within Groups	1233.333	28	44.048		
	Total	1246.667	29			

Hasil ANOVA menunjukkan nilai F sebesar 0.303 dengan nilai signifikansi 0.587. Karena nilai ini jauh lebih besar dari 0.05, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan interpersonal antara anak laki-laki dan perempuan.

- c. Perbedaan pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun

Tabel 23. Multivariate Tests Perbedaan Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun

Multivariate Tests ^a							
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.995	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Wilks' Lambda	.005	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Hotelling's Trace	212.603	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Roy's Largest Root	212.603	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
JK	Pillai's Trace	.307	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Wilks' Lambda	.693	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Hotelling's Trace	.443	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Roy's Largest Root	.443	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
a. Design: Intercept + JK							
b. Exact statistic							

Berdasarkan hasil uji multivariat untuk menilai perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun, terdapat temuan yang signifikan. Uji menunjukkan nilai Pillai's Trace untuk intercept sebesar 0.995 dengan nilai F sebesar 2870.138 dan signifikansi (Sig.) 0.000, yang menunjukkan bahwa model secara keseluruhan signifikan dalam menjelaskan variasi dalam kedua variabel tersebut.

Nilai Pillai's Trace adalah 0.307 dengan nilai F 5.976 dan signifikansi 0.007. Nilai signifikansi yang kurang dari 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal

antara anak laki-laki dan perempuan. Nilai Partial Eta Squared sebesar 0.307 menunjukkan bahwa jenis kelamin menjelaskan sekitar 30.7% dari total variasi dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal, yang dianggap besar. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa jenis kelamin berpengaruh signifikan terhadap perbedaan dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun. Temuan ini menyiratkan bahwa faktor jenis kelamin dapat menjadi variabel penting yang mempengaruhi perkembangan kedua keterampilan tersebut dalam kelompok usia ini.

B. Pembahasan

Anak usia 6-8 tahun berada dalam fase perkembangan penting yang ditandai oleh peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal. Pada usia ini, anak-anak memiliki karakteristik yang mencakup kecenderungan untuk bermain, bergerak, dan berinteraksi dalam kelompok, seperti yang diungkapkan oleh berbagai ahli perkembangan anak. Permainan kelompok, terutama yang melibatkan aktivitas fisik, memainkan peran krusial dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka, sekaligus menjadi media untuk membangun keterampilan interpersonal. Selain itu, jenis kelamin juga dapat memengaruhi cara anak berpartisipasi dan berinteraksi dalam permainan, yang dapat berdampak pada perkembangan keterampilan interpersonal mereka. Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi pengaruh permainan kelompok dan jenis kelamin terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak, sebagai langkah untuk mendukung perkembangan mereka secara holistik dalam lingkungan yang semakin kompleks.

1. Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun

Berdasarkan hasil analisis ANOVA, pengaruh permainan kelompok terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun menunjukkan nilai F sebesar 0.010 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0.921. Nilai signifikansi yang jauh lebih besar dari 0.05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar antara anak-anak yang terlibat dalam permainan kelompok. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa permainan kelompok tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak-anak dalam rentang usia tersebut.

Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa meskipun permainan kelompok dapat menawarkan kesempatan untuk berinteraksi dan berkolaborasi, tidak semua jenis permainan memiliki dampak langsung pada kemampuan motorik kasar. Penelitian oleh Wuang et al. (2016) menunjukkan bahwa jenis dan struktur permainan berpengaruh besar pada perkembangan motorik, di mana permainan yang terstruktur dan terarah dapat lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dibandingkan dengan permainan yang bersifat tidak terarah. Selain itu, penelitian oleh Liu et al. (2021) menekankan pentingnya variasi dalam pengalaman bermain, termasuk sifat permainan dan interaksi interpersonal, yang dapat memengaruhi hasil perkembangan motorik. Mereka juga menyarankan bahwa permainan kelompok perlu dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut untuk memberikan dampak yang lebih positif pada perkembangan motorik anak.

Anak-anak pada usia ini juga mungkin memerlukan pengalaman yang lebih terarah dalam jenis permainan tertentu untuk meningkatkan kemampuan motorik mereka secara efektif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memilih permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dirancang untuk tujuan pengembangan motorik yang spesifik.

2. Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 6-8 Tahun

Hasil analisis ANOVA menunjukkan nilai F sebesar 10.697 dengan signifikansi (Sig.) 0.003, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan motorik kasar antara anak laki-laki dan perempuan usia 6-8 tahun. Nilai signifikansi yang kurang dari 0.05 menunjukkan bahwa jenis kelamin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak-anak dalam rentang usia ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin merupakan faktor yang relevan dalam perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak-anak.

Teori yang mendukung hasil ini berasal dari penelitian tentang perkembangan motorik yang menyatakan bahwa anak laki-laki dan perempuan mungkin memiliki pola perkembangan yang berbeda, yang dapat dipengaruhi oleh faktor biologis, interpersonal, dan lingkungan. Menurut research oleh McHale et al. (2007), terdapat perbedaan dalam cara anak laki-laki dan perempuan berinteraksi dengan lingkungan mereka, di mana anak laki-laki cenderung lebih aktif dalam bermain fisik dan berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, sementara anak perempuan mungkin lebih terlibat dalam permainan yang lebih berorientasi

interpersonal dan komunikasi. Hal ini dapat menyebabkan perbedaan dalam kemampuan motorik kasar yang dapat dilihat dalam analisis ini.

Selain itu, penelitian oleh Thomas dan French (1985) menunjukkan bahwa anak laki-laki memiliki keunggulan dalam aktivitas fisik yang memerlukan kekuatan dan kecepatan, sementara anak perempuan mungkin lebih unggul dalam aktivitas yang memerlukan keterampilan halus dan koordinasi. Dengan demikian, perbedaan dalam kemampuan motorik kasar antara anak laki-laki dan perempuan dapat dijelaskan oleh perbedaan dalam gaya bermain dan keterlibatan dalam aktivitas fisik.

Penelitian terbaru oleh Shariati et al. (2021) mendukung pandangan ini, menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur dengan jelas dan bertujuan untuk meningkatkan interaksi interpersonal dapat memberikan dampak positif yang lebih signifikan terhadap keterampilan interpersonal.

Studi oleh Wiggins dan Wood (2019) menekankan bahwa untuk pengembangan keterampilan interpersonal yang efektif, anak-anak perlu terlibat dalam interaksi yang melibatkan pertukaran ide, pengambilan keputusan bersama, dan penyelesaian konflik. Mereka mencatat bahwa permainan kelompok yang kurang terstruktur atau tidak diarahkan mungkin tidak menyediakan kesempatan yang cukup untuk jenis interaksi ini, sehingga tidak menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan interpersonal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa permainan kelompok dirancang dengan tujuan yang jelas dan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih keterampilan interpersonal.

5. Perbedaan Pengaruh permainan kelompok Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun

Hasil uji multivariat menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun berdasarkan jenis kelamin. Dengan nilai Pillai's Trace untuk intercept sebesar 0.995 dan nilai F sebesar 2870.138 dengan signifikansi 0.000, menunjukkan bahwa model secara keseluruhan mampu menjelaskan variasi dalam kedua variabel tersebut. Selanjutnya, ketika menganalisis pengaruh jenis kelamin, diperoleh nilai Pillai's Trace sebesar 0.307 dan nilai F 5.976 dengan signifikansi 0.007. Nilai signifikansi ini kurang dari 0.05, yang menandakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara anak laki-laki dan perempuan dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal. Selain itu, nilai Partial Eta Squared sebesar 0.307 menunjukkan bahwa jenis kelamin menjelaskan sekitar 30.7% dari total variansi, yang dianggap sebagai kontribusi yang besar dalam perkembangan kedua keterampilan tersebut.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa faktor jenis kelamin dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik dan interpersonal anak. Menurut McHale et al. (2014), anak laki-laki cenderung terlibat dalam aktivitas fisik yang lebih intensif, yang dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik kasar yang lebih baik, sedangkan anak perempuan lebih mungkin terlibat dalam permainan yang menekankan kolaborasi dan interaksi interpersonal, yang mendukung perkembangan keterampilan interpersonal.

Penelitian terbaru oleh Hoot et al. (2019) juga menekankan bahwa perbedaan dalam gaya bermain dan aktivitas fisik dapat menghasilkan dampak yang berbeda pada keterampilan motorik dan interpersonal anak-anak berdasarkan jenis kelamin.

Selain itu, penelitian oleh Zosuls et al. (2009) menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan sering kali dibesarkan dalam konteks yang berbeda terkait dengan perilaku dan ekspektasi interpersonal, yang dapat memengaruhi pengembangan keterampilan mereka. Anak laki-laki mungkin didorong untuk lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan sering kali diarahkan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal melalui interaksi interpersonal. Penelitian oleh Linder et al. (2021) menambahkan bahwa jenis kelamin dapat memengaruhi cara anak-anak berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, yang berdampak langsung pada pengembangan keterampilan interpersonal dan motorik mereka.

Selain itu, penelitian oleh Zosuls et al. (2009) menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan sering kali dibesarkan dalam konteks yang berbeda terkait dengan perilaku dan ekspektasi interpersonal, yang dapat memengaruhi pengembangan keterampilan mereka. Anak laki-laki mungkin didorong untuk lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan sering kali diarahkan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal melalui interaksi interpersonal. Hal ini mendukung temuan bahwa jenis kelamin berpengaruh signifikan terhadap perbedaan dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya mempertimbangkan faktor jenis kelamin dalam merancang program pengembangan keterampilan motorik dan interpersonal untuk anak-anak, agar dapat menyesuaikan pendekatan sesuai dengan karakteristik perkembangan masing-masing jenis kelamin.

Hasil analisis multivariat menunjukkan nilai Pillai's Trace untuk intercept sebesar 0.996 dengan nilai F sebesar 3002.810 dan signifikansi (Sig.) 0.000. Ini mengindikasikan bahwa model secara keseluruhan signifikan dalam menjelaskan variasi dalam kedua variabel, yaitu kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak. Namun, ketika mengevaluasi efek kelompok (Kel), nilai Pillai's Trace yang hanya 0.075 dengan nilai F sebesar 1.090 dan signifikansi 0.350 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok permainan terhadap kedua variabel tersebut.

Hal ini berarti bahwa meskipun permainan kelompok berpotensi untuk memiliki efek positif, dalam konteks penelitian ini, variasi yang dijelaskan oleh jenis permainan kelompok yang diterapkan tidak cukup signifikan. Nilai Partial Eta Squared sebesar 0.075 menunjukkan bahwa hanya sekitar 7.5% dari total variansi dalam data yang dapat dijelaskan oleh kelompok, yang tergolong kecil. Ini menandakan bahwa faktor lain mungkin memiliki kontribusi yang lebih besar terhadap variasi dalam kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa berbagai faktor lingkungan, interaksi interpersonal, dan pengalaman individu turut berperan dalam perkembangan keterampilan motorik dan interpersonal. Menurut

Bronfenbrenner (1979), perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi berbagai sistem dalam lingkungan mereka, termasuk lingkungan keluarga, sekolah, dan komunitas. Dalam konteks ini, faktor lain seperti dukungan orang tua, kualitas interaksi di sekolah, serta pengalaman individual anak dalam berbagai konteks interpersonal bisa menjadi penentu yang lebih signifikan daripada hanya permainan kelompok.

Dengan demikian, meskipun permainan kelompok dapat menjadi salah satu alat untuk mengembangkan keterampilan motorik dan interpersonal anak, perancangannya harus mempertimbangkan aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil yang diharapkan. Ini menunjukkan pentingnya pendekatan holistik dalam mendukung perkembangan anak, di mana berbagai elemen dalam lingkungan mereka harus dipertimbangkan secara bersamaan.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Lingkup Lokasi Penelitian

Karena penelitian ini dilakukan di satu lokasi (Perumahan Regency 1, Tangerang), hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke wilayah lain atau lingkungan dengan karakteristik berbeda.

2. Jumlah Partisipan dan Representativitas

Jika jumlah partisipan terbatas atau tidak mewakili berbagai latar belakang, temuan mungkin kurang kuat untuk disimpulkan secara umum.

3. Durasi Intervensi

Lamanya program permainan kelompok mungkin belum cukup untuk melihat efek yang optimal atau signifikan pada perkembangan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak. Periode intervensi yang lebih panjang bisa menghasilkan pengaruh berbeda.

4. Pengaruh Lingkungan dan Faktor Eksternal

Faktor-faktor seperti lingkungan rumah, dukungan orang tua, dan pengaruh interpersonal di luar kegiatan permainan kelompok bisa memengaruhi hasil penelitian. Ini bisa menyulitkan dalam isolasi pengaruh permainan kelompok itu sendiri.

5. Pengukuran yang Subjektif

Keterampilan interpersonal kadang sulit diukur secara objektif karena melibatkan aspek-aspek perilaku dan interpersonal yang bisa dipengaruhi oleh persepsi individu, seperti interaksi interpersonal dan kerja sama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian

1. Pengaruh permainan kelompok terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 6-8 tahun: Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan kelompok tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 6-8 tahun. Data MANOVA memperlihatkan nilai F yang rendah dan signifikansi yang jauh di atas 0.05, yang menandakan bahwa variasi dalam kemampuan motorik kasar tidak dipengaruhi oleh partisipasi dalam permainan kelompok.
2. Pengaruh jenis kelamin terhadap keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun: Sebaliknya, tidak ditemukan perbedaan signifikan dalam keterampilan interpersonal berdasarkan jenis kelamin. Nilai signifikansi yang tinggi menunjukkan bahwa faktor jenis kelamin tidak berkontribusi terhadap variasi dalam keterampilan interpersonal anak-anak dalam rentang usia ini.
3. Perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal: Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar, tetapi tidak terhadap keterampilan interpersonal. Data multivariat menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar antara anak laki-laki dan perempuan, namun untuk keterampilan interpersonal, tidak ada perbedaan yang teramati. Perbedaan terhadap permainan kelompok terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan interpersonal: Hasil penelitian menunjukkan

bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam pengaruh permainan kelompok terhadap kedua keterampilan tersebut. Meskipun permainan kelompok memiliki dampak yang diharapkan pada keterampilan motorik kasar dan interpersonal, data menunjukkan bahwa efek tersebut tidak teramati secara signifikan dalam populasi yang diteliti.

B. Saran

Hasil dari penelitian ini, berapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan pengaruh permainan kelompok terhadap keterampilan motorik kasar dan keterampilan interpersonal anak usia 6-8 tahun. Pertama, penting untuk mengembangkan dan memperkenalkan lebih banyak variasi permainan kelompok yang berfokus pada peningkatan kedua aspek tersebut. Permainan tradisional dan modern yang melibatkan interaksi interpersonal dapat membantu anak-anak belajar sambil bermain. Selain itu, program pelatihan bagi guru dan orang tua sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan anak, dengan pelatihan yang mencakup cara mengintegrasikan permainan kelompok dalam kegiatan sehari-hari dan pemilihan permainan yang tepat.

Selanjutnya, mengingat adanya perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap kemampuan motorik kasar, disarankan untuk merancang program yang sensitif gender dalam kegiatan permainan, sehingga anak laki-laki dan perempuan dapat berpartisipasi secara merata dan memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan beragam juga diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan kelompok dan

jenis kelamin terhadap perkembangan anak. Selain itu, mendorong keterlibatan komunitas dalam kegiatan permainan kelompok dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak; acara atau festival yang melibatkan permainan tradisional dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya permainan dalam perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allsabab, M. A. H., & Harmono, S. (2022). Survey of Gross Motor Skills on Students of State Elementary School 2 Mojoroto, Kediri City. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga*, 14(2), 273. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v14i2.35508>
- Andueza, J., & Lavega, P. (2017). Incidencia De Los Juegos Cooperativos En Las Relaciones Interpersonales. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, 23(1), 213. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.65002>
- Ashidique, D., Siregar, N. M., & Sujarwo. (2024). Validity And Reliability Of Basic Manipulative Movement Skills Tests For Early Children 6-8 Years. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(01), 1–9. <https://doi.org/10.21009/GJIK.151.01>
- Bagordo, F., De Donno, A., Grassi, T., Guido, M., Devoti, G., Ceretti, E., Zani, C., Feretti, D., Villarini, M., Moretti, M., Salvatori, T., Carducci, A., Verani, M., Casini, B., Bonetta, S., Carraro, E., Schilirò, T., Bonizzoni, S., Bonetti, A., & Gelatti, U. (2017). Lifestyles and socio-cultural factors among children aged 6–8 years from five Italian towns: the MAPEC_LIFE study cohort. *BMC Public Health*, 17(1), 233. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4142-x>
- Biino, V., Giustino, V., Gallotta, M. C., Bellafiore, M., Battaglia, G., Lanza, M., Baldari, C., Giuriato, M., Figlioli, F., Guidetti, L., & Schena, F. (2023). Effects of sports experience on children’s gross motor coordination level. *Frontiers in Sports and Active Living*, 5. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.1310074>
- Bolouki, S., Manshaei, M. H., Ravanmehr, V., Nedić, A., & Başar, T. (2017). Group Testing Game. *IFAC-PapersOnLine*, 50(1), 9668–9673. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2017.08.2047>
- Cauchi, J., Gerhardt, P. F., Leaf, J. B., & Weiss, M. J. (2024). Social skills. In *Clinician’s Guide to Sexuality and Autism* (pp. 87–96). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-95743-4.00012-6>
- D’Anna, C., Carlevaro, F., Magno, F., Vagnetti, R., Limone, P., & Magistro, D. (2024). Gross Motor Skills Are Associated with Symptoms of Attention Deficit Hyperactivity Disorder in School-Aged Children. *Children*, 11(7), 757. <https://doi.org/10.3390/children11070757>
- Duckworth, J., Mumford, N., Bayliss, J. D., & Wilson, P. H. (2023). *A Framework for Designing Tabletop Games in Group-Based Motor Rehabilitation* (pp. 25–49). https://doi.org/10.1007/978-1-0716-3371-7_2
- Farahani, N. K. E., & Mirsafi, M. A. H. (2024). The Relationship between Traditional Games and Social Development in Children. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(7), 700–718. <https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i71499>
- Fernandes, R., & Yamanaka, T. (2019). The Effect of Group Games on Children’s Subsequent Impressions of Sketch Tasks and on their Design Outcomes. *International Journal of Affective Engineering*, 18(2), 49–58. <https://doi.org/10.5057/ijae.IJAE-D-18-00011>
- Gönül, G., & Clément, F. (2024). How young children use manifest emotions and dominance cues to understand social rules: a registered report. *Cognition and*

- Emotion*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/02699931.2024.2384140>
- Habibi, M. M. (2023). The Effectiveness of Social Play Therapy To Improve Social Skills And Abilities Of Children With Autism. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 243–251. <https://doi.org/10.33369/jip.8.2.243-251>
- Haroyan, L., & Haroyan, A. (2023). Perception and Use of Symbolic Means in the Intellectual and Pedagogical Education of Six-Year-Old Children. *Scientific Proceedings of Vanadzor State University. Humanities and Social Sciences*, 252–261. <https://doi.org/10.58726/27382915-2023.2-252>
- Hasyim, H., Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2023). Analysis of Motor Ability on The Ability To Kick The Ball In Football Games. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 8(2), 856–867. <https://doi.org/10.33222/juara.v8i2.3424>
- Hladoshchuk, O. (2023). Motor activity is a factor of social and psychological adaptation to educational activities at the university. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and Pedagogical Problems of Physical Culture (Physical Culture and Sports)*, 5(165), 53–57. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5K\(165\).11](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5K(165).11)
- Izzati, I. (2019). Stimulation of Gross Motor Development in Early Childhood. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.102>
- Johan, A., & Daeli, W. (2024). Perbedaan Kemandirian Anak Ditinjau dari Pola Pengasuhan Orang Tua dengan Kakek Nenek pada Anak Usia Dini 3 Sampai 6 Tahun. *Journal of Nursing Education and Practice*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.53801/jnep.v3i2.195>
- Kalaydjian, J., Laroche, J., Noy, L., & Bachrach, A. (2022). A distributed model of collective creativity in free play. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.902251>
- Liaudanske, V. (2023). The influence of didactic games on the development of preschool age children: attitude of preschool education teachers. *Pedagogija: Teorija Un Prakse : Zinātnisko Rakstu Krājums = Pedagogy: Theory and Practice : Collection of Scientific Articles*, XII, 24–26. <https://doi.org/10.37384/PTP.2023.12.024>
- Loizou, E., & Olymbiou, M. (2023). Constructive play: Exploring pre-service early childhood teachers' play involvement. *Journal of Early Childhood Research*. <https://doi.org/10.1177/1476718X231210642>
- Lu, C., Liang, L., Chen, W., & Bian, Y. (2021). A Way to Improve Adolescents' Life Satisfaction: School Altruistic Group Games. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.533603>
- Maharani, L., Nopriansyah, U., Rahmawati, W., Harjani, H. J., & Nufus, A. S. (2022). Constructive games increase children's creativity. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.12713>
- Marconi, G. R., Iosif, I., Brigitte, O., Csongor, T., Dulceanu, C. R., & Gyongyi, O. (2024). The Study Of Types Of Speed Through Team Games. *Arena - Journal of Physical Activities*, 12, 137–150. <https://doi.org/10.62591/ajpa.2023.12.10>
- Mariati, D. S., Sumaryanti, S., Nugroho, S., Yassin, A., & Budayati, E. S. (2024). MOVEMENT REINFORCEMENT FACTORS RELATED TO

- CHILDREN'S MOTOR SKILLS: A REVIEW STUDY IN SPORTS EDUCATION. *Tanjungpura Journal of Coaching Research*, 2(1). <https://doi.org/10.26418/tajor.v2i1.74751>
- Maulidiyyah, A. N. A., & Purwoko, B. (2023). The Important Role of Traditional Games in Enchancing Children's Gross Motor: Literature Review. *Education and Human Development Journal*, 8(3), 89–98. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i3.4567>
- Mo, W., Saibon, J. Bin, LI, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24(1), 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Moini, J., LoGalbo, A., & Ahangari, R. (2024). Regulation of movement. In *Foundations of the Mind, Brain, and Behavioral Relationships* (pp. 175–194). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-95975-9.00007-X>
- Nurmilasari, D., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2022). Teknik Permainan Kelompok untuk Meningkatkan Perkembangan Interpersonal Emosional Anak. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(2), 80–89. <https://doi.org/10.32627/jeco.v1i2.55>
- Ogorodnikova, L. A. (2022). Methods of diagnosis and development of younger schoolchildren's psychomotor abilities. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2(125), 158–169. <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2022-2-125-158-169>
- Petrosyan, A. (2023). Study of Sensitive Periods of Primary Schoolchildren Motor Ability Development. *Գիտությունը Սպորտում. Արդի Հիմնախնդիրներ*, 69–78. <https://doi.org/10.53068/25792997-2023.3.10-69>
- Petrušič, T. (2024). Increasing the Level of Physical Activity Intensity with Child-Designed Games and Creativity of 6-8 Year-Olds during Gymnastics Lessons in Physical Education. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 16(1), 315–325. <https://doi.org/10.18662/rrem/16.1/824>
- Ratnawati, D., & Karsiwan, K. (2024). Eksistensi Permainan Tradisional Tamtam Buku dalam Membentuk Keterampilan Interpersonal. *Aceh Anthropological Journal*, 8(1), 80. <https://doi.org/10.29103/aaj.v8i1.15874>
- Ritter, M., Kroll, C. F., Voigt, H., Pritz, J., & Boos, M. (2022). The Collective Trust Game: An Online Group Adaptation of the Trust Game Based on the HoneyComb Paradigm. *Journal of Visualized Experiments*, 188. <https://doi.org/10.3791/63600>
- Rosyidah, L., & Khairi, A. M. (2024). Unlocking Learning Group Guidance and Games for Special Needs Students. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 25(2). <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i2.999>
- Samara, D., Sidarta, N., & Mediana, D. (2012). Gender impacts on motor skill proficiency-physical activity relationship in children. *Universa Medicina*, 31(3), 192–199.
- Sohrabi, T. (2019). Physical education games and social skills: An investigation with iranian primary school girls. *Issues in Educational Research*, 29(4), 1313–1329.
- Spence, S. H. (2023). Social skills training for children and adolescents. In *Handbook of Child and Adolescent Psychology Treatment Modules* (pp. 169–

- 202). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-99613-6.00014-4>
- Sujiono, B. (2012). *Metode Pengembangan Fisik*. Univeritas terbuka.
- Sun, S., & Chen, C. (2024). The Effect of Sports Game Intervention on Children's Fundamental Motor Skills: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Children*, 11(2), 254. <https://doi.org/10.3390/children11020254>
- Trevizan, A. C. S., Souza, C. O., Caldas, D. C., Pacheco, Gabriel Zampieri de Carvalho, L. A., Donati, L. T., de Lima, M. C. G., da Silva, M. C., Takassi, P. C., & da Silva Fernandes, F. A. (2024). Social skills: Assertiveness, teamwork and self-control/emotional expressiveness in early childhood education. *International Seven Journal of Multidisciplinary*, 3(1), 270–284. <https://doi.org/10.56238/isevmjv3n1-019>
- Volynets, Y., & Stadnik, N. (2024). FEATURES OF THE FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE OF CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE IN A CONSTRUCTIVE GAME. In *Traditions and new scientific strategies in the context of global transformation of society*. Publishing House “Baltija Publishing.” <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-406-1-19>
- Wang, C., Moharrami, M., Jin, K., Kempe, D., Brantingham, P. J., & Liu, M. (2024). Structural Stability of a Family of Spatial Group Formation Games. *IEEE Transactions on Network Science and Engineering*, 11(4), 3305–3316. <https://doi.org/10.1109/TNSE.2024.3370091>
- Wang, X., Tang, P., He, Y., Woolley, H., Hu, X., Yang, L., & Luo, J. (2024). The correlation between children's outdoor activities and community space characteristics: A case study utilizing SOPARC and KDE methods in Chengdu, China. *Cities*, 150, 105002. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2024.105002>
- Wang, X., & Zhou, B. (2024). Motor development-focused exercise training enhances gross motor skills more effectively than ordinary physical activity in healthy preschool children: an updated meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1414152>
- Yannawar, P. B. (2024). Practicing Social Skills Training in Mental Health. In *Mental Health Care Resource Book* (pp. 175–187). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-97-1203-8_11
- Zi, Y., Bartels, M., Dolan, C., & de Geus, E. J. C. (2024). Genetic confounding in the association of early motor development with childhood and adolescent exercise behavior. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 21(1), 33. <https://doi.org/10.1186/s12966-024-01583-w>
- Zi, Y., Van Beijsterveldt, C. E. M., Bartels, M., & De Geus, E. J. C. (2023). Genetic and Environmental Effects on the Early Motor Development as a Function of Parental Educational Attainment. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 55(10), 1845–1856. <https://doi.org/10.1249/MSS.00000000000003209>
- Aliyeva, D. K., & Garber, A. (2024). The role of play therapy in the development of social skills in children with ASD. *Eurasian Journal of Current Research in Psychology and Pedagogy*, 4, 32–40. <https://doi.org/10.46914/2959-3999-2023-1-4-32-40>

- McHale, S. M., Crouter, A. C., & Kim, J. Y. (2014). The Role of Parents in the Development of Gender-Role Attitudes in Children: A Longitudinal Study. *Developmental Psychology*, 50(4), 1247-1258.
- Zosuls, K. M., Mendez, L. M., & Ruble, D. N. (2009). The Development of Gender Categories in Children: A Longitudinal Study. *Child Development*, 80(5), 1460-1472.
- Pomerantz, E. M., Ng, F. F. Y., & Wang, Q. (2004). The Role of Parenting in Children's Social Development. *Journal of Family Psychology*, 18(1), 102-110.
- Rose, A. J., & Rudolph, K. D. (2006). A Review of Sex Differences in Peer Relations: Potential Trade-Offs for the Emotional and Behavioral Development of Boys and Girls. *Psychological Bulletin*, 132(1), 98-131.
- McHale, S. M., Crouter, A. C., & Whiteman, S. D. (2007). The Role of Siblings in the Development of Gender Role Behavior: A Longitudinal Study. *Child Development*, 78(5), 1394-1410.
- Thomas, J. R., & French, K. E. (1985). Gender Differences Across Age Levels in Motor Performance: A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 98(2), 260-282.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. In *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (pp. 79-91). Harvard University Press.
- Flanders, N. A. (1970). *Analyzing Teacher Behavior*. Addison-Wesley.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Rovee-Collier, C. (1990). Development of Memory in Infancy. *Annual Review of Psychology*, 41(1), 217-247.
- Liu, S., Chen, L., & Wong, A. (2021). The role of structured play in children's motor skill development. *Journal of Child Development*, 92(3), 476-490.
- Wuang, Y. P., Wang, C. C., & Su, C. Y. (2016). The effects of structured play on the motor skills of children with developmental disabilities. *Journal of Physical Therapy Science*, 28(7), 2056-2061.
- Shariati, M., Sahebi, A., & Kheiri, A. (2021). The effect of structured play on social skills in preschool children: A randomized controlled trial. *Journal of Child Health Care*, 25(1), 45-58.
- Wiggins, M. W., & Wood, J. (2019). The role of collaborative play in social development among preschool children. *International Journal of Early Years Education*, 27(2), 132-145.
- Flanders, J. R., Schwartz, D., & Dodge, K. A. (2020). Social experiences of young children: A review of the literature. *Developmental Review*, 57, 100908.
- Hanish, L. D., & Guerra, N. G. (2019). The role of peers in the development of children's social competence: Implications for practice. *Social Development*, 28(4), 878-895.

- Pomerantz, E. M., Moorman, E. A., & Litwack, S. D. (2004). The role of parents in children's development: The role of parent involvement in children's social development. *Child Development*, 75(5), 1325-1341.
- Rose, A. J., & Rudolph, K. D. (2006). A review of sex differences in interpersonal conflict and aggression in children: An examination of the literature. *Psychological Bulletin*, 132(5), 764-793.
- Hoot, J. L., Colley, K. C., & Gorham, E. (2019). Gender differences in physical activity levels among children aged 6–12 years: A cross-sectional study. *BMC Public Health*, 19(1), 184.
- Linder, K. A., O'Brien, J. B., & Hartman, K. (2021). Gender Differences in Children's Play and Learning: A Review of the Literature. *Early Child Development and Care*, 191(9), 1447-1460.
- McHale, S. M., Crouter, A. C., & Kim, J. (2014). Parents' Gender Role Attitudes and Children's Gender Role Development. *Journal of Marriage and Family*, 76(4), 835-849.
- Zosuls, K. M., Hyde, J. S., & Romant, T. (2009). Gender Differences in Children's Play: A Review of the Literature. *Psychological Bulletin*, 135(4), 498-516.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data

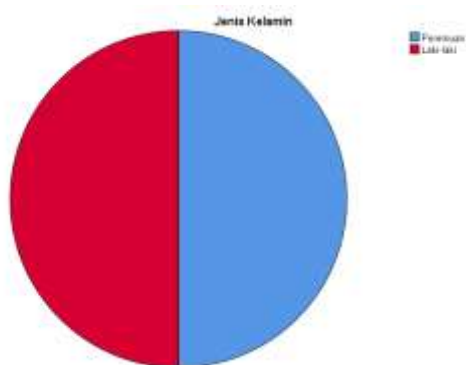
Lampiran Data :

No Ressp	Jenis Kelamin	Jenis Kelompok	Motorik Kasar	Interpersonal
1	Perempuan	Kecil	46	95
2	Perempuan	Kecil	50	90
3	Perempuan	Kecil	54	95
4	Perempuan	Kecil	43	90
5	Perempuan	Kecil	46	90
6	Laki-laki	Kecil	54	70
7	Perempuan	Kecil	32	80
8	Laki-laki	Kecil	54	85
9	Laki-laki	Kecil	57	95
10	Perempuan	Kecil	32	80
11	Laki-laki	Kecil	46	95
12	Laki-laki	Kecil	46	85
13	Perempuan	Kecil	36	95
14	Laki-laki	Kecil	46	100
15	Laki-laki	Kecil	57	85
16	Laki-laki	Kecil	50	95
17	Laki-laki	Kecil	54	85
18	Laki-laki	Besar	46	95
19	Perempuan	Besar	32	90
20	Perempuan	Besar	50	95
21	Laki-laki	Besar	54	85
22	Laki-laki	Besar	57	95
23	Laki-laki	Besar	61	90
24	Perempuan	Besar	32	90
25	Perempuan	Besar	50	95
26	Perempuan	Besar	46	95
27	Perempuan	Besar	39	90
28	Perempuan	Besar	54	95
29	Laki-laki	Besar	39	85
30	Laki-laki	Besar	50	100

Lampiran 2. output SPSS :

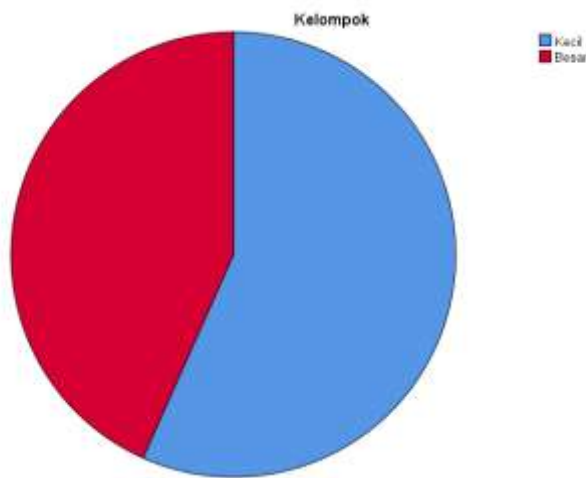
Data Penelitian

Descriptive Statistics					
	Jenis Kelamin	Kelompok	Mean	Std. Deviation	N
Ketrampilan Motorik Kasar	Perempuan	Kecil	42.38	8.245	8
		Besar	43.29	8.995	7
		Total	42.80	8.300	15
	Laki-laki	Kecil	51.56	4.640	9
		Besar	51.17	7.935	6
		Total	51.40	5.902	15
	Total	Kecil	47.24	7.926	17
		Besar	46.92	9.133	13
		Total	47.10	8.318	30
Kemampuan Interpersonal	Perempuan	Kecil	89.38	6.232	8
		Besar	92.86	2.673	7
		Total	91.00	5.071	15
	Laki-laki	Kecil	88.33	9.014	9
		Besar	91.67	6.055	6
		Total	89.67	7.898	15
	Total	Kecil	88.82	7.609	17
		Besar	92.31	4.385	13
		Total	90.33	6.557	30



Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	15	50.0	50.0	50.0
	Laki-laki	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	



Kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecil	17	56.7	56.7	56.7
	Besar	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Ketrampilan Motorik Kasar	30	32	61	47.10	8.318	69.197
Valid N (listwise)	30					

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Kemampuan Interpersonal	30	70	100	90.33	6.557	42.989
Valid N (listwise)	30					

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MK	Kecil	.203	17	.062	.890	17	.051
	Besar	.170	13	.200*	.941	13	.468
I	Kecil	.203	17	.060	.906	17	.085
	Besar	.269	13	.011	.879	13	.069

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Based on Mean	3.382	1	28	.077
	Based on Median	1.564	1	28	.221
	Based on Median and with adjusted df	1.564	1	26.690	.222
	Based on trimmed mean	3.416	1	28	.075
Kemampuan Interpersonal	Based on Mean	3.451	1	28	.074
	Based on Median	3.343	1	28	.078
	Based on Median and with adjusted df	3.343	1	26.664	.079
	Based on trimmed mean	3.316	1	28	.079

Uji Hipotesis

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	.718	1	.718	.010	.921
	Within Groups	2005.982	28	71.642		
	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	89.427	1	89.427	2.164	.152
	Within Groups	1157.240	28	41.330		
	Total	1246.667	29			

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	.718	1	.718	.010	.921
	Within Groups	2005.982	28	71.642		
	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	89.427	1	89.427	2.164	.152
	Within Groups	1157.240	28	41.330		
	Total	1246.667	29			

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.996	3002.810 ^b	2.000	27.000	.000	.996
	Wilks' Lambda	.004	3002.810 ^b	2.000	27.000	.000	.996

Kel	Hotelling's Trace	222.430	3002.810 ^b	2.000	27.000	.000	.996
	Roy's Largest Root	222.430	3002.810 ^b	2.000	27.000	.000	.996
	Pillai's Trace	.075	1.090 ^b	2.000	27.000	.350	.075
	Wilks' Lambda	.925	1.090 ^b	2.000	27.000	.350	.075
	Hotelling's Trace	.081	1.090 ^b	2.000	27.000	.350	.075
	Roy's Largest Root	.081	1.090 ^b	2.000	27.000	.350	.075

a. Design: Intercept + Kel

b. Exact statistic

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	554.700	1	554.700	10.697	.003
	Within Groups	1452.000	28	51.857		
	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	13.333	1	13.333	.303	.587
	Within Groups	1233.333	28	44.048		
	Total	1246.667	29			

ANOVA

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Ketrampilan Motorik Kasar	Between Groups	554.700	1	554.700	10.697	.003
	Within Groups	1452.000	28	51.857		

	Total	2006.700	29			
Kemampuan Interpersonal	Between Groups	13.333	1	13.333	.303	.587
	Within Groups	1233.333	28	44.048		
	Total	1246.667	29			


Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.995	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Wilks' Lambda	.005	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Hotelling's Trace	212.603	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
	Roy's Largest Root	212.603	2870.138 ^b	2.000	27.000	.000	.995
JK	Pillai's Trace	.307	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Wilks' Lambda	.693	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Hotelling's Trace	.443	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307
	Roy's Largest Root	.443	5.976 ^b	2.000	27.000	.007	.307

a. Design: Intercept + JK

b. Exact statistic

Lampiran 3. Surat-Surat

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id</small>
---	--

Nomor	: B/1573/UN34.16/PT.01.04/2024	4 November 2024
Lamp.	: 1 Bendel Proposal	
Hal	: Izin Penelitian	


Yth.	Ketua RW 11 Jalan Rajawali Raya Kel Gebang Raya Kec Periuk
------	---

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Irvan Septianto
NIM	: 23060540008
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA 6-8 TAHUN
Waktu Penelitian	: 26 Agustus - 22 Oktober 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

	Drs. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. NIP 19770218 200801 1 002
--	--

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Scanned with ACE Scanner

RUKUN WARGA (RW) 011

KELURAHAN GEBANG RAYA KECAMATAN PERIUK KOTA TANGERANG BANTEN

SURAT KETERANGAN

Sehubungan dengan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Biro Akademik Kemahasiswaan Dan Hubungan Masyarakat. hal : Izin Mengadakan Penelitian tertanggal 27 Agustus 2024, maka Kepala RW 11 Regency I Tangerang dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Irvan Septianto
NIM : 23060540008
Jurusan : Ilmu Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Jenjang : S2

Benar telah mengadakan penelitian di Perumahan Regency I Tangerang pada tanggal 28 Agustus 2024 s/d 28 Oktober 2024 guna melengkapi data pada penyusunan Tesis yang berjudul :

“Pengaruh Permainan Kelompok dan Jenis Kelamin Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun”.

Demikian Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tangerang, 27 Oktober 2024

Kepala RW 11 Regency I,



SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd
Jabatan : Dosen FIKK Universitas Negeri Jakarta

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Kelompok dan Jenis Kelamin Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 tahun” yang di buat Oleh:

Nama : Irvan Septianto
NIM : 23060540008
Jurusan : Ilmu Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Berdasarkan Hasil Pemeriksaan ini Menyatakan Bahwa Instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian, demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, September 2024

Penilai Instrumen



Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd

197701282005012002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hartman Nugraha, M.Pd

Jabatan : Dosen FIKK Universitas Negeri Jakarta

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Kelompok dan Jenis Kelamin Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Interpersonal Anak Usia 6-8 tahun” yang di buat Oleh:

Nama : Irvan Septianto

NIM : 23060540008

Jurusan : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Berdasarkan Hasil Pemeriksaan ini Menyatakan Bahwa Instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian, demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, September 2024

Penilai Instrumen



Hartman Nugraha, M.Pd

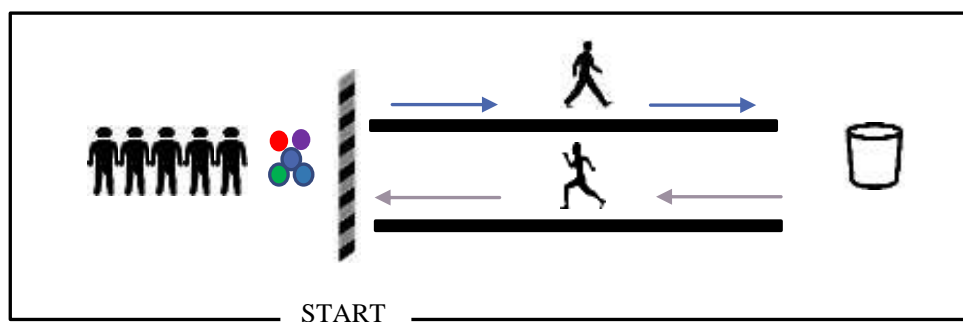
197409092003121001



Lampiran Permainan


1. Nama permainan : Jalan Estafet bola
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan, berlari
- Media : Tali, bola kecil, keranjang, peluit
- Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok kecil
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian berjalan lurus kedepan pada garis lurus setelah itu bola nya di masukan ke keranjang
- Kemudian peserta kembali lagi dengan berlari lurus kedepan sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya.

Gambar Permainan

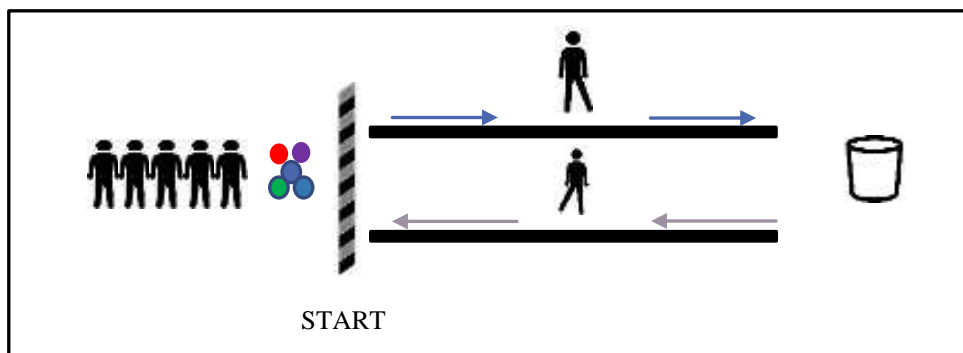


Ket :  Garis  Keranjang

 Bola


2. Nama permainan : Kepiting nyerong
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan
- Media : Tali webbing, bola kecil, keranjang, peluit
- Cara bermain
- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok kecil
 - Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
 - Peserta pertama mengambil bola kemudian berjalan ke samping kanan mengikuti garis setelah itu bola nya di masukan ke keranjang
 - Lalu peserta kembali lagi dengan berjalan samping kiri sampai garis finish
 - Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
 - Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



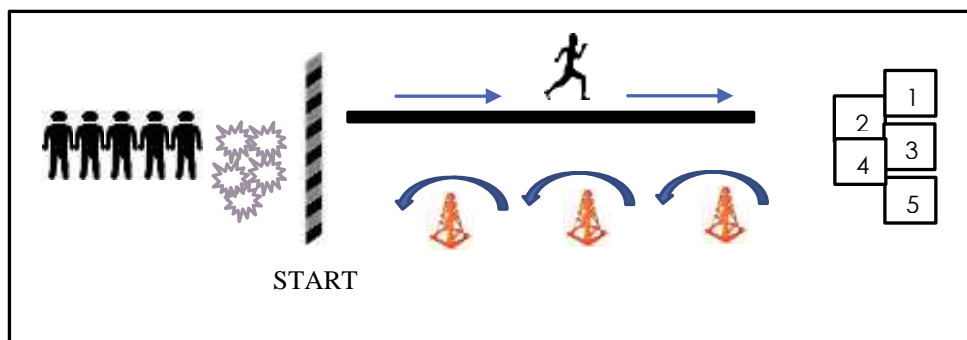
Ket :  Garis

 Keranjang


 Bola

3. Nama permainan : Mengambil Angka
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berlari, melompat satu kaki
- Media : Tali webbing, cone, bola kecil, keranjang, peluit
- Cara bermain
- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok besar
 - Peserta berbaris dibelakang garis start
 - Peserta pertama mengambil kertas yang isinya nomor lalu ambil kertas sesuai dengan nomor yang diambil waktu awal
 - Kemudian lari ke depan mengikuti garis lalu mencocokkan angka
 - Peserta kembali lagi dengan melompat melewati cone sampai garis finish
 - Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
 - Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Garis

 Kertas

 Cone

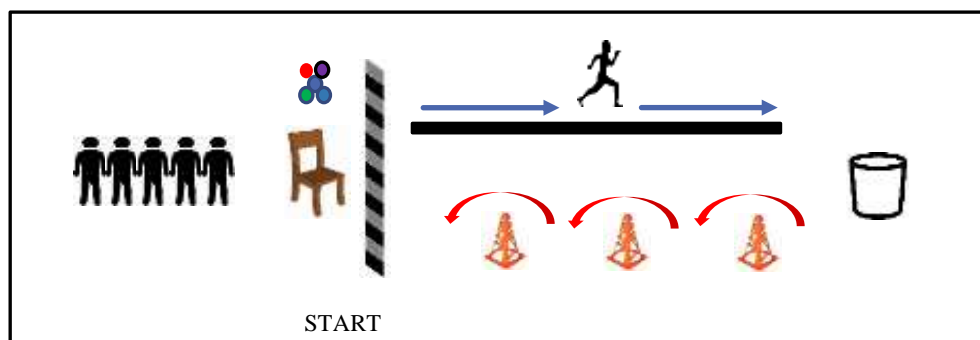
 Keranjang






4. Nama permainan : Masukan Bola
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar loncat, *galloping*, lompat
- Media : Kursi, tali webbing, cone, keranjang, peluit, bola kecil

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok kecil
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola lalu naik keatas kursi kemudian loncat kebawah dengan dua kaki
- Kemudian lakukan lari kuda atau *galloping* pada garis lurus setelah itu masukan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan melakukan lompat satu kaki melewati cone sampai garis finish kemudian dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Kursi  Bola  Garis  Cone
 Keranjang

5. Nama permainan : Jalan Tek Tok

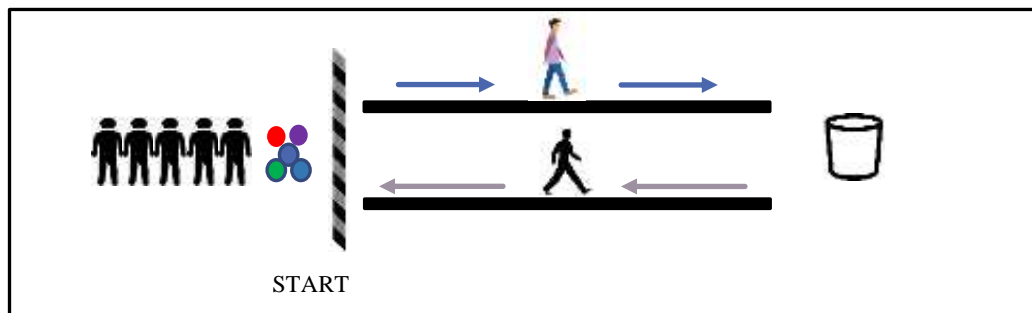
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berjalan

Media : Tali webbing, keranjang, bola kecil, peluit

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok kecil
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola lalu berjalan lurus kedepan mengikuti garis kemudian masukan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan berjalan mundur sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola kecil

 Garis



Keranjang

6. Nama permainan : Siapa Cepat Dia Menang

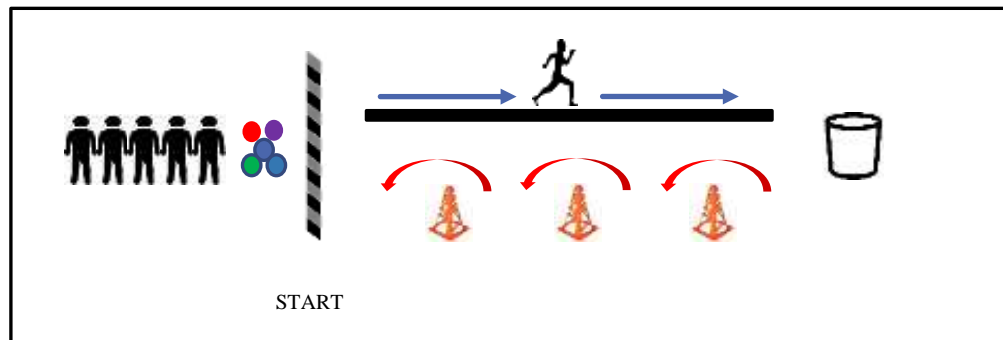
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar
“ leap”





Media : Tali, bola kecil, keranjang, peluit

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok besar
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian berlari ke samping kanan pada garis lurus lalu masukkan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan melakukan gerakan lari kuda atau *galloping* sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola  Garis  Keranjang
 Cone

