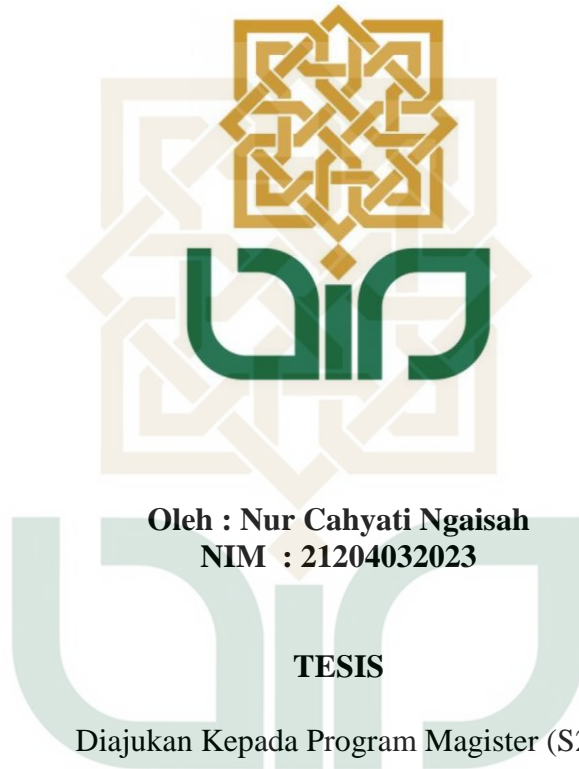


**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA ENKLEK  
BERBASIS PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**Oleh : Nur Cahyati Ngaisah  
NIM : 21204032023**

**TESIS**

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperloh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA  
2023**

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Cahyati Ngaisah, S.Pd

NIM : 21204032023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 September 2023

Saya yang menyatakan



Nur Cahvati Ngaisah S.Pd

NIM : 21204032023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PENYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Cahyati Ngaisah, S.Pd  
NIM : 21204032023  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 September 2023  
Saya yang menyatakan



Nur Cahyati Ngaisah, S.Pd  
NIM : 21204032023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Cahyati Ngaisah, S.Pd  
NIM : 21204032023  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan Dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua ) seandainya suatu hari ii terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 4 September 2023

Saya yang menyatakan



Nur Cahyati Ngaisah, S.Pd  
NIM : 21204032023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2870/Un.02/DT/PP.00.9/09/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA ENKLEK  
BERBASIS PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF ANAK USIA  
5-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR CAHYATI NGAISAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204032023  
Telah diujikan pada : Jumat, 15 September 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6510f3b894271



Penguji I  
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 65112ec0180b5



Penguji II  
Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum  
SIGNED

Valid ID: 651111081986c



Yogyakarta, 15 September 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65115f651350d

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA  
MANDA ENKLEK BERBASIS PERKEMBANGAN  
MOTORIK KASAR DAAN KOGNITIF ANAK USIA 5-  
6 TAHUN

Nama : Nur Cahyati Ngaisah


Prodi : PIAUD

Kosentrasi : PIAUD

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. (  )

Penguji I : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A (  )

Penguji II : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. (  )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 15 September 2023

Waktu : 09.00-10.00 WIB

Hasil/Nilai : A

IPK : 3,93

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Selelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA ENKLEK BERBASIS PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Yang ditulis oleh:

Nama : Nur Cahyati Ngaisah S. Pd

NIM : 21204032023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga untuk diajukan Munaqosah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M. Pd)

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 4 September 2023

Pembimbing,



**Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M. Si**

**NIP.196202271992031004**

**MOTTO**

**“Tidak ada kekayaan seperti pengetahuan, tidak ada kemiskinan seperti  
ketidaktahuan**

(Ali bin Abi Thalib)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



**PERSEMBAHAN**

*Karya ini saya persembahkan kepada Almamater tercinta:*

*Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Nur Cahyati Ngaisah, NIM. 21204032023.** Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek Berbasis Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Tesis. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Tujuan penelitian ini guna untuk memahami: (1) pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek pada perkembangan motorik kasar anak, (2) pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek pada perkembangan kognitif anak, dan (3) menganalisis seberapa besar pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar serta perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Proses penelitian dilakukan menggunakan observasi atau pengamatan dalam 2 kelompok pembelajaran, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan pada 2 sekolah TK di Kecamatan Maguwoharjo Yogyakarta. Adapun sampel penelitian yang digunakan berjumlah 80 anak dengan kriteria usia 5-6 tahun, dimana untuk kelompok eksperimen berjumlah 40 anak dan kelompok kontrol berjumlah 40 anak dengan ditentukan berdasarkan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Teknik analisis data dilakukan melalui aplikasi SPSS 29 dengan analisis deskriptif untuk mencari informasi dari kondisi subyek berupa perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam bentuk data angka deskriptif berupa (mean, median, modus, range, standar deviasi, varian, nilai maksimal, nilai minimal, dan histogram).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Permainan tradisional sunda manda engklek (X), berpengaruh signifikan pada perkembangan motorik kasar (Y1) dengan t-hitung posttest kelompok eksperimen sebesar -8.204 dengan taraf signifikan  $0,00 < 0,05$ . (2) Permainan tradisional sunda manda engklek (X), berpengaruh signifikan pada perkembangan kognitif (Y2) dengan t-hitung sebesar -18.749 dengan taraf signifikan  $0,00 < 0,05$ . (3) Pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar dengan nilai mean 72% yang masuk kategori cukup efektif, dan terhadap perkembangan kognitif anak dengan nilai mean sebesar 60% dengan kategori cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** permainan tradisional sunda manda engklek, perkembangan motorik kasar, perkembangan kognitif

## ABSTRACT

**Nur Cahyati Ngaisah, NIM. 21204032023.** Sunda manda engklek Based on Gross Motor and Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) Master's Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga, 2023.

The aim of this research is to understand: (1) the influence of the traditional Sundanese game Manda engklek on children's gross motor development, (2) the influence of the traditional Sundanese game Manda engklek on children's cognitive development, and (3) analyze how much influence the traditional Sundanese game Manda engklek has on gross motor development and cognitive development of children.

This research uses a quantitative approach with a quasi experimental design method. The research process was carried out using observation or observations in 2 learning groups, namely the experimental group and the control group. This research was conducted at 2 kindergarten schools in Maguwoharjo District, Yogyakarta. The research sample used was 80 children with age criteria of 5-6 years, where the experimental group was 40 children and the control group was 40 children, determined based on the cluster random sampling technique. The data collection technique uses observation in the form of pretest and posttest to determine children's gross motor and cognitive development. The data analysis technique was carried out through the SPSS 29 application with descriptive analysis to find information about the subject's condition in the form of gross motor and cognitive development of children aged 5-6 years in the form of descriptive numerical data in the form of (mean, median, mode, range, standard deviation, variance, value). maximum, minimum value, and histogram).

The results of the research show that (1) the traditional Sundanese game Manda engklek (X), has a significant effect on gross motor development (Y1) with a posttest t-count for the experimental group of -8.204 with a significance level of  $0.00 < 0.05$ . (2) The traditional Sundanese game Manda engklek (X), has a significant effect on cognitive development (Y2) with a t-count of -18,749 with a significance level of  $0.00 < 0.05$ . (3) The influence of the traditional Sundanese game Mandada engklek on gross motor development with a mean value of 72% which is in the quite effective category, and on children's cognitive development with a mean value of 60% in the quite effective category for use in learning.

**Keywords:** traditional sunda manda engklek game, gross motor development, cognitive development

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadrat Allah SWT yang telah memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dalam penyusunan tesis ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, yang berkat perjuangan dan kesabaran beliau kita dapat terselamatkan dari alam kejahiliah menuju alam yang penuh dengan pijar ilmu pengetahuan sehingga bisa mengklasifikasikan antara halal dan haram ataupun baik dan buruk.

Selanjutnya dalam penulisan tesis ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M. A selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, M. A selaku Kepala Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku penguji I ujian munaqasyah.
4. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M. Hum selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku penguji II ujian munaqasyah.
5. Dr. H. Khamim Zarkazih Putro, M. Si selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) sekaligus pembimbing tesis dan ketua ujian munaqasyah.
6. Nurul Lathifatul Washiyah S. Pd selaku kepala sekolah beserta guru-guru TK Annur 2 Maguwoharjo Yogyakarta.

7. Yuli Astuti S. Pd selaku kepala sekolah beserta guru-guru TK Amal Insani Maguwoharjo Yogyakarta.
8. Nur Amin dan Wagiyati selaku orang tua yang berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan material dan immaterial yang berdomisili di Ngawi, Jawa Timur.
9. Teman-teman sekelas Program Magister PIAUD 2022 yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan kepada penulis selama menyelesaikan studi magister.

Semoga amal baik Bapak/Ibu/Saudara tersebut di atas dilindungi Allah SWT dan mendapatkan balasannya yang berlipat-lipat ganda. Amin

Yogyakarta, 1 September 2023

Penulis;



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Nur Cahyati Ngaisah, S. Pd

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERYATAAN MEMAKAI JILBAB.....	iv
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACK.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	10
F. Landasan Teori.....	14

1. Konsep Permainan Tradisional Sunda manda engklek .....	14
2. Perkembangan Motorik Kasar Anak .....	27
3. Perkembangan Kognitif.....	34
G. Hipotesis Penelitian.....	47
H. Sistematika Pembahasan .....	48
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel .....	54
C. Metode Pengumpulan Data.....	56
D. Instrumen Penelitian.....	58
E. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	61
F. Analisis Data .....	68
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBIASAAN.....</b>	<b>72</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	72
1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun dengan Permainan Tradisional Sunda manda engklek .....	72
2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Permainan Tradisional Sunda manda engklek.....	76
B. Hasil Uji Hipotesis Penelitian .....	79
1. Uji Normalitas Data.....	79
2. Uji Homogenitas Sample.....	81
3. Uji Hipotesis.....	82
C. Pembahasan.....	88
1. Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	88

2. Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek terhadap Perkembangan Kognitif Anak .....	94
3. Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar serta Perkembangan Kognitif .....	96
D. Keterbatasan Penelitian .....	98
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	99
A. SIMPULAN .....	99
B. IMPLIKASI .....	99
C. SARAN .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun .....	32
Tabel 2. 1 Jumlah Sampel Penelitian .....	55
Tabel 2. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar .....	60
Tabel 2. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kognitif.....	60
Tabel 2. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Observasi.....	66
Tabel 3. 1 Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> Motorik Kasar.....	72
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Data <i>Posttest</i> Motorik Kasar.....	74
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> Kemampuan Kognitif .....	76
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Data <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif .....	77
Tabel 3. 5 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Motorik Kasar.....	80
Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Kognitif Anak .....	80
Tabel 3. 7 Hasil Uji Homogenitas Data Perkembangan Motorik Kasar .....	81
Tabel 3. 8 Hasil Uji Homogenitas Data Perkembangan Kognitif Anak .....	81
Tabel 3. 9 Uji T-Independen Perkembangan Motorik Kasar.....	83
Tabel 3. 10 Uji T-Independen Perkembangan Kognitif Anak.....	84

SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Gacuk</i> atau <i>gaco</i> media permainan tradisional Sunda manda engklek .....	19
Gambar 1. 2 Model Permainan Sunda manda engklek .....	23
Gambar 2. 1 Model Gunung dan <i>Gaco</i> dalam Permainan Tradisional Sunda manda engklek .....	53
Gambar 3.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar.....	75
Gambar 3.2 Hasil Tes Kemampuan Kognitif.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Validasi Ahli Instrumen 1 .....	111
Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Instrumen 2 .....	119
Lampiran 3. Data Responden Penelitian Kelompok Eksperimen .....	123
Lampiran 4. Data Responden Penelitian Kelompok Kontrol .....	125
Lampiran 5. Data Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol .....	127
Lampiran 6. Data Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen .....	129
Lampiran 7. Deskripsi Data Perkembangan Motorik Kasar .....	131
Lampiran 8. Frekuensi Tabel Perkembangan Motorik Kasar .....	132
Lampiran 9. Histogram Pretest dan Posttest Motorik Kasar .....	134
Lampiran 10. Deskripsi Data Perkembangan Kognitif .....	136
Lampiran 11. Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak .....	137
Lampiran 12. Histogram Pretest dan Posttest Perkembangan Kognitif .....	139
Lampiran 13. Uji Normalitas .....	141
Lampiran 14. Uji Homogenitas .....	142
Lampiran 15. Uji T Test Pretest dan Posttest Perkembangan Motorik Kasar .....	144
Lampiran 16. Uji T Test Pretest dan Posttest Perkembangan Kognitif .....	148
Lampiran 17. Uji T Paired Motorik Kasar .....	152
Lampiran 18. Uji T Paired Kognitif .....	155
Lampiran 19. Uji N-Gain Score .....	158
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian .....	160
Lampiran 21. Riwayat Hidup .....	163

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam kemampuan anak yang berbeda-beda sertiap individunya dari berbagai aspek perkembangan anak. Perkembangan motorik kasar menjadi salah satu aspek penting dalam aktivitas sepanjang rentang kehidupan manusia yang memiliki efek jangka panjang dan signifikan terhadap aspek perkembangan lainnya. Seperti kemampuan kognitif anak yang sering diistilahkan sebagai kecerdasan akademik pada anak. Konsep belajar anak yaitu melalui permainan yang berkesan dan bermakna bagi anak. Permainan yang sifatnya sederhana dan mudah diaplikasikan yakni jenis permainan tradisional yang cenderung mengeluarkan aktivitas gerak yang optimal. Seperti permainan sunda manda engklek yang dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki. Oleh karena itu peneliti hendak berupaya mengkaji lebih dalam lewat permainan tradisional sunda manda engklek dengan memandng perkembangan prikomotor serta kognitif anak dalam persiapan ke jenjang Sekolah Dasar.

Periode emas anak atau *golden age* menjadi peristiwa pertumbuhan dan perkembangan anak yang mengalami perubahan secara pesat. Masa keemasan sebagai periode sensitif yang menjadikan anak memiliki karakteristik yang mudah menerima berbagai stimulasi atau rangsangan dari lingkungannya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Maulana Iqoh and Budiyono Alief, "Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari," *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 7 (2021): 21–28.

Dalam kehidupan manusia, fase anak-anak menjadi aspek penting bagi tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai segi.<sup>2</sup> Pendidikan anak usia dini juga membutuhkan perhatian yang optimal seperti jenjang pendidikan dasar yang lainnya.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia sudah ada sejak penjajahan Belanda 1941 dan penjajahan Jepang 1945 yang mengalami perkembangan sangat pesat sampai saat ini. Lembaga PAUD pertama kali terkenal dengan nama *kindergarten* atau yang lebih populer dengan sebutan *Frobel School*.<sup>3</sup> Konsep lembaga PAUD kemudian disebar luaskan di Indonesia. PAUD dianggap sebagai sektor penting dalam pembinaan yang diberikan kepada anak melalui stimulasi, mengasah, membimbing dalam potensi diri anak. Pembinaan anak menjadi pondasi yang paling dasar dalam segi pendidikan yang bertujuan mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan.<sup>4</sup>

Syintia Yolanda memaparkan bahwa anak usia dini memiliki rentang usia 0-8 tahun yang berlaku di luar negeri dan memiliki rentang usia 0-6 tahun di Indonesia.<sup>5</sup> *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) memperkuat bahwa menyangkut perkembangan pertama kehidupan anak terjadi selama 8 tahun yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu berusia 0-

---

<sup>2</sup> Konik Naimah, "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Makan Bersama Di Sekolah," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2019): 63–85.

<sup>3</sup> Cisilia Dasriana, Didik Suryadi, and Delrefi D, "Kondisi Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD," *Ilmiah Potensia* 5, no. 1 (2020): 65–73.

<sup>4</sup> Syintia Yolanda, "Efektivitas Dongeng Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Paud* (2020): 1–10, [https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas\\_Dongeng\\_dalam\\_Mengembangkan\\_Kecerdasan\\_Emosional\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas_Dongeng_dalam_Mengembangkan_Kecerdasan_Emosional_Anak_Usia_Dini).

<sup>5</sup> Ibid.

3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.<sup>6</sup> Rentang usia pada tahap anak-anak perlu mendapat perhatian yang optimal dalam berbagai aspek perkembangan anak.

Mengembangkan aspek perkembangan AUD dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, memberikan rasa nyaman dan aman bagi anak. Kegiatan yang paling menyenangkan pada dunia anak-anak yaitu kegiatan bermain. Permainan yang dilakukan anak-anak merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.<sup>7</sup> Konsep belajar anak melalui kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk mengali potensial pada diri anak yang akan membentuk penguasaan pada jenjang yang akan datang. Pembelajaran dan pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak melalui kegiatan bermain.

Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan menjadi pondasi yang kuat dalam melatih anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam lingkungan.<sup>8</sup> Penjelajahan lingkungan yang dilakukan anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan penting dilakukan dalam menstimulasi tumbuh kembang anak. Unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak perlu adanya penataan lingkungan bermain yang aman dan nyaman serta kondusif yang

---

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Siti Nurhayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64.

<sup>8</sup> Hari Budiwaluyo and Abdul Muhid, "Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 07 (2021).

dilakukan di rumah ataupun di sekolah agar anak dapat belajar dengan optimal melalui sebuah permainan.<sup>9</sup>

Kemajuan teknologi pada generasi Z yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak usia 5-6 tahun cenderung melakukan kegiatan bermain melalui permainan digital seperti *video game*, *playstation*, dan *game online*. Hal tersebut membuat anak kurang melakukan aktivitas gerak fisik yang berdampak terhambatnya perkembangan motorik kasar anak. Nabi Muhammad SAW bersabda:

أَلْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ

Artinya: “Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah.”<sup>10</sup>

Hal di atas menggambarkan bahwa secara fisik anak yang terlalu banyak bermain *game online* atau sejenisnya secara berlebihan dapat mempengaruhi gerak anak yang tidak optimal sehingga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Selain itu diperkuat dengan berita dari beberapa media cetak maupun elektronik saat ini, bahwa marak memberitakan tentang berbagai dampak permainan digital.<sup>11</sup> Tanpa adanya kontrol dan pengawasan yang lebih dari orang tua, menyebabkan sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online* yang berdampak kecanduan pada anak.

---

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Shahih Muslim Abi Husain Muslim, *Kitab Takdir Bab Perintah Untuk Kuat Dan Tidak Lemah Nomor 4816*(Beirut: Dar Al-Kitab), 587. (Beirut: Dari Al-Kitab, n.d.).

<sup>11</sup> 2021 Fikri dkk, “Membangun Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Benthik,” *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. April (2021): 70–86.

Berbeda dengan kegiatan permainan tradisional yang dilakukan anak cenderung membuat anak menjadi sehat secara fisik dan psikis yang membantu perkembangan anak menjadi optimal khususnya pada perkembangan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar menjadi salah satu kemampuan yang membantu anak dalam aktivitas sehari-hari. Aktivitas yang menghasilkan gerakan, baik gerak dalam olahraga maupun bukan olahraga dalam tumbuh kembang anak termasuk kategori perkembangan motorik kasar.<sup>12</sup> Gerak menjadi sifat kehidupan setiap makhluk hidup yang dapat dilihat sejak awal kehidupan sampai kematian. Sejak manusia lahir sudah melakukan berbagai aktivitas gerak dari gerak bebas, terarah, ataupun gerak tidak beraturan yang melibatkan otot, otak dan saraf.<sup>13</sup> Beragam jenis dan bentuk gerak perlu adanya perhatian, pembinaan yang disesuaikan dengan kebutuhan diri, perkembangan dan norma sosial.

Perkembangan motorik kasar menjadi aspek penting sepanjang kehidupan dan berpengaruh secara signifikan terhadap aspek perkembangan anak lainnya seperti kemampuan kognitif pada anak. Piaget memaparkan bahwa dalam kemampuan kognitif pada anak rentang usia 3-6 tahun sudah masuk kedalam perkembangan berpikir praoperasional konkret yang ditandai dengan karakteristik egosentris anak sudah mulai diperlihatkan, dan memiliki

---

<sup>12</sup> Gusti Ngurah Arya Yudaparnita and Komang Surya Adnyana, "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik," *Edukasi: Jurnal ...* 2, no. 2 (2021): 83–90, <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1799%0Ahttps://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/viewFile/1799/1460>.

<sup>13</sup> I Made Yoga Parwata, "Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdeka Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 219–228.



pandangan yang berbeda dengan orang lain di sekitarnya.<sup>14</sup> Hal ini membutuhkan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk menunjang perkembangan kognitif anak secara optimal.

Kemampuan kognitif anak dikaitkan dengan kecerdasan anak dalam bidang akademik. Kemampuan kognitif juga disebut dengan kemampuan belajar atau berpikir untuk mempelajari berbagai keterampilan pada dirinya. Keterampilan dalam memahami peristiwa yang terjadi di lingkungannya ataupun keterampilan dalam menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan permasalahan. Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun ditandai dengan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.<sup>15</sup>

Kemampuan anak usia dini dapat distimulasi dengan berbagai metode dalam mencapai perkembangan yang optimal yaitu melalui kegiatan bermain. Permainan yang sifatnya sederhana dan mudah ditemukan yaitu permainan tradisional yang menjadi salah satu peninggalan budaya nenek moyang terdahulu. Salah satu permainan tradisional yang cenderung berpengaruh besar pada kemampuan motorik kasar dan kognitif anak yaitu permainan tradisional sunda manda engklek yang dimainkan dengan cara khas melompati petakan-petakan yang bertulisan angka dengan menggunakan satu kaki.

Taman Kanak-kanak di luaran Maguwoharjo dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan modern yang dipandang lebih

---

<sup>14</sup> Jean Piaget, *The Psychology of the Child (Psikologi Anak)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).

<sup>15</sup> Hindun Nur 'Aisyah, "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 42–49.

efektif jika dibandingkan dengan permainan tradisional yang mulai langka untuk ditemukan. Beragam permainan tradisional diinovasi menjadi permainan yang lebih menarik agar anak tetap mengenal permainan terdahulu dan tetap menjaga eksistensi permainan tersebut. Seperti halnya permainan tradisional sunda manda engklek yang pada dasarnya permainan dimainkan di tempat yang lapang dan di atas tanah liat untuk dapat menggambar pola sunda manda engklek yang dijadikan media permainan. Inovasi muncul dalam pembuatan pola sunda manda engklek yang didesain dalam benner dengan gambar dan warna yang lebih menarik, dengan tetap sama dalam pola bentuknya dan cara bermain sunda manda engklek sehingga tetap terjaga karakteristik permainan tersebut.

Observasi awal yang dilakukan di TK Annur 2 dan TK Amal Insani menunjukkan bahwa dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun terlihat masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam melempar dan menangkap bola dengan kedua tangannya. Peserta didik kelompok B belum dapat mengkoordinasi tangannya dengan baik pada saat melempar bola sehingga tidak sampai tujuan. Peserta didik juga kesulitan dalam menangkap bola yang dilempar oleh temannya, anak cenderung tidak siap untuk menangkapnya sehingga bola tidak dapat ditanggap dan jatuh ke lantai. Sementara itu gerakan tangan dan kaki pada peserta didik belum terlihat adanya koordinasi, banyak peserta didik yang kerap terjatuh karena kehilangan keseimbangan saat kegiatan lempar tanggap bola.

Peserta didik kelompok B2 selain disiapkan dalam kemampuan motorik kasar juga disiapkan dalam kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam kemampuan membilang seperti mengurutkan bilangan 1-20, menulis lambang bilangan, dan menjumlahkannya. Kemampuan membilang anak dari 1-20 adalah suatu kemampuan dasar yang dipersiapkan untuk membantu anak dalam memahami dan mengembangkan keterampilan berhitung.

Berdasarkan paparan di atas terkait permasalahan dalam tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun membutuhkan stimulasi dan pembinaan yang optimal. Maka tesis ini peneliti mencoba melakukan eksperimen dalam membuktikan ada tidaknya pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Maguwoharjo.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Maguwoharjo Yogyakarta?
2. Apa pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Maguwoharjo Yogyakarta?

3. Mengapa permainan sunda manda engklek berpengaruh pada perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di Maguwoharjo Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Memaparkan deskripsi mengenai pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Maguwoharjo Yogyakarta.
2. Memaparkan deskripsi mengenai pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Maguwoharjo Yogyakarta.
3. Menganalisis pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar serta kognitif anak 5-6 tahun di Maguwoharjo Yogyakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi lembaga pendidikan, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terkait permainan tradisional sunda manda engklek, pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

- b. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan dan referensi sebagai bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru TK, sebagai referensi atau masukan bagi pendidik anak usia dini dalam kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional, salah satunya sunda manda engklek dalam mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak usia dini ataupun aspek perkembangan anak lainnya.
- b. Bagi peserta didik, untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak melalui kegiatan bermain sunda manda engklek.
- c. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian, khususnya terkait permainan tradisional sunda manda engklek yang dapat diinovasi menjadi permainan modern dengan media yang menarik dan tidak menghilangkan esistensi tradisionalnya, dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan motorik dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## E. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan eksplorasi referensi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini diantaranya:

1. Penelitian Tesis oleh Ester Flaviani Tahun 2023 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul, “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-

Kucingan dan Galah Hadang untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus dan Perseptual Motorik Siswa TK”. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan rancangan factorial 2x2. Teknik pengambilan sampel dengan *random sampling* yang berjumlah 31 peserta didik yaitu kelas B2 dan B3. Instrumen dalam penelitian mnegukur kemampuan fokus anak usia 5-6 tahun dengan melakukan tes yaitu, menyebutkan warna, menyebutkan deretan angka dengan tepat, melipat kertas sesuai contoh, menyebut deret huruf yang hilang, mengulang kembali kalimat, mengikuti arah dari kalimat. Selain itu dalam kemampuan persepsi motorik anak dites dengan kesadaran arah dalam berjalan, kesadaran ruang dengan melempar dan menangkap bola, kesadaran tubuh dengan berpasangan sambil menebak anggota tubuh, dan kesadaran tempo dengan kombinasi melompat kesegala arah. Analisis yang digunakan yaitu *Paired sampel t-Test* dengan aplikasi SPSS 26. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan peneliti dengan variabel bebas menggunakan permainan tradisional terhadap motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Perbedaannya salah satunya terdapat pada populasi dan sampel, penelitian ini lebih banyak sampelnya yang diberikan perlakuan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

2. Penelitian Tesis oleh Kartika Dewi Sisbintari tahun 2022 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul, “Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5-6

Tahun.” Hasil penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design. Penelitian tersebut diberikan kepada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dijadikan pembanding, sedangkan kelas eksperimen yang diberikan *treatment* bermain sunda manda. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan sunda manda dengan nilai t-hitung sebesar -7.694 dengan signifikan  $0,00 < 0,05$ . Dan berpengaruh signifikan pada perkembangan kognitif dengan nilai t-hitung sebesar -7.737 dengan signifikan  $0,00 < 0,05$ . Dengan permainan tradisional sunda manda yang memiliki rerata sebesar 50,91. Persamaan dengan penelitian ini yaitu memiliki variabel terikat yang sama yakni motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Berbedanya terdapat pada subjek penelitian yang memiliki perbedaan tempat dan jumlah sampel.

3. Rahmi Fajar Linda pada tahun 2020 dengan judul, “Upaya Peningkatan Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan melalui Permainan Tradisional Sunda manda engklek Modifikasi.” Dengan hasil penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor pada anak tunagrahita ringan melalui permainan tradisional sunda manda engklek modifikasi di SLB Kaih Umami Kota Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian yakni menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kolaboratif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dengan menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada anak yang menggunakan permainan sunda

manda engklek yang dapat dilihat pada siklus I dengan kriteria BSB diperoleh 20%, kriteria BSH diperoleh 20%, kriteria MB diperoleh 40% dan kriteria BM diperoleh 20%. Sedangkan pada siklus II meningkat dengan peningkatan menjadi 40% atau 2 dari 5 anak berada pada kriteria BSB, 40% atau 2 dari 5 anak pada kriteria BSH, dan 20% atau 1 dari 5 anak pada kriteria MB. Persamaan penelitian ini yakni terdapat pada teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dalam melihat perkembangan motorik anak melalui permainan tradisional sunda manda engklek. Perbedaannya terlihat dalam penelitian sebelumnya yang menjadi subjek penelitian yaitu anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan, sedangkan dalam penelitian ini diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak.

4. Dwi Ana Pertiwi pada tahun 2018 dengan judul, Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.” Permainan tradisional sunda manda engklek bertujuan untuk melatih anak dalam menyebut lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Metode yang digunakan yakni kuantitatif dengan pendekatan Pre-experimental Design jenis one group *pretest-posttest*. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal dengan jumlah 11 anak. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipan dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Teknik analisis data menggunakan statistik parametris



berupa uji-t dengan data hasil penilaian *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai t-hitung yaitu -5,83 dan nilai t-tabel sebesar 2,086 maka  $-2,086 > -5,83$  dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif. Persamaan dalam penelitian ini yakni memiliki perlakuan dan variabel yang sama yaitu menggunakan permainan Sunda manda engklek dalam mengembangkan kognitif anak, selain juga metode yang digunakan juga sama menggunakan quasi eksperimental Design. Perbedaannya penelitian ini dengan sebelumnya terdapat pada variabel perkembangan motorik sedangkan penelitian sebelumnya hanya mencari pengaruh perkembangan kognitif saja.

## **F. Landasan Teori**

Pada bagian ini, peneliti paparkan berbagai landasan teori tentang perkembangan motorik anak usia dini, konsep permainan sunda manda engklek dalam mengembangkan motorik kasar dan kemampuan sosial anak sebagai berikut:

### **1. Konsep Permainan Tradisional Sunda manda engklek**

#### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan merupakan kegiatan bermain yang dilakukan secara individu atau kelompok yang digunakan sebagai kompetisi maupun hanya sebagai kesenangan pribadi. Jaakko Stenros memperjelas dalam temuannya bahwa permainan terdapat unsur aturan yang disepakati

bersama dalam kegiatan bermain dalam sebuah pertandingan.<sup>16</sup> Kompetisi atau pertandingan pada saat bermain akan menciptakan kemenangan ataupun kekalahan bagi yang melakukannya. Hal ini membuat kesenangan tersendiri bagi setiap individu yang mengalaminya.

Piaget memaparkan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan secara berulang-ulang dapat menciptakan kesenangan atau kepuasan dalam diri seseorang.<sup>17</sup> Pada dasarnya permainan menjadi kebutuhan anak yang muncul secara alami untuk memperoleh kebahagiaan dan kenikmatan dalam menghibur dirinya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Docker dan Fleer bahwa bermain salah satu kegiatan yang anak butuhkan dalam memperoleh pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan pada diri anak.<sup>18</sup>

Permainan yang sifatnya alamiah dan mudah dicari di lingkungan sekitar yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional anak adalah kegiatan menyenangkan bagi anak yang dilakukan melalui tradisi orang terdahulu, dari generasi ke generasi sesuai aturan dan konsep daerah masing-masing.<sup>19</sup> Menurut Yustika permainan tradisional adalah produk budaya yang diwariskan kepada generasi berikutnya melalui

---

<sup>16</sup> Jaakko Stenros, "The Game Definition Game: A Review," *Games and Culture* 12, no. 6 (2017): 499–520.

<sup>17</sup> M. Fadlillah, *Buku Ajar: Bermain Dan Permainan*, Edisi Pert. (Jakarta: Prenada Media, 2017).

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Ai Sutini, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018): 67–77.

lisan secara alamiah yang mengandung unsur kebudayaan dan pendidikan. Sedangkan menurut Hasrudin permainan tradisional juga bersifat menyenangkan yang dilakukan sesuai tradisi kultur daerah setempat.<sup>20</sup> Permainan tradisional menjadi salah satu ciri khas negara Indonesia yang dilestarikan sejak nenek moyang terdahulu sampai saat ini untuk tetap menjaga eksistensi budaya tersebut.

Keunikan dari permainan tradisional yaitu permainan yang dimainkan menggunakan media sederhana, alat seadanya bahkan ada beberapa permainan yang bisa langsung dimainkan.<sup>21</sup> Media sederhana dapat ditemukan di lingkungan sekitar dengan menggunakan alat seperti bahan alam, barang bekas, prabotan rumah tangga dst. Media sederhana tersebut dapat dijadikan permainan edukatif bagi anak, sehingga permainan tradisional memiliki makna yang sangat penting dalam kegiatan anak belajar melalui sebuah permainan.

Kategori permainan tradisional untuk anak terbagi menjadi tiga golongan, yaitu edukatif, rekreatif, dan kompetitif.<sup>22</sup> Permainan tradisional bersifat edukatif yang berarti memiliki unsur pendidikan di dalamnya. Selain itu, permainan tradisional untuk bermain atau rekreatif dilakukan untuk mengisi waktu luang dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional juga bersifat kompetitif bagi anak dengan

---

<sup>20</sup> Hasruddin Nur and Muhammad Ferdhy Asdana, "Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar," *Phinisi Integration Review* 3, no. 1 (2020): 17–29.

<sup>21</sup> I.G Agung Jaya Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa," *Genta Hredaya* 2, no. 2 (2020): 1–10.

<sup>22</sup> Niko Zulni Pratama, "Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 7 (2021): 2013–2015.

memiliki ciri-ciri sebagai berikut: terorganisir, dimainkan oleh setidaknya dua orang, memiliki kriteria menang dan kalah, dan aturannya diterima bersama oleh para pemain. Melalui hal tersebut, anak usia dini dihadapkan pada berbagai keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk keberhasilan dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi. Permainan jenis ini dapat dijadikan alat sosialisasi untuk anak usia dini dalam menyesuaikan diri sebagai salah satu anggota kelompok sosialnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional anak adalah salah satu warisan budaya yang bersifat sederhana dan mudah dimainkan anak dengan alat seadanya yang dapat mengandung unsur pendidikan yang menyenangkan bagi anak, selain itu anak juga belajar bermain dengan peraturan yang sudah ditentukan dan dapat sportif menerima kemenangan ataupun kekalahan dalam setiap permainan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

b. Permainan Tradisional Sunda manda engklek

1) Pengertian Sunda Manda Engklek

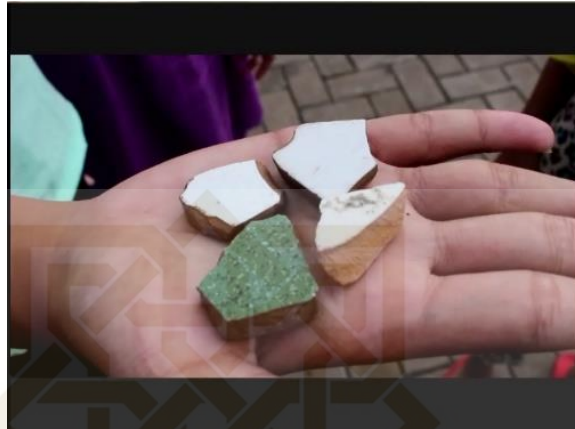
Sunda manda engklek merupakan salah satu permainan tradisional dari Jawa yang dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada petakan-petakan segi empat. Permainan sunda manda engklek rata-rata dimainkan dan disukai oleh anak perempuan meskipun ada beberapa anak laki-laki juga menyukainya.<sup>23</sup> Permainan sunda manda engklek hampir mirip dengan permainan gobak sodor yang dimainkan di tempat yang lapang dengan membuat garis petak-petak. Permainan Sunda manda engklek dapat dimainkan oleh 2 sampai 5 pemain secara bergantian, namun semakin banyak pemain yang ikut tentu permainan semakin seru dan menyenangkan. Permainan ini dilakukan dalam suatu kelompok yang berkompetisi secara individual bukan secara tim.

Permainan tradisional sunda manda engklek terjaga eksistensinya dari dulu sampai sekarang, yang ditandai dengan masih banyak anak-anak jaman modern yang tertarik memainkan permainan tersebut. Permainan Sunda manda engklek dapat dimainkan di bidang datar seperti di atas tanah, aspal ataupun keramik yang dibentuk atau terbentuk petakan persegi yang

---

<sup>23</sup> Dwi Ana Pertiwi, Siti Fadryana Fitroh, and Dewi Mayangsari, "Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 86–100.

bersusun. Selain itu, dalam permainan sunda manda engklek juga harus mengenal istilah *gacuk* atau *gaco*.



*Sumber Data: Google*

**Gambar 1. 1 Gacuk atau Gaco Media Permainan Tradisional Sunda manda engklek**

*Gacuk* dalam permainan memiliki arti pecahan genting atau keramik yang berbentuk tipis, lepes ataupun melebar. *Gacuk* dibentuk melebar agar tidak berlari pada saat dilempar ke dalam petakan-petakan sunda manda engklek. *Gacuk* berbentuk berbagai model seperti segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain.<sup>24</sup> *Gacuk* rata-rata dibuat dengan ukuran 3x2 meter yang berfungsi sebagai *ngawa* pemain dalam permainan sunda manda engklek. *Gacuk* menjadi salah satu alat yang digunakan dalam permainan sunda

---

<sup>24</sup> Anwardiani Iftaqul Janah and Nur Cahyati Ngaisah, "Upaya Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Sunda Manda," *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 1–7.

manda engklek sedangkan bahan yang digunakan yaitu petakan-petakan atau sketsa yang dibuat sebelum permainan di mulai.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan penulis bahwa permainan sunda manda engklek adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan bergantian melompat dengan satu kaki ke dalam petakan-petakan sunda manda engklek yang digambar di atas tanah, aspal dan keramik dengan berbentuk persegi.

## 2) Sejarah Permainan Sunda Manda Engklek

Asal mula permainan sunda manda engklek berasal dari Roma Italia yang digunakan untuk latihan perang para tentara Roma di daerah Great North Road.<sup>25</sup> Permainan sunda manda engklek menyebar diberbagai daerah karena adanya penjajah daerah dari Glowgrow, Skotlandia ke Inggris yang memperluas panjang permainan dengan garis lebih dari 100 kaki (31 meter) panjangnya.<sup>26</sup>

Permainan sunda manda engklek di negara Inggris dan Italia populer dengan nama permainan *hopscotch*.<sup>27</sup> Berasal dari kata *hop* yang artinya melompat atau lompat, sedangkan *scotch* berarti garis-garis yang berada dalam sebuah permainan.<sup>28</sup>

Permainan *hopscotch* berada sejak masa kerajaan Romawi dengan

---

<sup>25</sup> Siti Marsuroh and Amita Diananda, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Engklek*," *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* 03, no. March (2022).

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Ibid.

<sup>28</sup> Ibid.

penjajahan yang dilakukan oleh Roma hingga meluas ke Eropa dan Belanda.<sup>29</sup> Kemudian permainan *hopscotch* digemari oleh anak-anak Belanda dan diperkenalkan di Indonesia pada saat masa penjajahan Belanda.<sup>30</sup>

Istilah *sunda manda engklek* berasal dari bahasa Jawa dan populer di Jawa yang pada awalnya diberi nama dengan sebutan *zondag maandag* yang berasal dari bahasa Belanda dan populer di Indonesia dengan *sunda manda*.<sup>31</sup> *Sunda manda engklek* dapat dikenal diberbagai wilayah di Indonesia yaitu Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi.<sup>32</sup> Permainan *sunda manda engklek* tersebar diberbagai daerah dengan nama atau istilah yang berbeda-beda. Ada beberapa daerah juga memberi nama permainan *sunda manda engklek* dengan nama *sondah* yang artinya permainan yang menggunakan media gambar berupa persegi yang digambar di atas lantai ataupun tanah.<sup>33</sup> Sedangkan di daerah Bengkulu permainan

---

<sup>29</sup> Aeni Nur Taskiyah and Wahyuning Widyastuti, "Etnomatematika Dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Permainan *Engklek*," *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 81.

<sup>30</sup> Andreas Supriyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2018.

<sup>31</sup> Marsuroh and Diananda, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Engklek*."

<sup>32</sup> Nita Kusuma, "Pendekatan Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Anak Di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara," *MathEducation Nusantara* 2, no. 1 (2019): 72–77, <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/71>.

<sup>33</sup> Iravan Septianto, Muhammd Arif, and Hartaman Nugraha, "Penerapan Permainan Modifikasi *Engklek* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini 6-8 Tahun Diperumahan Regency1 Tangerang," *Journal olahraga rekat (rekreasi masyarakat)* 1, no. 1 (2022): 53–60.



sunda manda engklek terkenal dengan sebutan lompek kodok yang berarti lompat katak atau berlompat seperti katak.

Berdasarkan temuan di atas penulis menyimpulkan bahwa permainan sunda manda engklek berasal dari negara Italia dan Inggris yang terkenal dengan nama *hopscotch* kemudian dibawa oleh anak-anak jaman Belanda ke dalam Negara Indonesia pada saat penjajahan. Di Indonesia memiliki nama-nama yang berbeda sesuai dengan daerahnya seperti sunda manda, sondah, lompek kodok dan lain-lain.

### 3) Peraturan dan Cara Bermain sunda manda engklek

Bermain sunda manda engklek tergolong permainan yang cukup mudah, sederhana dan tidak rumit. Peraturan dan cara bermain sunda manda engklek dapat dilakukan dengan minimal dua orang yang diawali dengan membuat petak berbentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian sebagai media permainan.<sup>34</sup>

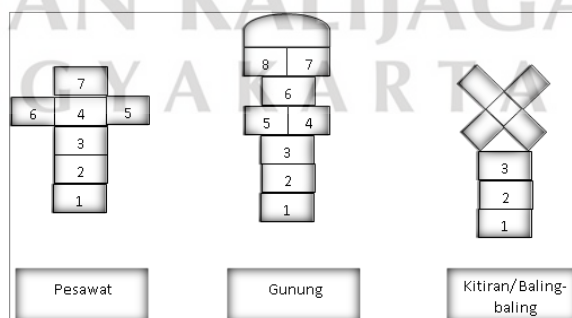
Peraturan permainan sunda manda engklek yang pertama, pemain harus menggunakan satu kaki ketika melompat kedalam petak-petak yang ada, kemudian mendarat dengan satu atau dua kaki tergantung dengan petak yang tersedia. Kedua, pemain melompati sepanjang petakan secara berurutan dari petak 1 sampai 8 dengan syarat tidak boleh menapak pada petakan yang ada *gacuk* atau *gaco*

---

<sup>34</sup> Nia Puspitasari, Siti Masfuah, and Ika Ari Pratiwi, "Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2540–2546.

milik pemain yang bermain sunda manda engklek. Ketiga, bentuk petakan ke 4 dan 5 ataupun 7 dan 8 diperbolehkan menapakkan dengan dua kaki dengan syarat tidak ada *gacuk* atau *gaco* di dalam petak angka tersebut. Keempat, pemain akan kalah dan berganti giliran dengan pemain lain jika *gacuk* atau *gaco* yang dilempar mengenai garis ataupun keluar garis. Kelima, pemain akan berhenti bermain dan berganti giliran dengan yang lain jika kaki menapak atau mengenai garis atau terjatuh ketika berlompat pada saat permainan berlangsung.

Cara bermain Sunda manda engklek dapat diperhatikan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan. Kemudian sebelum permainan sunda manda engklek dimulai, para pemain menggambar petakan atau sketsa yang dijadikan media permainan. Ada beberapa jenis sketsa permainan sunda manda engklek, yang sering digunakan di Indonesia ada tiga jenis yaitu berbentuk pesawat, gunung dan kitiran atau baling-baling.



Sumber: Google

**Gambar 1. 2 Model Permainan Sunda manda engklek**

Petakan atau sketsa permainan sunda manda engklek yang terbagi menjadi tiga model dan setiap daerah menggunakan bentuk yang berbeda-beda dengan ukuran rata-rata sekitar 30x30 cm.<sup>35</sup> Dari ketiga model sketsa permainan sunda manda engklek yang bentuk gunung cenderung lebih sering digunakan diberbagai daerah karena dianggap lebih mudah dan sederhana cara bermainnya dibanding dengan model sketsa yang lain. Cara bermain dalam permainan sunda manda engklek antara lain sebagai berikut:

Pertama, menentukan urutan giliran bermain sunda manda engklek melalui hom-pim-pah. Setelah itu setiap pemain mendapatkan urutan main, pemain urutan pertama diberi giliran yang paling awal dalam memainkan sunda manda engklek yaitu dengan melempar *gacuk* atau *gaco* ke dalam petakan pertama, kemudian langsung melompat ke petakan yang kedua tanpa melapak pada petakan pertama karena ada *gacuk* milik pemain. Setelah pemain melompat sampai angka 7 dan 8 maka kembali menuju kotak pertama, dengan syarat sebelum kembali keluar area petakan pemain harus mengambil *gacuk* atau *gaco* nya terlebih dahulu tetap dengan menggunakan satu kaki.

Kedua, Pemain yang berhasil akan tetap lanjut memainkan permainan dengan melempar *gacuk* ke dalam petakan ke dua dan

---

<sup>35</sup> Janah and Ngaisah, "Upaya Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Sunda Manda."

seterusnya sampai dengan angka yang paling tinggi. Petakan dalam model sketsa gunung yang paling puncak yaitu angka 9. Pada saat mengambil *gacuk* atau *gaco* pada petakan angka 9 maka posisi pemain harus balik badan kemudian mengambilnya dengan tidak melihat *gacuk* atau *gaco* tersebut. Setelah berhasil dari petakan 1 sampai 9 maka pemain kembali ke tempat awal dan telah dihitung melewati satu putaran.

Ketiga, pemain yang sudah menyelesaikan 1 putaran terlebih dahulu, maka berhak mendapatkan hadiah sebuah petakan yang dijadikan rumah atau sawah dengan syarat di luar area permainan pemain melempar *gacuk* atau *gaco* dengan posisi badan terbalik. Jika pemain mampu memasukan *gacuk* atau *gaco* ke dalam petakan maka petakan itu milik pemain tersebut dan pemain lain tidak boleh menginjaknya.

Keempat, pemain yang sudah memiliki rumah atau sawah biasanya ditandai dengan kapur ataupun spedol tergantung dengan area permainan, agar pemain yang lain tidak menginjak rumah atau sawah milik pemain tersebut. Pemain yang memiliki banyak rumah atau sawah adalah yang akan menjadi pemenang dalam permainan sunda manda engklek.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa setiap permainan memiliki ketentuan, aturan dan cara yang berbeda-beda dalam bermain. Ketentuan dan aturan dalam permainan sunda

manda engklek salah satunya melompat dengan menggunakan satu kaki sepanjang petakan dari petakan 1 sampai 8. Sedangkan cara bermainnya, diawali dengan membuat sketsa petakan kemudian hom-pim-pah untuk menentukan giliran main dan permainan dimenangkan oleh pemain yang memiliki banyak rumah atau sawah dalam permainan sunda manda engklek tersebut.

#### 4) Manfaat Permainan Sunda manda engklek

Permainan merupakan kegiatan penting yang memiliki berbagai manfaat bagi anak usia dini. Salah satunya permainan tradisional sunda manda engklek yang memiliki manfaat bagi anak yang melakukannya. Berikut manfaat permainan sunda manda engklek yang diperoleh anak usia dini sebagai berikut:

a) Memperkuat kemampuan fisik anak usia dini karena aturan permainan sunda manda engklek yang setiap pemain diharuskan untuk melompat dengan satu kaki.

b) Mengasah kemampuan anak bersosial dengan teman sebaya dan mengajarkan anak kebersamaan.

c) Dapat menaati aturan-aturan dalam permainan yang disepakati oleh bersama.

d) Mengembangkan ketangkasan dan kecerdasan anak melalui aktiitas bermain. Permainan sunda manda engklek menggunakan *gacuk* untuk dilemparkan ke dalam petakan 1

sampai 9 dapat memengaruhi kecerdasan dan ketangkasan anak dalam menyelesaikan permainan.

- e) Anak menjadi lebih kreatif karena pada umumnya permainan tradisional dibuat langsung oleh pemainnya menggunakan benda yang ada di sekitarnya.
- f) Melatih keseimbangan tubuh anak melalui melompat menggunakan satu kaki dari sepanjang petakan permainan sunda manda engklek.
- g) Melatih motorik tangan anak dalam melempar dan mengambil *gacuk* dalam permainan sunda manda engklek.

## 2. Perkembangan Motorik Kasar Anak

### a. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak merupakan keterampilan gerak yang terus menerus dan berurutan mengalami perkembangan, dari gerakan sederhana dan tidak terorganisir menjadi gerakan yang kompleks dan sangat terorganisir yang melibatkan aktivitas fisik pada anak. Taksonomi Burton dan Miller dalam Ryan D. Burns et al mengungkapkan bahwa gerakan-gerakan dalam motorik kasar menjadi dasar dalam membantu anak mengendalikan tubuh, memanipulasi lingkungan, dan membentuk gerakan kompleks yang terlibat dalam aktivitas fisik.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ryan D. Burns et al., "Effect of a 12-Week Physical Activity Program on Gross Motor Skills in Children," *Perceptual and Motor Skills* 124, no. 6 (2017): 1121–1133.

Aktivitas gerak yang melibatkan fisik menjadi penyebab terjadinya koordinasi antara otot besar dan anggota tubuh. Penjelasan tersebut dipertegas oleh Angelia Noviarti bahwa melatih koordinasi gerak badan melalui aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar diberbagai gerakan dapat menstimulasi anak dalam perkembangan motorik kasar.<sup>37</sup>

Koordinasi yang dibutuhkan dalam perkembangan motorik kasar anak yaitu bagian saraf, otot dan otak yang saling melengkapi satu sama lain.<sup>38</sup> Gusti Ngurah dan Komang berpendapat bahwa pengembangan motorik kasar anak adalah bagian aktivitas motorik yang melibatkan otot besar untuk kekuatan fisik, daya tahan, kelincahan dan keseimbangan pada tangan, kaki dan anggota tubuh anak yang lain.<sup>39</sup> Hal tersebut menjadi kompetensi utama dan dasar gerak dalam perkembangan motorik anak seperti melempar, melompat, meluncur, berlari, dan menendang.<sup>40</sup>

Perkembangan motorik kasar memiliki peran penting dan berdampak besar bagi tumbuh kembang anak usia dini. Proses perkembangan motorik kasar anak akan berkelanjutan berdasarkan usia anak. Salpina Simahate mengungkapkan terdapat beberapa aspek

---

<sup>37</sup> Angelia Noviarti and Syahrul Ismet, "Analisi Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional *Engklek*," *Jurnal tunas cendekia* 4, no. 1 (2021): 222–230.

<sup>38</sup> Melanie Perreault et al., "Motor Competence in Children with CHARGE Syndrome," *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities* 46, no. 2 (2021): 67–76.

<sup>39</sup> Yudaparmita and Adnyana, "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik."

<sup>40</sup> Melanie Perreault et al., "Relationship Between Motor Skills, Balance, and Physical Activity in Children with CHARGE Syndrome," *Journal of Visual Impairment and Blindness* 114, no. 4 (2020): 315–324.

penting yang harus diperhatikan dalam perkembangan motorik kasar anak antara lain:<sup>41</sup>

- 1) Kekuatan anak dalam menggunakan otot-ototnya untuk menahan dan mengangkat sesuatu yang berat.
- 2) Daya tahan anak dalam melakukan kegiatan dan aktivitas berjam-jam tanpa merasa mudah lelah.
- 3) Kecepatan anak dalam melakukan perpindahan gerak dalam waktu yang singkat.
- 4) Keseimbangan anak dalam mempertahankan posisi tubuh saat bergerak.
- 5) Koordinasi organ-organ tubuh anak dalam berbagai gerakan.
- 6) Kelincahan anak dalam bergerak seperti melakukan kejar-kejaran yang berpindah posisi gerak dengan cepat.
- 7) Ketepatan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh seperti menahan bola dan menendangnya.

Berdasarkan pendapat di atas, perkembangan motorik kasar anak adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang berkoordinasi antara saraf, otot dan otak yang melibatkan sebagian anggota tubuh ataupun seluruh anggota tubuh dalam aktivitas gerak. Dampak perkembangan motorik kasar anak yang baik yaitu otot yang kuat, daya tahan yang stabil, kecepatan dan kelincahan anak dalam koordinasi

---

<sup>41</sup> Salpina Simahate and Abdul Munip, "Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 2 (2020): 236.



berbagai gerak, dan ketepatan anak dalam mengendalikan macam-macam aktivitas gerak.

#### **b. Unsur-Unsur Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Istilah motorik itu berarti sesuatu kegiatan yang menghasilkan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh tubuh. Aktivitas gerak yang paling mendasar adalah yang dikembangkan anak usia dini yang sejalan dengan tahap pematangan dan pertumbuhannya.<sup>42</sup> Gerak dapat bermakna luas yaitu jika bergerak berarti hidup, berarti bebas, dan berarti berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Salpina Simahate et al memaparkan bahwa gerak merupakan kebutuhan penting dan unsur utama dalam keberlangsungan hidup manusia, tanpa adanya gerak dapat menyebabkan kelainan pada tubuh dan organ-organ lainnya yang membuat manusia kurang sempurna.<sup>43</sup>

Gerak dalam aspek perkembangan anak termasuk kategori motorik kasar. Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat berkembang berdasarkan tindakan refleks yang dimiliki sekarang dan telah diasah melalui latihan yang berkelanjutan.<sup>44</sup> Motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh gerakan yang terbagi menjadi tiga

---

<sup>42</sup> Haga et al., "Cross-Cultural Aspects: Exploring Motor Competence Among 7- to 8-Year-Old Children From Greece, Italy, and Norway."

<sup>43</sup> Simahate and Munip, "Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome."

<sup>44</sup> Franziska Degé, Hanne Patscheke, and Gudrun Schwarzer, "The Influence of Music Training on Motoric Inhibition in German Preschool Children," *Musicae Scientiae* 26, no. 1 (2022): 172–184.

jenis yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

*Pertama*, gerak lokomotor. Jenis gerakan yang melibatkan perjalanan atau perpindahan dari satu tempat ke tempat lain.<sup>45</sup> Pergerakan yang dilakukan anak seperti berlari, berjalan dan melompat menjadi dasar dalam gerak lokomotor. Tiga aktivitas gerak tersebut harus dikembangkan dan diberi stimulus secara optimal sejak dini. Selain tiga gerakan tersebut, gerak lokomotor yang termasuk gerak berpindah tempat antara lain, meluncur, menendang, menangkap dan lain-lain.<sup>46</sup> *Kedua*, gerak non lokomotor. Gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat atau menetap disatu kedudukan disebut dengan gerak non lokomotor. Gerakan tersebut berupa memutar badan, membungkuk, dan sebagainya.<sup>47</sup> *Ketiga*, gerak manipulatif dilakukan menggunakan alat atau obyek yang dominan melibatkan tangan dan kaki.<sup>48</sup> Gerak ini menjadi gerak gabungan antara gerak dasar lokomotor dan gerak dasar non lokomotor yang dilakukan secara bergantian atau bersamaan. Dalam melakukan gerak manipulatif membutuhkan koordinasi antar sebagian anggota tubuh ataupun seluruhnya. Aktivitas

---

<sup>45</sup> Rahmi Fajar Linda and Muhamad Sazeli Rifki, "Upaya Meningkatkan Gerak Locomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional *Engklek* Modifikasi," *Stamina.Ppj.Unp.Ac.Id* 3, no. 6 (2020): 417–425.

<sup>46</sup> Perreault et al., "Relationship Between Motor Skills, Balance, and Physical Activity in Children with CHARGE Syndrome."

<sup>47</sup> Simahate and Munip, "Latihan Gerak Locomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome."

<sup>48</sup> Rifa Auliya Imani, Heri Yusuf Muslihin, and Elan, "Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun," *PAUD Agapedia* 4, no. 2 (2020): 273–284.

geraknya seperti menendang bola, memukul dan melempar suatu benda dan seterusnya.

Indikator gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif berkembang berdasarkan tahapan perkembangan anak. Menurut Susanti terdapat tiga komponen gerak pada anak usia dini pada usia 5-6 tahun dapat dijelaskan melalui tabel berikut:<sup>49</sup>

**Tabel 1. 1 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Perkembangan Motorik Kasar Anak	
	Komponen Gerak	Indikator
1.	Lokomotor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berlari mengejar temannya</li> <li>2) Berjalan pelan di atas garis</li> <li>3) Melompat dengan satu kaki</li> <li>4) Melakukan gerakan tubuh untuk melatih kekuatan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan, kelincihan, dan ketepatan dalam gerak.</li> </ol>
2.	Non Lokomotor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengayunkan tangan kanan dan kiri</li> <li>2) Melakukan gerakan membolak balikan tangan. (beryanyi hompimpa)</li> <li>3) Melakukan kegiatan gerakan mata yang terkoordinasi dengan gerakan kaki dan tangan.</li> <li>4) Menggunakan tangan kanan dan kiri dalam suatu kegiatan</li> </ol>
3.	Manipulatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Melakukan gerakan melompat dengan membawa suatu benda</li> <li>2) Mengayun tangan dengan menggunakan suatu benda</li> </ol>

<sup>49</sup> Sumardi Susanti, Heri Yusuf Muslihin, "Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *JPP PAUD FKIP Untirta* 9 (2022): 77–84.

Sedangkan indikator motorik kasar anak juga dijelaskan dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak pada lampiran peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terkait perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara lain:

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun terbagi menjadi tiga kategori yaitu gerakan dasar lokomotor yang melatih anak untuk melakukan gerak berpindah tempat, gerakan dasar non lokomotor yang melatih anak bergerak di tempat yang sama, dan gerak dasar manipulatif yang berarti aktivitas gerak gabungan antara lokomotor dan non lokomotor. Selain itu melakukan gerak koordinasi untuk melatih anak dalam keseimbangan gerak tubuh yang melibatkan mata, kepala, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya.

### 3. Perkembangan Kognitif

#### a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan berpikir dengan keterampilan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan berbagai persoalan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Novitasari memaparkan bahwa anak memiliki kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan dapat melakukan penalaran dalam memecahkan masalah yang akan memudahkan anak dalam menguasai ilmu pengetahuan yang lebih luas sehingga dapat diterima oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup>

Santrock menjelaskan perkembangan kognitif merujuk pada kecerdasan yang berupa kemampuan yang dimiliki anak dalam mempelajari sebuah konsep.<sup>51</sup> Belajar dalam memahami sesuatu hal dalam menerima keterangan, arti, ataupun sifat yang memiliki penggambaran yang jelas terkait hal tersebut. Perkembangan kognitif anak memiliki kedudukan penting dalam menunjang tahapan berikutnya dalam membentuk kepribadian maupun karakteristik anak.

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir dan kecerdasan anak dalam menanggapi segala sesuatu yang menyebabkan anak dapat mengingat, menyelesaikan masalah, dan menyusun strategi dengan cara

---

<sup>50</sup> Yesi Novitasari and Mohammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 805.

<sup>51</sup> John W. Santrock, *Educational Psychology: Theory and Application to Fitness and Performance*, New York: McGraw-Hill Education, 2018.

kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Piaget memaparkan bahwa perkembangan kognitif menjadi salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dalam peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.<sup>52</sup> Standar perkembangan kognitif pada anak usia dini sebagai dasar anak untuk berkembang yaitu dapat mengenal simbol, memahami identitas, memahami sebab akibat, dapat mengklasifikasi beberapa kategori, dan dapat menghitung angka sesuai dengan tahapan usianya.<sup>53</sup>

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini adalah kecerdasan atau kreativitas anak dalam berpikir mengetahui lingkungannya sehingga pengetahuan anak dapat berkembang dengan cepat. Kemampuan berpikir anak dapat distimulasi sesuai tahapan usianya. Anak dapat mengeksplorasi hal-hal yang ada disekitarnya seperti tumbuhan, hewan, orang lain, pribadinya serta perabotan benda yang lain yang menjadi pengetahuan baru bagi anak.

#### b. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat ditandai dengan cara berpikir anak setiap berinteraksi dengan lingkungannya yang mengajarkan anak berbagai pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimengerti ataupun baru dikenalnya. Interaksi menjadi proses

---

<sup>52</sup> Pertiwi, Fitroh, and Mayangsari, "Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun."

<sup>53</sup> Niffa Asrilla Yulisar, Hibana Hibana, and Siti Zubaedah, "Pembelajaran Calistung: Peningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B Di TK Angkasa Tasikmalaya," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 17-30.

perkembangan kognitif anak secara alamiah yang membuat anak dipertemukan dengan sebuah permasalahan dan cara menyelesaikannya. Permasalahan tidak hanya dialami oleh orang dewasa, anak-anak juga mengalaminya sebagai makhluk sosial sehingga pentingnya aspek-aspek perkembangan kognitif pada anak yang harus diperhatikan sejak dini.

Novitasari menjelaskan bahwa pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar pada anak membuat anak memiliki kemampuan berfikir secara logis dan kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat dalam peristiwa memecahkan permasalahan yang dihadapinya.<sup>54</sup> Sedangkan diperkuat oleh Khadijah yang menjelaskan aspek perkembangan kognitif anak terbagi menjadi tiga,<sup>55</sup> sebagai berikut:

1) Menyelesaikan permasalahan dalam belajar

Dalam proses belajar anak akan dihadapkan sebuah permasalahan dan tantangan dalam menyelesaikan berbagai kegiatan yang dilakukan di lingkungan keluarga ataupun sekolah. Menyelesaikan permasalahan dalam belajar salah satunya yaitu kemampuan anak mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari baik banyak ataupun sedikit. Kemudian kemampuan anak dalam mengenal sesuatu berdasarkan fungsinya dengan

---

<sup>54</sup> Novitasari and Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini."

<sup>55</sup> Khadijah Khadijah and Nurul Amelia, "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 69–82.

menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik. Kegiatan bermain dapat mengasah kemampuan anak dalam mengkreasikan sesuatu berdasarkan ide dari dirinya sendiri dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal tersebut membuat anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam mengenal sesuatu seperti benda atau alat yang ada disekitarnya.

Kemampuan lain yang dimiliki anak usia dini seperti mengenal pola kegiatan yang dilakukan dengan menyadari pentingnya waktu. Disiplin berdasarkan kebiasaan yang dilakukan seperti mengenal waktu bermain, belajar, makan dan tidur. Selain itu dalam menyelesaikan permasalahan disekitar, anak harus memiliki kemampuan dalam memahami posisi atau kedudukannya di dalam keluarga, ruang, sekolah, dan lingkungan sosial.

## 2) Berpikir logis

Berpikir logis merupakan kemampuan anak dalam berpikir sesuai dengan logika dan nalar yang dipahami diri sendiri dan orang lain. Kemampuan berpikir logis pada anak dapat ditandai dengan hal-hal berikut ini seperti kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran yang sesuai petunjuk yang ditetapkan. Selain itu, anak juga memiliki kemampuan mengelompokkan benda yang sejenis ataupun yang berpasangan dengan 2 sampai 4 variasi baik ukuran dan warna. Kemudian dalam berpikir logis anak memiliki kemampuan



mengenal sebab akibat yang berkaitan dengan dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3) Berpikir simbolik

Berpikir simbolik merupakan kemampuan berpikir anak dalam mengenal suatu objek atau peristiwa yang tidak hadir secara fisik atau nyata dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik pada anak ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan, mengenal berbagai aspek anak berjalan secara holistik dan membilang benda dari satu sampai sepuluh. Kemampuan tersebut dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh semua aspek perkembangan anak sedangkan faktor eksternal seperti keluarga, guru, dan beragam sumber belajar lainnya.

Aspek perkembangan kognitif dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek yang berkedudukan penting dalam menyelesaikan permasalahan anak dalam belajar atau bermain dilingkungan sekitarnya, kemudian anak berpikir logis dalam berpendapat atau berargumen dengan orang lain, dan berpikir simbolik yang membuat anak mampu membedakan bilangan ataupun mata uang yang digunakannya setiap hari dalam bertransaksi dengan orang lain.

#### c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik perkembangan kognitif yang dimiliki anak usia 5-6 tahun dapat ditandai dengan beberapa kemampuan dan keterampilan yang dikuasai oleh anak. Retnaningrum memaparkan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain sebagai berikut:<sup>56</sup>

- 1) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimiliki.
- 2) Mulai memahami dan mengetahui waktu, nama hari dalam satu minggu, kemampuan mengingat kapan libur dan masuk sekolah ataupun waktu berangkat dan pulang sekolah.
- 3) Sudah memahami sebagian warna.
- 4) Memiliki ketertarikan mengetahui, menulis dan belajar angka dan huruf. Ada yang sudah mampu menulis dan menyalinnya, ada juga yang mampu menghitungnya bahkan membaca abjad perkata.
- 5) Kemampuan memahami ukuran dan jumlah.
- 6) Di akhir umur 6 tahun anak sudah bisa berhitung, menulis serta membaca.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan kognitif anak berusia 5-6 tahun dapat ditandai dengan mampu mengetahui bidang, membedakan waktu, menyebutkan berbagai warna dasar, tertarik dalam menulis membaca dan berhitung, selain itu

---

<sup>56</sup> Wulandari Retnaningrum, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing," *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 2 (2016): 207.

juga mampu membedakan ukuran besar dan kecil benda-benda di sekelilingnya.

d. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Tahapan perkembangan kognitif anak merupakan aspek penting yang dibutuhkan perhatian agar dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Santrock memaparkan terkait tahapan dalam perkembangan kognitif anak, antara lain sebagai berikut:<sup>57</sup>

1) Tahapan Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep yang anak miliki diperoleh melalui pengalaman yang konkrit atau nyata yang dialami oleh anak dalam kehidupan. Pengalaman yang berkesan dan bermakna bagi anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain bermakna yang membuat anak mengenal berbagai pengetahuan dan ilmu baru. Misalnya dalam permainan yang membuat anak melakukan peristiwa menghitung bilangan atau benda yang ada sekitar. Selain itu, anak juga dapat mengenal bentuk geometri menggunakan balok ataupun benda yang lainnya. Dengan menggunakan berbagai benda dalam media bermain, hal tersebut juga melatih anak dalam mengenal berbagai warna.

2) Tahapan Transisi

Masa transisi merupakan proses berpikir anak melalui tahap peralihan dari dari pengertian yang konkrit ke tahap mengenal

---

<sup>57</sup> Santrock, *Educational Psychology: Theory and Application to Fitness and Performance*.

bilangan yang abstrak, di mana benda tersebut yang sudah ada serta mulai dikenalkannya wujud lambang bilangannya. Tahap transisi ini dilakukan pendidik dengan bertahap berdasarkan kemampuan daya pikir anak yang berbeda setiap individualnya.

### 3) Tahapan Lambang

Dalam tahap ini, anak dilatih dan diberi peluang untuk menulis lambang bilangan terhadap konsep konkrit yang sudah dikuasainya. Contoh bentuk konkrit benda-benda yang ada disekolahkan dihitung secara bersama-sama kemudian anak mampu mengenal jumlah lambang bilang berdasarkan benda yang dihitungnya. Benda dapat anak tambah maka jumlah benda bertambah banyak dan jika dikurang jumlah benda menjadi berkurang.

Sedangkan dalam teori Piaget juga memaparkan terkait tahapan perkembangan kognitif anak, antara lain:

#### 1) Perkembangan Masa Bayi

Tahapan pertama pada masa bayi pada perkembangan pemikiran menurut teori Piaget terbagi menjadi empat tahapan yakni, tahapan sensoris motorik, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Pemikiran bayi termasuk ditahap sensoris-motorik yang dimulai dari berusia 0 sampai 2 tahun. Perkembangan mental pada tahapan ini dapat berkembang pesat yang ditandai dengan kemampuan bayi dalam mengkoordinasi dan

mengorganisasikan sensasi melalui tindakan-tindakan dan gerakan fisik.

Pengetahuan anak didapatkan melalui inetraksi fisik dengan objek (benda) atau orang. Berbagai skemanya baru berbentuk reflek sederhana seperti menggenggam dan mengisap tangan, kaki menendang. Di akhir tahapan pada saat berusia 2 tahun pola sensorik motorik yang anak semakin kompleks dan mulai mengadopsi sebuah simbol yang primitif. Contohnya, pada anak berusia 2 tahun dapat membayangkan suatu mainan dengan memanipulasi hal tersebut dengan tangannya sebelum mainan itu sengguhan ada. Selain itu anak juga dapat menggunakan berbagai kata seperti “mama melompat” yang berguna untuk memperlihatkan terjadinya sensotik motorik anak.

## 2) Perkembangan Masa Anak-Anak

Masa awal anak-anak dalam perkembangan kognitif dikenal dengan istilah *preoperational stage* (tahapan praoperasional) yang terjadi pada usia 2 sampai 7 tahun. Tahapan ini terbentuk keyakinan pada hal magis, egosentrisme yang kuat dan selajutnya juga melemah, penalaran mental muncul dan konsep yang stabil terbentuk. Pemikiran praoperasional yaitu sebuah masa tunggu yang singkat pada pemikiran operasional meskipun belum secara sempurna dapat berpikir secara operasional. Pemikiran anak pada

tahap ini masih belum terorganisir dengan baik sehingga masih terkesan kacau.

Pikiran praoperasional merupakan tahap awal dari daya dalam merekonstruksikan ke level pikiran yang sudah di tetapkan diperilaku. Selain itu, pikiran juga meliputi transisi dari pemakaian simbol primitif pada yang lebih maju. Anak mulai dapat mempergunakan berbagai simbol sesuai perkembangan kognitif anak. Seperti simbol bilangan dan kata-kata yang dapat menggantikan aktivitas, peristiwa, serta objek atau perilaku yang terlihat.

### 3) Perkembangan Masa Pertengahan dan Akhir

Perkembangan pada tahap ini pikiran anak dikenal dengan istilah *Concrete Operational Thought* (pemikiran operasional konkrit). Operasi berdasarkan pendapat Piaget merupakan hubungan yang logis diantara skemaskema atau konsep-konsep. Sedangkan operasional konkrit merupakan aktivitas mental yang berpusat pada peristiwa nyata yang dapat diukur. Pada tahap ini, pemikiran logis anak mulai meningkat yang ditandai dengan mengetahui perasi beberapa konsep. Dalam mengenal dan memahami lingkungan sekitar, dalam menerima informasi anak tidak hanya mengandalkan panca indra sebab anak mulai memiliki daya berpikir dalam membedakan apakah yang terlihat oleh mata dengan fakta

sesungguhnya, serta antara yang sifatnya menetap ataupun sementara.

Masa konkrit operasional pada tahap ini, anak sudah mulai mengerti konservasi yang berkaitan dengan daya anak dalam berbagai elemen yang berbeda secara bersamaan. Hal itu disebabkan karena pada tahapan ini anak sudah dapat memperluas 3 jenis proses yang dikenal dengan sebutan operasi yakni identitas, resiprosasi serta negasi. Dan terbentuk lebih konkrit lagi, anak telah membentuk operasi mental atas semua pengetahuan yang dimilikinya dengan kemampuan merubah mengurangi serta menambah. Operasi ini dimungkinkan dapat menyelesaikan permasalahan dengan logis.

e. Kemampuan Membilang

1) Pengertian Kemampuan Membilang

Kemampuan membilang sudah dapat dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif anak.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat ditandai dengan berbagai ciri, yakni kemampuan dalam menyusun *puzzle* secara sederhana, menggunakan beragam bentuk balok dengan menyusun menjadi sebuah bangunan, mengetahui asal usul terjadinya suatu hal, memperlihatkan kejanggalan sebuah gambar, mengetahui sebab akibat, mengetahui konsep sama dengan ataupun lebih kecil dan lebih besar, mengkaitkan konsep dengan lambang bilangan,

memahami lambang bilangan, menyebutkan angka 1 sampai 20, membuat kerajinan yang berbentuk dari tanah liat.

Perkembangan kognitif pada anak seringkali dihubungkan dengan kecerdasan anak dalam bidang akademik seperti konsep matematika dalam pengurangan, penjumlahan, dan memahami bilangan. Tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak diarahkan pada berbagai kemampuan yakni:

- a) Sains permulaan yaitu kemampuan saintific dalam menyelesaikan permasalahan
- b) Geometri yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk, ukuran dan warna.
- c) Aritmatika yaitu kemampuan dalam berhitung.
- d) Kinestetik yaitu keterampilan dalam melakukan gerakan motorik kasar dan halus.
- e) Tekstil yaitu kemampuan yang berkaitan dengan indra peraba.
- f) Visual yaitu kemampuan yang berkaitan dengan persepsi dan penglihatan terhadap lingkungan sekitar.
- g) Audiotori yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bunyi atau audio yang mengandalkan indra pendengaran.

Siti Samsiyah menjelaskan bahwa kemampuan membilang bagi anak yaitu kapasitas anak dalam menghitung melalui penyebutan satu persatu jumlah benda secara berurutan. Selain itu, membilang digunakan untuk mengetahui pengetahuan mengenai sistem nomor



dan nama angka dengan menggunakan bilangan asli yang diimplementasikan pada anak usi dini.

Roy & Edward memperjelas bahwa membilang adalah tindakan matematika yang berguna untuk menetapkan banyak sedikitnya jumlah benda yang tersedia. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 memaparkan dalam kegiatan membilang dapat dilakukan oleh anak digolongan usia 5-6 tahun yang ditandai dengan kemampuan membilang dari angka 1 sampai 20. Stimulasi kemampuan anak dalam membilang angka 1 sampai 20 menjadi keterampilan dasar yang disiapkan yang bertujuan untuk membantu anak dalam pembelajaran akademik, menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai solusi alternatif, mengembangkan keterampilan logika matematika, memperoleh pengetahuan mengenai waktu dan ruang, dan kemampuan berpikir cermat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang menjadi aspek perkembangan kognitif anak usia dini pada tahap praoperasional yang menjadi dasar anak dalam mengenal dan memahami bilangan angka 1 sampai 20. Stimulasi dalam mengembangkan kemampuan membilang anak dapat dilakukan melalui bermain ataupun menggunakan media yang berkesan untuk anak sehingga anak mudah mengingatnya. Kemampuan membilang diajarkan sesuai dengan kemampuan anak

dalam berpikir karena menjadi dasar anak dalam memahami pengetahuan matematika.

## 2) Indikator Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator perkembangan kognitif anak dalam Permendinas No. 58 tahun 2009 terhadap bidang konsep huruf, bilangan, serta lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun, antara lain sebagai berikut:

- a) Menunjuk lambang bilangan 1-10
- b) Menciptakan urutan bilangan 1-20
- c) Berhitung (memahami konsep bilangan bersama benda) hingga 20
- d) Meniru lambang bilangan 1-10
- e) Menyebutkan urutan 1-10

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu prediksi yang mengungkapkan tentang apa saja yang diharapkan untuk ditemukan oleh peneliti. Secara sederhana peneliti mengungkapkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha<sub>1</sub> : Ada pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

Ha<sub>2</sub> : Ada pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak yang menggunakan media bermain permainan tradisional sunda manda engklek .

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk menyederhanakan ulasan dalam sebuah penelitian. Secara terstruktur penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang tersusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, hipotesis penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Metode penelitian yang meliputi, pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data.

BAB III Hasil penelitian dan pembahasan meliputi deskripsi hasil penelitian, hasil uji hipotesis penelitian, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

BAB IV Penutup meliputi simpulan, implikasi dan saran.

## BAB II

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi atau data dengan tujuan yang diinginkan. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yang terdiri dari beberapa bagian, yakni jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan analisis data.

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni metode ilmiah dari sebuah penelitian yang menggunakan angka mulai pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui terkait ada tidaknya hubungan antar variabel dan dianalisis menggunakan statistik. Variabel dalam penelitian terbagi menjadi dua yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki kebebasan yang tidak bergantung dengan variabel lain sedangkan variabel terikat berarti variabel yang tergantung pada variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan sunda manda engklek ( $X$ ), sedangkan variabel terikatnya yaitu perkembangan motorik kasar ( $Y_1$ ) dan perkembangan kognitif ( $Y_2$ ).

Sugiyono memaparkan dalam karakteristik kuantitatif memiliki beberapa tujuan yaitu dapat menunjukkan hubungan antar variabel, dapat menguji teori dan dapat digunakan dalam mencari generalisasi yang mempunyai nilai

prediktif.<sup>58</sup> Sedangkan menurut Icam Sutisna, penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan yang dilakukan melalui menganalisis populasi atau sampel tertentu.<sup>59</sup> Sesuai dengan proses penelitian ini dalam mencari pengaruh antar variabel yang terkait untuk menguji hipotesis melalui sebuah penelitian yang menggunakan *treatment* atau perlakuan.

Jenis penelitian ini menggunakan bentuk *Quasy Experiment* yang mempunyai kelompok kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi berlangsungnya eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest- Posttest Group Design* dengan memilih dua kelompok yang dijadikan penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditentukan secara acak. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai karakteristik yang sama sehingga diambil secara acak dari populasi homogen yang dipastikan adanya perbedaan pada variabel-variabel terikat karena pengaruh perlakuan berbeda tidak sejak awal. Kelompok pertama yaitu kelompok B TK Annur 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sebagai unit percobaan, sedangkan kelompok kedua kelompok B TK Amal Insani sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Model eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan satu macam perlakuan dalam pelaksanaan desain penelitian non- equivalent *pretest-posttest control group* desain, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

---

<sup>58</sup> Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011.

<sup>59</sup> Icam Sutisna, "Statistika Penelitian," *Universitas Negeri Gorontalo*, no. April (2020): 1-15.

diberikan pretes sebagai tahap awal untuk mengukur kondisi pertama antar kelompok sebelum diberikan perlakuan. Langkah selanjutnya yaitu memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen sedangkan kelompok pembanding atau kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kemudian setelah diberikan perlakuan maka kedua kelompok diberi tes lagi atau *posttest*. Model desainnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pre test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : *Post test* kelompok kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan atau *treatment* sebagai variabel bebas

Dengan menggunakan desain penelitian ini dapat diketahui perbedaan hasil dari kegiatan bermain sunda manda engklek terhadap motorik kasar dan kognitif anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dapat dipaparkan mengenai tahapan-tahapan dalam penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Tes awal (*Pretest*)

*Pretest* dilakukan sebagai tes awal untuk mengetahui perkembangan motorik kasar dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan

perlakuan atau *treatment*. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah TK Annur 2 yang diberikan perlakuan atau *treatment* sedangkan untuk kelompok kontrolnya adalah TK Amal Insani yang tidak diberikan *treatment*. Tes awal yang diberikan peneliti kepada dua kelompok bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun apabila hasil *pretest* antar kedua kelompok tidak mengalami perbedaan secara signifikan, maka dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* baik karena keduanya sama-sama belum diberikan perlakuan atau *treatment*.

## 2. Perlakuan atau Treatment

Perlakuan atau *treatment* pada penelitian ini yaitu permainan Sunda manda engklek yang menjadi variabel bebas dalam penelitian. Pemberian perlakuan atau *treatment* hanya diberikan kepada kelompok yang dijadikan eksperimen sebagai proses sebuah penelitian yaitu kelompok eksperimen. Media yang digunakan kelompok eksperimen pada saat proses pelaksanaannya adalah media permainan Sunda manda engklek yang didesain dengan sketsa yang menarik menggunakan benner dengan ukuran 0,8 x 2 meter. Model yang digunakan yaitu gambar gunung dengan berjumlah sembilan petakan dilengkapi dengan *gaco* atau *gacuk* karakter dari kayu yang berbentuk lingkaran.



Sumber Data: Dokumentasi

**Gambar 2. 1 Model Gunung dan Gaco dalam Permainan Tradisional Sunda manda engklek**

Tahap awal dalam penelitian, peserta didik apersepsi tentang permainan tradisional sunda manda engklek, yang populer dari terdahulu sampai sekarang di kalangan anak yang dikemas secara lebih menarik dan sederhana. Setelah itu, peneliti mengenalkan tata cara bermain sunda manda engklek dengan melompat menggunakan satu kaki dari awal petakan sampai akhir dan kembali sampai petakan awal dengan mengenal istilah-istilah dalam permainan sunda manda engklek seperti *gaco* dan *gacuk*. Setelah selesai mengenalkan permainan sunda manda engklek kemudian pendidik meminta peserta didik untuk melakukan permainan sunda manda engklek sesuai dengan kegiatan hari itu. Proses pemberian *treatment* pada peserta didik kelompok eksperimen dilakukan setelah kegiatan inti. *Treatment* diberikan selama 8x pertemuan dan dilaksanakan dengan durasi waktu 1 x 60 menit sebelum kegiatan inti.



### 3. Tes Akhir (*Posttest*)

*Posttest* dilakukan tes akhir sebagai pembuktian apakah perkembangan motorik kasar dan kognitif anak mengalami perbedaan hasil yang signifikan, antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberikan *posttest* atau tes akhir, namun untuk kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* atau perlakuan. Apabila hasil *posttest* atau tes akhir antara kelompok eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa *treatment* yang peneliti berikan berupa media permainan sunda manda engklek dapat berpengaruh dalam meningkatkannya perkembangan motorik kasar dan kognitif.

### B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari responden yang akan dilaksanakan dalam sebuah penelitian. Populasi juga dapat disebut kumpulan seluruh objek atau subjek yang memiliki karakteristik yang sama. Karakteristik dalam sebuah populasi tidak hanya orang melainkan juga objek atau benda-benda yang lain yang digunakan dalam penelitian. Sugiyono menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan peneliti tetapkan untuk dipelajari, kemudian dapat ditarik menjadi kesimpulan.<sup>60</sup>

Populasi dalam penelitian ini diselenggarakan di Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari 13

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, cv, 2018).

TK yang ada di Maguwoharjo yaitu TK Al Fadillah, TK Amal Insani, TK Angkasa, TK Annur 1, TK Annur 2, TK Annur 3, TK Darussalam, TK Indriyasana, TK Mekar Suwi dan TK Cahaya Bangsa Utama. Dari populasi tersebut maka ditentukan dua TK yang mewakili keseluruhan TK yaitu TK Annur 2 dan TK Amal Insani. TK Annur 2 yang dijadikan kelas eksperimen dan TK Amal Insani yang dijadikan kelas kontrol.

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang menjadi objek atau subjek dalam penelitian. Sugiyono menyatakan bahwasannya sampel adalah bagian dari jumlah ataupun karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>61</sup> Dalam sebuah penelitian, sampel digunakan untuk mewakili populasi karena beberapa keterbatasan sehingga tidak memungkinkan dapat meneliti populasi secara keseluruhan. Teknik yang digunakan penelitian ini dalam menentukan sampel yaitu *cluster sampling*. Teknik *cluster sampling* adalah teknik penentuan sampel yang didasari dengan kultur kelompok bukan individu. Proses pengambilan sampel penelitian yang homogen, terdapat pada anak usia 5-6 tahun terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak.

Sampel dalam penelitian yaitu kelompok B yang berusia 5-6 tahun terkait perkembangan motorik dan sosial emosional anak.

**Tabel 2. 1 Jumlah Sampel Penelitian**

No	Sekolah	Kelas	Jumlah Sampel
1.	TK Annur 2	Eksperimen	40
2.	TK Amal Insani	Kontrol	40
Total			80

*Sumber Data: Lampiran 3 dan 4*

---

<sup>61</sup> Ibid.

### C. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk mencari, mengumpulkan dan memperoleh data yang peneliti inginkan. Hal tersebut membutuhkan teknik pengumpulan data yang tepat agar mendapatkan data yang standar dan sesuai yang ditetapkan. Penelitian ini dalam mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara teliti dengan pencatatan yang sistematis terhadap keadaan atau perilaku objek yang diteliti. Hal yang perlu diperhatikan dalam teknik pengumpulan data melalui observasi yaitu (1) pedoman observasi yang dibuat, (2) lebih cermat dalam mengamati objek yang diteliti, (3) fokus memperhatikan data-data yang relevan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dalam bentuk lembar observasi dan dokumentasi dalam bentuk gambar sebagai penunjang hasil penelitian yang peneliti lakukan. Peneliti mengumpulkan data dengan cara menchecklist butir pernyataan dalam lembar observasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Kemudian data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* diolah dengan menganalisis data.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *participant observation*, yang artinya peneliti ikut serta dalam aktivitas sehari-hari objek yang sedang diteliti. Sugiyono mengungkapkan bahwa observasi partisipasi yang digunakan dalam meneliti dapat memperoleh data lebih lengkap, tajam

dan dapat mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang terlihat.<sup>62</sup> Sedangkan dari segi instrumentasi menggunakan observasi terukur, yang artinya observasi yang sudah dibuat secara sistematis terkait apa yang akan diteliti, kapan dan dimana tempat penelitian ditentukan. Observasi yang dilakukan yaitu dalam mengamati perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui eksperimen di Taman Kanak-Kanak daerah Maguwoharjo Kecamatan Depok.

Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan dapat dilaksanakan melalui format lembar instrumen meliputi checklist dengan skor yang sudah ditentukan atau dimuat dalam lembar observasi. Terkait tahapannya dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Pengumpulan data pada tahap awal meliputi penilaian dengan observasi (pengamatan) pada kelompok kontrol ataupun kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Hasil nilai pengamatan pada tahap awal dapat dijadikan informasi atau data awal terkait perkembangan anak yang diteliti yaitu motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu kelompok yang dieksperimen, perlakuannya yaitu melalui pembelajaran menggunakan

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

permainan tradisional sunda manda engklek . Sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional di kelas tanpa diberikan perlakuan.

### 3. Observasi akhir

Pengumpulan data tahap akhir meliputi penilaian observasi (pengamatan) terkait perkembangan yang mampu dicapai oleh anak setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Observasi tahap akhir mengkaitkan antara observasi awal sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan agar dapat melihat seberapa efektifnya permainan tradisional sunda manda engklek yang telah diaplikasikan sebagai perlakuan.

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang dipilih dalam kegiatan pengumpulan data agar dapat tersusun dan mudah dalam memecahkan masalah penelitian. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang berfungsi untuk mengukur peristiwa fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>63</sup> Prinsip dalam melakukan penelitian pada dasarnya dilakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik dan tepat yang mampu membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan instrumen tes melalui observasi atau pengamatan.

Tes merupakan alat yang digunakan dalam mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini yaitu perkembangan motorik kasar anak dan kognitif anak yang diberikan

---

<sup>63</sup> Ibid.

suatu perlakuan yaitu permainan sunda manda engklek . Tes yang diberikan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar dan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes untuk mengetahui kemampuan anak dapat dilakukan dalam bentuk unjuk kerja atau *performans*. Tes dalam *performans* dapat dilakukan melalui teknik observasi atau pengamatan secara langsung melalui lembar observasi yang sudah ditentukan sebelum penelitian.

*Grand theory* dalam penelitian ini yaitu kemampuan motorik kasar adalah kemampuan dalam beraktivitas gerak yang berkoordinasi dengan saraf, otot dan otak.<sup>64</sup> Perkembangan motorik kasar anak menjadi hal terpenting dalam kehidupan anak yang diperlukan untuk menunjang berbagai potensi yang dimiliki anak. Motorik kasar menjadi kegiatan sehari-hari dalam aktivitas gerak yang melibatkan otot besar. Motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat berkembang baik dapat ditandai dengan memiliki otot yang kuat, daya tahan yang stabil, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan anak dalam koordinasi berbagai gerak, dan ketepatan anak dalam mengendalikan macam-macam aktivitas gerak.<sup>65</sup>

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam memahami kosep, menyelesaikan berbagai persoalan dan keterampilan mengetahui yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemampuan berpikir dapat

---

<sup>64</sup> Simahate and Munip, "Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome."

<sup>65</sup> Ibid.

terbagi menjadi beberapa aspek perkembangan kognitif yaitu berpikir intuitif dalam kreativitas menciptakan suatu hal, berpikir egosentris, dan berpikir simbolik. Dalam tahapan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mengalami beberapa tahap pertama peng uasaan konsep, tahap transisi dan tahapan lambang dalam kemampuan membilang praoperasional.

Instrumen kemampuan motorik kasar dan kognitif anak adalah alat yang dijadikan penilaian dalam kelompok kontrol dan eksperimen melalui lembar observasi. Kisi-kisi instrument dalam kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun atau Taman Kanak-kanak kelompok B akan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar**

No	Aspek	Indikator
1	Kecepatan	Peserta didik mampu berlari sejauh 25 meter
2	Kelincahan	Peserta didik mampu berlari belak belok (zig zag) 4 meter
3	Keseimbangan	Peserta didik mampu berjalan diatas papan titian 2 meter
4	Kekuatan	Peserta didik kuat dan mampu melompat jauh tanpa awalan
5	Koordinasi	Peserta didik mampu melempar dan menangkap bola

*Sumber Data: Lampiran 1*

**Tabel 2. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kognitif**

No	Aspek	Indikator
1	Pengetahuan (C1)	1. Peserta didik mampu menyebutkan bilangan 1-20. 2. Peserta didik mampu menghafal bilangan 1-20.

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Peserta didik mampu menamai bilangan 1-20 berdasarkan lambang bilangan.</li> <li>4. Peserta didik mampu meniru lambang bilangan 1-20</li> <li>5. Peserta didik mampu menulis lambang bilangan 1-20</li> </ol>
2	Pemahaman (C2)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu memberikan conth bilangan dan lambang bilangan 1-20.</li> <li>2. Peserta didik menjelaskan bilangan dan lambang bilangan 1-20.</li> <li>3. Peserta didik mampu membandingkan bilangan terkecil hingga terbesar dalam rentang antara 1-20.</li> <li>4. Peserta didik mampu membedakan bilangan berdasarkan lambang bilangan.</li> <li>5. Peserta didik mampu menghitung lambang bilangan 1-20.</li> </ol>
3	Penerapan (C3)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menerapkan konsep bilangan 1-20 dalam menghitung skor pada permainan.</li> <li>2. Peserta didik mampu mengurutkan bilangan terkecil hingga terbesar ataupun sebaliknya dari terbesar hingga terkecil.</li> <li>3. Peserta didik mampu menentukan bilangan dan lambang bilangan 1-20.</li> <li>4. Peserta didik mampu menyusun bilangan dan lambang bilangan 1-20.</li> </ol>

Sumber Data: Lampiran 2

### E. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrument penelitian pada dasarnya akan diuji coba terlebih dahulu untuk melihat layak atau tidaknya dijadikan sebuah pedoman sebagai syarat guna memahami kualitas dari instrumen itu sendiri. Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan suatu instrumen terhadap variabel-variabel yang



digunakan dalam penelitian. Sedangkan uji reliabilitas yaitu instrument tersebut akan mendapatkan data yang serupa yang digunakan untuk mengukur objek yang serupa dan dapat digunakan beberapa kali. Pengujian validitas dan reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen pembelajaran merupakan persiapan yang dilakukan sesuai susunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak, rencana pembelajaran adalah mengimplementasikan aktivitas permainan tradisional Sunda manda engklek yang sudah dirancang peneliti dengan bimbingan dosen yang ahli dibidangnya dengan menggunakan lembar observasi anak. Dalam mengukur validitas dapat menggunakan *construct validity* (validitas konstruk) maupun *content validity* (validitas isi). Validitas konstruk yang digunakan untuk menguji instrument dapat dipergunakan melalui pendapat ahli (*experts judgment*). Penyusunan instrument ini diperoleh melalui bimbingan dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan bukti validitas terlampir yang dilaksanakan dengan meminta pertimbangan kepada ahli instrumen.

##### a. Uji Validitas Isi

Pengujian validitas isi dalam penelitian ini menggunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*). Menurut sugiyono, setelah instrument dikonstruksikan dengan aspek yang hendak diukur

berdasarkan sebuah teori tertentu, selanjutnya dapat dikonsultasikan bersama ahli untuk diminta pendapat atau persepsinya terkait instrumen yang dirancang tersebut. langkah-langkah dalam uji validitas instrument melalui expert judgment yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Kisi-kisi instrumen dianalisis untuk memastikan sudah dapat mewakili seluruh materi atau konten.
- 2) Menyusun konsep melalui sintesis dari teori yang akan diukur mulai dari perumusan sintesis, penetapan indikator sampai penjabaran instrumen.
- 3) Instrumen diajukan kepada validator untuk meminta pendapat dan pertimbangan hingga diperoleh hasil validasi oleh para *expert judgment*.

Validitas ini dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 validator yang ahli dibidang motorik kasar dan kognitif. Konsultasi yang dilakukan untuk melihat kekuatan item butir, kesesuaian materi dan indikator.

Hasil konsultasi terhadap validator dapat dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrument yang dibuat agar memiliki kelayakan yang digunakan dalam mengumpulkan data serta didapatkan hasil instrument yang sudah divalidasi oleh validator yang ahli dibidang kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini.

b. Uji Validitas Empiris

Pengujian empiris dari instrumen penelitian ini yaitu pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sudah di validasi oleh *expert judgment* yang kemudian diuji melalui pengamatan secara langsung. Penelitian ini memiliki kelas uji coba yang sesuai dengan kriteria subjek dalam uji empiris ini sama dengan subjek penelitian. Subjek uji coba dilakukan di TK Annur 2 Maguwoharjo sebanyak 40 peserta didik dan TK Amal Insani Maguwoharjo sebanyak 40, dengan kualitas dan kriteria yang sudah sama dengan subjek penelitian yang sesungguhnya. Kemudian dapat dihitung hasil uji reabilitas dan validitas dalam penelitian ini.

Uji validitas sebagai pengukuran dengan tingkat ketepatan atau keabsahan yang terdapat dalam suatu instrumen. Pengujian uji validitas menggunakan corrected item-total correlation yang menjadi pengukur dengan tujuan mengevaluasi dan mengamati diantara fungsi item pertanyaan dan jawaban yang melibatkan seberapa mampunya item pertanyaan membedakan subjek yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pengujian ini dilaksanakan dengan melakukan perbandingan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung}$  melebihi  $r_{tabel}$  maka dinyatakan valid. Rumus product moment untuk menghitung antara lain sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai x

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai x selanjutnya dikuadratkan

$\sum xy$  = Jumlah perkalian diantara variabel x dan y

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai y selanjutnya dikuadratkan

$n$  = Jumlah sampel

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi diantara variabel x dan y

Pada penelitian ini nilai distribusi R-tabel product momen untuk  $N=30$  pada signifikan 5 % yaitu 0,361. Menurut Sujarweni dasar pengambilan keputusan bahwa instrumen dipandang valid apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  product moment. Sedangkan bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item observasi dipandang tidak valid.<sup>66</sup> Dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

- 1) Apabila  $r_{hitung}$  negatif atau  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir pernyataan tidak valid.
- 2) Apabila  $r_{hitung}$  positif atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pernyataan valid.

---

<sup>66</sup> Sujarweni Wiratna, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014).

**Tabel 2. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Observasi**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Kriteria
P1	45.20	72.993	.705	.962	Valid
P2	45.17	71.937	.752	.962	Valid
P3	45.17	72.971	.811	.961	Valid
P4	45.17	72.075	.739	.962	Valid
P5	45.17	71.799	.765	.961	Valid
P6	45.17	71.937	.752	.962	Valid
P7	45.27	71.926	.793	.961	Valid
P8	45.27	72.547	.667	.963	Valid
P9	45.20	71.821	.751	.962	Valid
P10	45.20	72.028	.804	.961	Valid
P11	45.27	71.926	.793	.961	Valid
P12	45.23	72.323	.762	.961	Valid
P13	45.23	72.116	.714	.962	Valid
P14	45.17	71.730	.772	.961	Valid
P15	45.23	72.047	.720	.962	Valid
P16	45.17	71.799	.843	.960	Valid
P17	45.27	72.133	.772	.961	Valid
P18	45.20	71.890	.745	.962	Valid

*Sumber Data: SPSS 29*

Berdasarkan data tabel di atas *Corrected Item-Total Correlation* disebut juga dengan  $r_{hitung}$ . Perbandingan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ , dengan  $r_{tabel}$  pada signifikan 5 % yaitu 0,361. Maka terjawab bahwa  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  sehingga dari 18 item pertanyaan dipandang valid sejumlah 18 item, artinya semua pertanyaan dalam penelitian ini dianggap valid pada instrumen tes observasi untuk mengetahui adanya pengaruh dalam perkembangan motorik kasar dan kognitif.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan pengukuran dalam suatu indikator dari variabel yang dapat dijamin menjadi pengukuran yang stabil dan konsisten (tidak berubah) dalam kurun waktu dari berbagai *item* dalam instrumen. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* karena instrumen penelitian ini dalam bentuk tes lisan dengan penilaian skala likert. Rumus *Cronbach Alpha* antara lain sebagai berikut:

$$\Gamma_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- $\Gamma_{11}$  = Reliabilitas yang dicari  
 $n$  = Banyak butir pertanyaan  
 $\sum \sigma_1^2$  = Jumlah varian skor setiap item  
 $\sigma_t^2$  = Varian total

Pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas sebuah variabel atau konstruk dipandang reliabel bila memiliki *Cronbach Alpha* > 0,70 dengan ketentuan pengambilan keputusan meliputi:<sup>67</sup>

- a. Sebuah variabel dipandang tidak reliabel apabila memberi *Cronbach Alpha* < 0,70.

---

<sup>67</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan Ke VIII (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro., 2016).

- b. Sebuah variabel dipandang reliabel apabila memberi *Cronbach Alpha* > 0,70.

Apabila *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,70 maka dipandang *reliable*. Tingkat reliabilitas *Cronbach Alpha* dapat dinilai berdasarkan *Alpha* 0 hingga 1, yang dapat diamati sebagai berikut:

**Tabel 2.5 Kategori Nilai *Cronbach Alpha***

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.964	18

*Sumber: SPSS 26*

Hasil uji reliabilitas pada instrumen dapat dilihat bahwa *Cronbach Alpha* lebih tinggi dari pada nilai dasar yakni  $0,964 > 0,70$  sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan dalam instrumen penelitian dipandang reliabel.

## **F. Analisis Data**

Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk menata, mengolah dan menafsirkan serta menyimpulkan perolehan data dari subjek penelitian. Penelitian ini melakukan analisis data melalui pengukuran statistik yang menggunakan analisis regresi dengan *SPSS 29* dengan analisis data sebagai berikut:

### **1. Uji Normalitas**

Pengujian dilakukan bertujuan untuk mengukur apakah data mempunyai distribusi normal atau tidak, yang dapat dipergunakan untuk

statistik parametrik.<sup>68</sup> Data yang digunakan untuk uji normalitas yaitu data *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan menggunakan Kolmogorv-Smirnov. Dengan keterangan berdistribusi normal apabila ada signifikan  $\geq \alpha = 0,05$ . Lebih besar dibandingkan tingkat signifikan yaitu 0,05 maka data berdistribusi normal, namun apabila kurang dari atau lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji ini menggunakan uji Levene's test, uji tersebut digunakan untuk memahami apakah varian populasi homogen (tidak berbeda) atau varian populasi tidak homogen (berbeda).<sup>69</sup> Hipotesis yang digunakan dalam uji ini yaitu:

Ha : Varian populasi berbeda (tidak homogen)

H0 : Varian populasi tidak berbeda (homogen)

Uji Levene's test mempergunakan  $\alpha = 0,05$ , dan menurut Siregar apabila signifikan F lebih besar dari pada  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka Ho diterima dan dapat dianggap varian tidak berbeda (homogen).

## 3. Uji N-Gain

Uji N-Gain sebagai cara yang mudah untuk mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan hingga hasil belajar setelah diberi. Perhitungan indek gain bertujuan untuk mengetahui

---

<sup>68</sup> Budiyo, *Statistika Untuk Penelitian* (Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), 2009).

<sup>69</sup> Ibid.



nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas yang di teliti. Untuk mengetahui besar indeks gain (g) adalah sebagai berikut.:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest} \times 100$$

Kreteria interperestasi indeks gain terdapat pada terdapat tiga kategori tinggi, sedang dan rendah yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:<sup>70</sup>

**Tabel 2. 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

<b>Presentase N-Gain</b>	<b>Kategori</b>
< 40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Skor rata-rata N-Gain antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol digunakan sebagai data untuk membandingkan kemampuan motorik kasar dna kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum adanya *pretest* dan sesudah adanya *posttest*.

4. Uji perbedaan T-test

Uji perbedaan dipakai untuk memahami apakah ada atau tidak terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.<sup>71</sup> Perbedaan ini menggunakan uji T-test melalui

<sup>70</sup> R Hake, *Analyzing Change/Gain Scores* (Measurement and Reasearch Methodology, 1999).

<sup>71</sup> Rahayu Kariadinata, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012).

program SPSS. Pengujian ini menggunakan  $\alpha = 0,05$ , apabila signifikan T lebih besar dari pada  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima dan bisa dipandang tidak terdapat perbedaan nilai *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, maka permainan tradisional sunda manda engklek tidak ada pengaruh pada perkembangan motorik kasar dan kognitif anak.

Apabila signifikan T lebih kecil dari pada  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan dipandang terdapat perbedaan nilai *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, maka terdapat pengaruh permainan Sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Hipotesis dalam uji ini yaitu:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBIASAAN

Pemaparan hasil penelitian dilaksanakan dengan beberapa langkah yaitu: 1) Deskripsi hasil penelitian, 2) Pembahasan, 3) Hasil uji hipotesis penelitian, dan 4) Keterbatasan Penelitian. Adapun langkah-langkah penyajian hasil penelitian dilakukan berdasarkan data hasil observasi motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

##### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun dengan Permainan Tradisional Sunda *manda engklek*

Tahap awal yaitu dilakukan pengumpulan data melalui *pretest* dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* dilakukan dalam bentuk observasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan dapat dijelaskan dalam tabel.

**Tabel 3. 1 Hasil Analisis Data *Pretest* Motorik Kasar**

No	Interval Skor	Kriteria	<i>Pretest</i>	
			Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1.	$\geq 18$	BSB	0	0
2.	14-17	BSH	9	8
3.	10-13	MB	29	28
4.	$\leq 5$	BB	2	4
Total			40	40
Mean			12	12
Median			12	12
Range			7	6

SD	2	2
Nilai Tertinggi	16	15
Nilai Terendah	9	9

*Sumber Data: Lampiran 7*

Berdasarkan data interval skor dengan kriteria penilaian dalam hasil *pretest* motorik kasar anak pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa terdapat peserta didik sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 anak, sedangkan peserta didik yang mulai berkembang (MB) sebanyak 29 anak, dan peserta didik yang belum berkembang 2 anak. Hasil *pretest* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak, sedangkan peserta didik mulai berkembang (MB) sebanyak 28 anak, dan peserta didik yang belum berkembang terdapat 4 anak.

Hasil *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata atau mean bernilai 12, dengan median bernilai 12 dan standar deviasi bernilai 2. Selain itu pada kelompok kontrol terdapat range bernilai 7, sedangkan eksperimen bernilai 6. Dengan nilai terendah berjumlah 9 baik kelompok kontrol maupun eksperimen, sedangkan pada nilai tertinggi mengalami perbedaan pada kelompok kontrol bernilai 16 dan kelompok eksperimen bernilai 15. Data *pretest* yang didapat dari observasi atau pengamatan kemampuan motorik kasar anak belum terdapat perbedaan yang signifikan yang terbukti dengan nilai mean, median dan standar deviasi yang memiliki nilai yang sama.

Kegiatan setelah *pretest* maka salah satu kelompok diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui

permainan tradisional sunda manda engklek. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* kegiatan permainan sunda manda engklek sedangkan kelompok kontrol bermain bebas tanpa diberikan *treatment*. Setelah itu, kedua kelompok diberikan *posttest* terkait motorik kasar untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan *treatment*. Hasil data deskripsi *posttest* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. 2 Hasil Analisis Data *Posttest* Motorik Kasar**

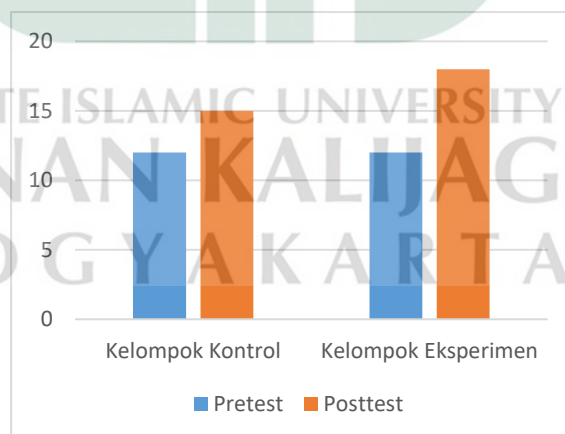
No	Interval Skor	Kriteria	<i>Posttest</i>	
			Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1.	$\geq 18$	BSB	2	23
2.	14-17	BSH	24	17
3.	10-13	MB	14	0
4.	$\leq 5$	BB	0	0
Total			40	40
Mean			15	18
Median			15	18
Range			9	5
SD			2	2
Nilai Tertinggi			19	20
Nilai Terendah			10	15

Sumber Data: Lampiran 7

Hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol yang bermain bebas tanpa diberikan perlakuan menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 2 anak, peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 24 dan peserta didik yang mulai berkembang berjumlah 14. Sedangkan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan atau *treatment* permainan tradisional sunda manda engklek menunjukkan bahwa peserta didik rata-rata

berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 23 anak dan peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 17 anak. Dari interval skor dan kriteria perkembangan motorik kasar anak kedua kelompok memiliki perbedaan yang signifikan.

Perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen juga terdapat pada mean dan median yang bernilai antara 15 dan 18. Kelompok kontrol pada range bernilai 9, sedangkan kelompok eksperimen bernilai 5. Kedua kelompok juga memiliki nilai standar deviasi bernilai 2. Kemudian nilai tertinggi kelompok kontrol bernilai 19 dan terendah bernilai 10. Sedangkan pada kelompok kontrol yang diberikan perlakuan memiliki nilai tertinggi 20 dan nilai terendah 15. Sehingga hasil *posttest* menunjukkan ada selisih perbedaan antara hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang cukup besar. Data rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat diamati dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 3 1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar**

Berdasarkan diagram gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan eksperimen

tidak terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan pada hasil posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen, dengan pembuktian skor kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan atau treatment berupa permainan tradisional sunda manda engklek.

## 2. Deskripsi Data *Pretest* dan Posttest Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Permainan Tradisional Sunda manda engklek

Tes kognitif dilakukan dengan dua acara yaitu *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Pretest* sebagai data awal untuk mengetahui perkembangan kognitif anak sebelum pembelajaran dan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak setelah pembelajaran. *Pretest* menjadi alat ukur untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti. Berikut hasil data *pretest* dalam kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dijelaskan dalam tabel.

**Tabel 3. 3 Hasil Analisis Data *Pretest* Kemampuan Kognitif**

No	Interval Skor	Kriteria	<i>Pretest</i>	
			Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1.	$\geq 44$	BSB	0	0
2.	34-43	BSH	4	4
3.	24-33	MB	36	36
4.	$\leq 13$	BB	0	0
Total			40	40
Mean			30	30
Median			29	29
Range			12	12

SD	3	3
Nilai Tertinggi	36	36
Nilai Terendah	24	24

Sumber Data: Lampiran 10

Hasil *pretest* perkembangan kognitif anak pada kelompok kontrol dan eksperimen berdasarkan data di atas bahwa peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 4 anak dan mulai berkembang (MB) berjumlah 36 anak. Hasil mean, median, range, SD pada kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang sama yaitu 30, 29, 12 dan 3. Dengan nilai tertinggi 36 dan nilai terendah sebesar 24. Kedua kelompok menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Kemudian setelah dilakukan *pretest* pada dua kelompok, baru diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen dengan bermain menggunakan permainan tradisional sunda manda engklek. Sedangkan kelompok kontrol hanya sebagai pembanding tanpa diberikan perlakuan, kemudian kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil data *posttest* kemampuan motorik dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 4 Hasil Analisis Data Posttest Kemampuan Kognitif**

No	Interval Skor	Kriteria	Posttest	
			Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1.	$\geq 44$	BSB	0	29
2.	34-43	BSH	23	11
3.	24-33	MB	17	0
4.	$\leq 13$	BB	0	0
Total			40	40
Mean			34	45
Median			34	45
Range			10	12



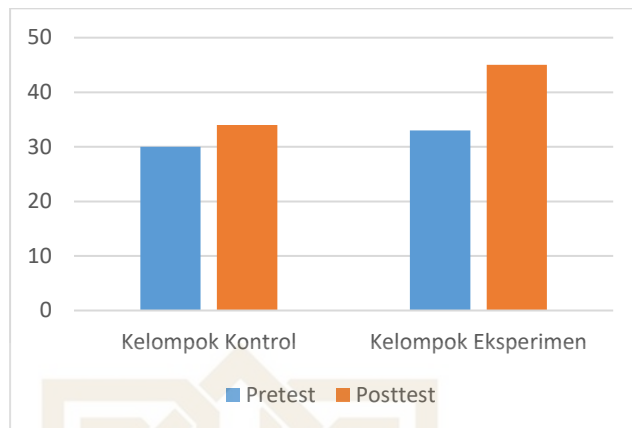
SD	3	2
Nilai Tertinggi	39	52
Nilai Terendah	29	40

*Sumber Data: Lampiran 10*

Tabel paparan di atas menunjukkan bahwa dalam nilai posttest perkembangan kognitif pada kelompok kontrol yang berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 23 anak, sedangkan peserta didik yang mulai berkembang (MB) berjumlah 17. Sedangkan pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dalam perkembangan kognitif anak yang ditandai dengan peserta didik yang berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 29 anak, dan berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 11 anak.

Hasil *posttest* kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol dan eksperimen dengan nilai mean atau median 34 dan 45. Hasil *posttest* menunjukkan selisih perbedaan kedua kelas yang cukup besar. Range pada kelompok kontrol sebesar 10 dan kelompok eksperimen sebesar 12 dengan standar deviasi 3 pada kelompok kontrol dan 2 pada kelompok eksperimen. Nilai tertinggi pada kelompok kontrol sebesar 39, dan terendah sebesar 29. Sedangkan pada kelompok eksperimen nilai tertinggi pada nilai maksimal yaitu 52 dan terendah sebesar 40.

Berdasarkan deskripsi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di atas dapat ditarik kesimpulan berdasarkan perolehan mean pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbedaan data rata-rata atau mean dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:



**Gambar 3.2 Hasil Tes Kemampuan Kognitif**

Berdasarkan gambar di atas, terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Terbukti pada kelompok eksperimen bahwa setelah diberikan perlakuan berupa bermain sunda manda engklek anak memiliki perkembangan yang sangat pesat diandingkan dengan anak yang tidak menggunakan permainan sunda manda engklek dalam proses pembelajaran sehari-hari.

## **B. Hasil Uji Hipotesis Penelitian**

### **1. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan uji coba *one-sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 29*. Data dipandang memiliki distribusi normal apabila signifikan ( $p$ ) > 0,05. Tabel berikut menunjukkan hasil uji normalitas data kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan sebelum dan setelah perlakuan dan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Motorik Kasar**

Data	Kelompok	Nilai <i>P</i> Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0.084	Normal
	Eksperimen	0.173	
<i>Posttest</i>	Kontrol	0.137	Normal
	Eksperimen	0.065	

Sumber Data: Lampiran 13

Berdasarkan uji normalitas kemampuan motorik kasar di atas menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai signifikan ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut mengidentifikasi bahwa data kemampuan motorik kasar dinyatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas juga digunakan pada variabel kemampuan kognitif anak yang dilakukan sebelum dan setelah ada *treatment* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembandingan yang tidak diberikan *treatment*. hasil uji normalitas kemampuan kognitif anak dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Kognitif Anak**

Data	Kelompok	Nilai <i>P</i> Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0.200	Normal
	Eksperimen	0.191	
<i>Posttest</i>	Kontrol	0.200	Normal
	Eksperimen	0.200	

Sumber Data: Lampiran 13

Dari hasil uji normalitas tersebut menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak pada saat sebelum dan setelah adanya perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai signifikan ( $p > 005$ ), dengan

hasil tersebut maka data kemampuan kognitif anak dipandang berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Sample

Uji homogenitas dilaksanakan melalui uji *lavene's test* dengan bantuan SPSS 29. Data penelitian dipandang homogen bila mempunyai signifikan ( $p$ ) > 0,05. Tabel berikut menunjukkan hasil uji homogenitas pada kemampuan motorik kasar anak sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Homogenitas Data Perkembangan Motorik Kasar**

Data	df1	df2	Sig.	Keputusan
<i>Pretest</i>	1	78	0.738	Data Homogen
<i>Posttest</i>	1	78	0.075	Data Homogen

*Sumber Data: Lampiran 14*

Berdasarkan *output* hasil uji homogenitas di atas, data perkembangan motorik kasar anak dipandang homogen karena hasil data *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen memiliki signifikansi 0,738 > 0,05. Kemudian data *posttest* pada kedua kelompok juga menunjukkan data homogen karena hasil signifikansi 0.075 > 0,05.

Uji homogenitas juga dilakukan pada variabel perkembangan kognitif anak. uji hasil homogenitas data kognitif anak dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Hasil Uji Homogenitas Data Perkembangan Kognitif Anak**

Data	df1	df2	Sig.	Keputusan
<i>Pretest</i>	1	78	0.759	Data Homogen
<i>Posttest</i>	1	78	0.502	Data Homogen

*Sumber Data: Lampiran 14*

Berdasarkan uji homogenitas di atas data *pretest* perkembangan kognitif anak pada kelompok kontrol dan eksperimen dipandang homogen dengan signifikan  $0.759 > 0,05$ . Data *posttest* pada kedua kelompok juga dipandang homogen karena signifikan ( $p$ ) yakni  $0.502 > 0,05$ .

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji Hipotesis dengan Uji T Independen (*Independent Sample t-Test*)

Setelah dilakukannya uji homogenitas dan validitas terpenuhi, kemudian menggunakan uji *t independen* untuk melihat apakah ada perbedaan dari kedua variabel terikat yakni perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$H_{a1}$  : Terdapat pengaruh positif dan signifikan permainan tradisional *engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak yang belajar dengan permainan tradisional sunda manda *engklek*.

Kriteria dalam penolakan dan penerimaan  $H_0$  pada taraf signifikan bila signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, dan signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Berikut uji *t independen* untuk data perkembangan motorik kasar pada kelompok kontrol dan eksperimen antara lain:

**Tabel 3. 9 Uji T-Independen Perkembangan Motorik Kasar**

Data	Kelompok	df	Nilai Signifikansi	Keputusan
<i>Pretest</i>	Kontrol dan Eksperimen	78	0,462	Ho diterima
<i>Posttest</i>	Kontrol dan Eksperimen	78	0,000	Ho ditolak

*Sumber Data: Lampiran 15*

Hasil uji t independen pada perkembangan motorik kasar anak di atas menunjukkan bahwa data *pretest* memperlihatkan bahwa Ho diterima dengan nilai signifikan  $0,462 > 0,05$ . Sementara data *posttest* memperlihatkan Ho ditolak sebab nilai signifikan yaitu 0,000 yang kurang dari 0,05. Dengan hasil tersebut Ho ditolak dan Ha diterima pada *posttest*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan perkembangan motorik kasar anak diantara anak yang mengikuti pelajaran dengan media permainan tradisional sunda manda engklek dengan anak yang tidak menggunakan permainan sunda manda engklek .

Uji t independen juga digunakan untuk mengukur perkembangan kognitif anak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**Ha<sub>2</sub>** : Terdapat pengaruh positif dan signifikan permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif anak.

**Ho** : Tidak ada perbedaan yang signifikan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak yang belajar dengan permainan tradisional sunda manda engklek.

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, berikut akan disajikan hasil uji t independen untuk data kognitif yang sudah dilakukan yaitu:

**Tabel 3. 10 Uji T-Independen Perkembangan Kognitif Anak**

Data	Kelompok	df	Nilai Signifikansi	Keputusan
<i>Pretest</i>	Kontrol dan Eksperimen	78	0,911	Ho diterima
<i>Posttest</i>	Kontrol dan Eksperimen	78	0,000	Ho ditolak

Sumber Data: Lampiran 14

Dari hasil pengujian independen tersebut, hasil *pretest* memperlihatkan bahwa Ho diterima yang artinya tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen karena nilai signifikansi  $0,911 > 0,05$ . Sementara data *posttest* memperlihatkan bahwa Ho ditolak karena nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan perkembangan kognitif anak yang mengikuti

pembelajaran melalui media permainan tradisional Sunda manda engklek dengan pembelajaran tanpa permainan Sunda manda engklek.

#### **b. Uji N-Gain Score**

Uji N-gain score digunakan peneliti untuk mengetahui efektif atau tidak dalam menggunakan permainan tradisional sunda manda engklek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Gain score terdiri dari selisih antara nilai

posttest dan *pretest* dalam kemampuan motorik kasar anak. Uji N-gain score dalam perkembangan motorik kasar anak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 11 Hasil Perhitungan Uji N-Gain pada Perkembangan Motorik Kasar Anak**

N	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
	N-Gain Score (%)	N-Gain Score (%)
1	55.56	63.64
2	.00	40.00
3	.00	90.00
4	.00	42.86
5	.00	90.91
6	16.67	87.50
7	.00	77.78
8	36.36	100.00
9	57.14	66.67
10	50.00	63.64
11	16.67	50.00
12	55.56	100.00
13	16.67	100.00
14	.00	71.43
15	.00	100.00
16	.00	75.00
17	16.67	33.33
18	.00	80.00
19	.00	16.67
20	55.56	77.78
21	37.50	50.00
22	44.44	55.56
23	55.56	66.67
24	.00	66.67
25	40.00	100.00
26	55.56	88.89
27	40.00	60.00
28	57.14	57.14
29	12.50	75.00
30	55.56	88.89
31	57.14	71.43



32	40.00	100.00
33	.00	62.50
34	57.14	100.00
35	66.67	66.67
36	50.00	50.00
37	36.36	54.55
38	75.00	85.71
39	12.50	62.50
40	12.50	87.50
<b>Mean</b>	<b>30</b>	<b>72</b>
<b>Max</b>	<b>75</b>	<b>100</b>
<b>Min</b>	<b>0</b>	<b>17</b>

*Sumber Data: Lampiran 19*

Berdasarkan data uji N-gain score dalam bentuk persen di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau treatment adalah sebesar 30% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0% dan maksimal 75%. Sedangkan pada kelompok eksperimen yang diberikan treatment permainan tradisional sunda manda engklek terdapat nilai rata-rata N-gain score sebesar 72% termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain minimal 17% dan maksimal 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional sunda manda engklek cukup efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Selain itu uji N-gain score juga digunakan pada variabel perkembangan kognitif anak untuk mengetahui selisih nilai posttest dan *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Uji N-gain score dalam perkembangan kognitif anak dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3. 12 Hasil Perhitungan Uji N-Gain pada Perkembangan Kognitif Anak**

N	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
	N-Gain Score (%)	N-Gain Score (%)
1	17.86	41.67
2	34.62	43.75
3	10.53	84.21
4	.00	47.06
5	43.48	78.26
6	13.04	65.22
7	14.29	57.89
8	15.00	65.00
9	38.10	71.43
10	16.00	65.00
11	5.00	33.33
12	22.73	69.57
13	22.22	52.63
14	4.55	72.73
15	25.00	50.00
16	20.00	68.75
17	4.76	70.00
18	10.53	72.22
19	35.71	100.00
20	17.39	73.68
21	9.52	72.73
22	42.86	56.25
23	11.11	58.82
24	11.11	66.67
25	17.39	73.68
26	12.50	75.00
27	4.55	68.18
28	30.77	57.89
29	16.67	63.16
30	42.86	50.00
31	13.04	69.57
32	15.38	61.54
33	14.29	55.56
34	33.33	33.33
35	16.00	80.95
36	41.67	35.71
37	18.18	57.89
38	24.00	36.84
39	50.00	.00
40	12.50	47.62

<b>Mean</b>	<b>20</b>	<b>60</b>
<b>Max</b>	<b>50</b>	<b>100</b>
<b>Min</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Sumber Data: Lampiran 19

Berdasarkan data uji N-gain score dalam bentuk persen di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau treatment adalah sebesar 20% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0% dan maksimal 50%. Sedangkan pada kelompok eksperimen yang diberikan treatment permainan tradisional sunda manda engklek terdapat nilai rata-rata N-gain score sebesar 60% termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain minimal 0% dan maksimal 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional sunda manda engklek cukup efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

### C. Pembahasan

Permainan ini memiliki tujuan yang digunakan untuk mengukur pengaruh permainan tradisional Sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dari data yang sudah dianalisis, maka terdapat pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

#### 1. Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak

Permainan tradisional Sunda manda engklek dalam penelitian ini dijadikan sebagai *treatment* atau perlakuan yang diberikan kepada anak usia

5-6 tahun sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar anak. Upaya yang peneliti gunakan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak permainan Sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar, maka peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan Sunda manda engklek dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan diberikan perlakuan.

Proses pemberian perlakuan atau *treatment* permainan tradisional Sunda manda engklek diberikan sebanyak 8 kali perlakuan pada kelompok eksperimen. Tahapan dalam pemberian *treatment* permainan tradisional Sunda manda engklek pada kelompok eksperimen antara lain sebagai berikut:

Pertama, peneliti menyiapkan media permainan tradisional Sunda manda engklek yang digunakan peserta didik dalam bermain. Sketsa dalam permainan tradisional Sunda manda engklek pada umumnya dibuat di atas tanah yang lapang dengan berbagai bentuk seperti bentuk pesawat, gunung dan baling-baling. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model bentuk pesawat yang disketsa didalam benner. Inovasi sketsa permainan Sunda manda engklek yang dibuat di atas benner guna untuk memudahkan anak dalam bermain yang dapat dimainkan di luar ruangan sekolah maupun di dalam ruangan. Dengan memiliki keunggulan sketsa dengan gambar yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik melakukan permainan terdahulu yang asing bagi anak-anak di jaman sekarang.

Kedua, peneliti menyampaikan aturan dan cara main dalam permainan tradisional sunda manda engklek . Seperti melompat dengan menggunakan satu kaki, melompati petakan yang ada *gacuk* miliknya, melompat didalam petakan dan tidak menginjak garis petakan, melempar *gacuk* ke dalam petakan sesuai dengan tahapannya, dan pemain tidak melompat ke dalam petakan sawah milik pemain lain. Selain itu, peneliti juga mengenalkan istilah-istilah yang ada dalam permainan sunda manda engklek seperti *gacuk* atau *gaco*, model bentuk-bentuk sunda manda engklek, dan sawah dalam permainan sunda manda engklek .

Ketiga, pembagian kelompok dengan anggota berjumlah 4-5 pemain terlebih dahulu. Peneliti membagi kelompok berdasarkan ketertiban anak yang akan mengikuti permainan tradisional sunda manda engklek . Peserta didik yang paling tertib akan diberi kesempatan untuk bergabung dengan kelompok yang akan bermain sunda manda engklek lebih awal. Setelah pemain sudah ditentukan, kemudian pemain melakukan hom-pim-pah untuk menentukan giliran urutan dalam bermain sunda manda engklek . Urutan pertama diberi kesempatan untuk memilih *gacuk* dan meletakkannya di petakan pertama permainan sunda manda engklek. Kemudian peserta didik melompat dengan satu kaki tanpa menginjak petakan pertama yang ada *gacuk* milik peserta didik yang sedang giliran bermain. *Gacuk* dijadikan nyawa pemain didalam permainan sunda manda engklek.

Peserta didik melompati setiap petakan sampai puncak kemudian berbalik badan dan menuju ke petakan awal dan begitu sampai seterusnya.

Pada saat permainan berlangsung jika pemain terjatuh dan kaki menyentuh garis petakan sunda manda engklek maka wajib diganti dengan pemain berikutnya. Dalam melempar *gacuk* juga demikian, jika melempar *gacuk* tidak sesuai sasaran ataupun keluar garis dan petakan maka pemain juga diganti dengan pemain berikutnya. Setelah pemain mampu melempar *gacuk* sampai ke dalam puncak gunung permainan sunda manda engklek, kemudian pemain mengambil *gacuk* tersebut dengan badan terbalik dan mata tertutup. Setelah berhasil mengambil *gacuk* dengan mata tertutup kemudian pemain melompat kembali ke petakan pertama.

Tahap selanjutnya pemain mencari sawah dengan melompat dari petakan pertama sampai puncak dan kembali lagi ke petakan pertama dengan syarat bahwa *gacuk* yang dibawanya harus dilempar bolak balik di atas tangan tanpa terjatuh. Kemudian setelah berhasil melewati semua petakan, pemain berbalik badan dan melempar *gacuk* ke dalam petakan dengan mata tertutup. Jika *gacuk* masuk kedalam petakan maka disitu pemain akan mendapatkan sawah miliknya, dan mematikan lawan jika pemain lain menginjaknya. Pemain sunda manda engklek ini akan dimenangkan oleh pemain yang memiliki banyak sawah dalam permainan berlangsung.

Peneliti memilih permainan tradisional sunda manda engklek karena dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak yang terdiri dari berbagai aspek seperti kelincahan, kekuatan, keseimbangan, kecepatan

dan koordinasi yang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock,<sup>72</sup> yang menyatakan bahwa permainan tradisional sunda manda engklek dapat mengukur kekuatan kaki untuk melompat, kelincahan anak dalam melompat dengan menggunakan satu kaki maupun dua kaki, keseimbangan pada saat anak melompati setiap petakan agar tidak jatuh dan mengenai atau menginjak garis, kecepatan anak dalam melompat dan melempar *gacuk* ke dalam petakan sunda manda engklek, dan koordinasi kaki, tangan dan mata pada saat bermain memainkan permainan tradisional sunda manda engklek.

Salpina Simahate juga memaparkan dalam proses perkembangan motorik kasar anak terdapat tujuh aspek penting yaitu kekuatan otot anak dalam bergerak, daya tahan anak, kecepatan anak dalam bergerak, koordinasi organ-organ tubuh, kelincahan dan ketepatan anak dalam berbagai aktivitas gerak.<sup>73</sup> Permainan tradisional sunda manda engklek menghasilkan berbagai aktivitas gerak yang optimal, seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.<sup>74</sup>

Rahmi Fajar juga memaparkan bahwa dalam gerakan lokomotor melalui bermain sunda manda engklek memiliki pengaruh yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak dengan kekhasannya melalui

---

<sup>72</sup> John W. Santrock, *Educational Psychology*, McGraw-Hill Book Company, 2011.

<sup>73</sup> Simahate and Munip, "Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome."

<sup>74</sup> Susanti, Heri Yusuf Muslihin, "Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun."

bermain yang menggunakan satu kaki dalam berlompat.<sup>75</sup> Siti Masruroh menguatkan bahwa melalui permainan tradisional Sunda manda engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini terjadi karena tahapan permainan sunda manda engklek dari awal permainan hingga akhir menciptakan aktivitas gerak yang optimal dengan melibatkan seluruh anggota badan. Bermain dengan permainan tradisional Sunda manda engklek terbukti dapat menstimulasi dan menciptakan antusias anak dalam kegiatan belajar yang menyenangkan terhadap proses perkembangan motorik kasar pada setiap anak.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak yang melakukan permainan tradisional sunda manda engklek dengan bebas bermain. Permainan tradisional sunda manda engklek pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau nilai *pretest* rata-rata yaitu 12, sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional sunda manda engklek dengan nilai *posttest* rata-rata yaitu 18. Dari nilai mean tersebut dapat dilihat hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test pada nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan Sig. (2 tailed)  $0,000 > 0,05$  maka artinya  $H_{a1}$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional sunda manda engklek terhadap

---

<sup>75</sup> Linda and Rifki, "Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional *Engklek* Modifikasi."



perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Annur 2 Maguwoharjo Yogyakarta.

## **2. Pengaruh Permainan Tradisional Sunda manda engklek terhadap Perkembangan Kognitif Anak**

Permainan sunda manda engklek yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dilakukan sebanyak 8 kali pada kelompok yang akan dijadikan eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional sunda manda engklek dalam perkembangan motorik kasar anak. Media permainan sunda manda engklek terbagi menjadi beberapa bentuk, dan setiap bentuk dalam petakan terdapat angka-angka tergantung panjang petakan yang pemain inginkan. Proses permainan sunda manda engklek berlangsung membuat anak mengingat angka-angka disetiap petakan yang dilompatinya. Dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak beberapa kegiatan yang dilakukan dalam permainan sunda manda engklek antara lain sebagai berikut: (1) Anak menyebutkan angka-angka di dalam setiap petakan sebelum permainan tradisional sunda manda engklek dimulai. (2) Anak memahami simbol-simbol angka dengan mampu menghafalnya. (3) Anak dilatih memahami konsep membilang dengan menambahkan angka-angka di dalam petakan sketsa permainan sunda manda engklek. (4) Setelah permainan sunda manda engklek selesai, pemain juga diberikan pertanyaan oleh peneliti terkait *gacuknya* yang jatuh berapa kali, *gacuk* jatuh diangka berapa saja dan diwarna apa. (5) Penentuan pemenang sesuai dengan banyak sawah

yang pemain miliki, sehingga peneliti bertanya dan menyuruh anak untuk menunjukkan sawah yang sudah didapat dari permainan *sunda manda engklek*.

Permainan tradisional *engkek* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun karena dalam bermain *sunda manda engklek* anak diajarkan juga dalam mengenal dan menyebutkan angka, selain itu juga dapat menstimulasi anak dalam kemampuan membilang dalam matematika. Hal tersebut dijelaskan dalam penelitian Dwi Ana Pertiwi bahwa dalam bermain *sunda manda engklek* bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>76</sup> Devi Hestiana memperkuat bahwa salah satu permainan tradisional yang berpengaruh besar dalam perkembangan kognitif anak yaitu permainan tradisional *sunda manda engklek* yang terdapat angka-angka yang mampu menstimulasi perkembangan pra operasional pada anak.<sup>77</sup>

Pengaruh permainan *sunda manda engklek* dalam perkembangan kognitif anak dapat dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik yang dijadikan eksperimen. Pada kelompok eksperimen sebelum melakukan permainan tradisional *sunda manda engklek* memiliki nilai *pretest* dengan rata-rata 30, sedangkan setelah

---

<sup>76</sup> Pertiwi, Fitroh, and Mayangsari, "Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun."

<sup>77</sup> Devi Hastiana and Daliman Daliman, "Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional Dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (June 2, 2023): 4136-4141, <https://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1750>.

diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain Sunda manda engklek nilai *posttest* dengan rata-rata mencapai 45. Dari nilai mean tersebut dapat dilihat hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test pada nilai pretest dan *posttest* menunjukkan Sig. (2 tailed)  $0,000 > 0,05$  maka artinya  $H_{a2}$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Annur 2 Maguwoharjo Yogyakarta.

### **3. Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar serta Perkembangan Kognitif**

Yucel Gelisli et al memaparkan bahwa permainan tradisional salah satunya permainan sunda manda engklek memiliki kontribusi yang kuat terhadap perkembangan motorik, linguistik, kognitif dan sosial emosional.<sup>78</sup> Proses kegiatan bermain sunda manda engklek dengan melompat menggunakan satu kaki melatih anak dalam mengembangkan motorik kasar dengan bergerak optimal yang melibatkan seluruh anggota tubuh. Selain itu, dalam permainan sunda manda engklek juga memiliki karakteristik yang khas dalam aturan mainnya. Hal tersebut melatih anak dalam memecahkan permasalahan yang menciptakan kreativitas dan membangun potensi pada diri anak sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang optimal.

Siti Nur et al memperkuat bahwa dalam permainan tradisional dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu dan

---

<sup>78</sup> Yucel Gelisli and Elcin Yazici, "A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197, no. February (2015): 1859–1865, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>.

menyeluruh yang mempengaruhi keterampilan dan kecakapan anak secara optimal.<sup>79</sup> Permainan tradisional seperti *sunda manda engklek* masih relevan untuk dilestarikan dan dikenalkan pada dunia anak di era globalisasi dan diperlukan dukungan berbagai pihak seperti lingkungan sekolah tempat anak belajar untuk melestarikannya.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengidentifikasi masalah maka digunakan uji N-gain score dalam bentuk persen yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar dengan nilai mean pada kelompok kontrol sebesar 30% yang menunjukkan kategori tidak efektif. Sedangkan pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai mean 72% yang menunjukkan kategori cukup efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *sunda manda engklek*. Sedangkan pada perkembangan kognitif anak nilai N-gain persen pada kelompok kontrol menunjukkan nilai mean sebesar 20% yang artinya tidak efektif karena tanpa dilakukan perlakuan atau treatment, sedangkan pada kelompok eksperimen yang bermain *sunda manda engklek* menunjukkan nilai mean sebesar 60% yang masuk kategori cukup efektif digunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional *sunda manda engklek* dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan cukup efektif.

---

<sup>79</sup> Siti Nur Hayati and Hibana Hibana, "Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak," *Jurnal Pelita PAUD* 5, no. 2 (2021): 298–309.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan yang dikarenakan oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Media permainan sunda manda engklek yang digunakan dalam penelitian kurang beragam, dari tiga model bentuk permainan sunda manda engklek di Indonesia hanya dipilih satu oleh peneliti yaitu model sunda manda engklek gunung yang sering dikenal diberbagai daerah.
2. Permainan sunda manda engklek dimainkan sekitar 30 menit setiap kelompok, hal ini membuat kelompok berikutnya merasa terlalu lama untuk menunggu giliran kelompoknya untuk bermain. Sehingga membuat beberapa anak sulit untuk di kondisikan.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa hal yang terkait dengan hipotesis penelitian yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Annur 2 Maguwoharjo Yogyakarta.
2. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan tradisional sunda manda engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Annur 2 Maguwoharjo Yogyakarta.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar serta kognitif anak yang bermain dengan permainan tradisional sunda manda engklek secara bersama-sama.

#### **B. IMPLIKASI**

Berdasarkan simpulan dalam penelitian di atas, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional sunda manda engklek ternyata terbukti dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat bahwa setiap variabel mempunyai implikasi secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Berikut uraian implikasi berdasarkan kesimpulan di atas, antara lain sebagai berikut:

1. Pendidik dapat mengambil alternatif upaya dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak melalui kegiatan bermain permainan tradisional sunda manda engklek.
2. Membiasakan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menciptakan lingkup pembelajaran yang bermakna.
3. Terbentuknya interaksi pendidik dan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Terciptanya kondisi dan suasana pembelajaran yang efektif dari yang semula bersifat teacher center menjadi student center.
5. Alasan peneliti memberi perlakuan sebanyak 8 kali atau lebih untuk mengetahui dan melihat hasil perkembangan motorik kasar dan kognitif anak yang dipengaruhi oleh permainan tradisional sunda manda engklek .

### **C. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan serta implikasi tersebut maka terdapat saran-saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya:

1. Disarankan kepada pendidik untuk menggunakan permainan tradisional sunda manda engklek dalam mengajar peserta didik sebagai upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak maupun aspek perkembangan lainnya.
2. Disarankan kepada pendidik pada saat penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional sunda manda engklek agar lebih memperhatikan media yang digunakan untuk bermain, sehingga peserta

didik memiliki kebebasan bermain tanpa menunggu lama giliran dengan waktu yang lama. Dengan media sunda manda engklek yang banyak bermain anak dapat berlangsung dengan optimal dan lancar.

3. Disarankan kepada peneliti selanjutnya, bahwa pengukuran perkembangan motorik kasar dan kognitif anak pada pembelajaran yang menggunakan permainan sunda manda engklek sebaiknya tidak hanya dilakukan dalam kurun waktu singkat 8 kali pertemuan, namun bisa lebih dari itu. Penelitian ini dapat dilaksanakan secara berulang dalam kurun waktu lama maupun berkelanjutan.



## DAFTAR PUSTAKA

- ‘Aisyah, Hindun Nur. “Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 42–49.
- Abi Husain Muslim, Shahih Muslim. *Kitab Takdir Bab Perintah Untuk Kuat Dan Tidak Lemah Nomor 4816(Beirut: Dar Al-Kitab), 587*. Beirut: Dari Al-Kitab, n.d.
- Asrilla Yulisar, Niffa, Hibana Hibana, and Siti Zubaedah. “Pembelajaran Calistung: Peningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B Di TK Angkasa Tasikmalaya.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 17–30.
- Budiwaluyo, Hari, and Abdul Muhid. “Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 07 (2021).
- Budiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), 2009.
- Burns, Ryan D., You Fu, Yi Fang, James C. Hannon, and Timothy A. Brusseau. “Effect of a 12-Week Physical Activity Program on Gross Motor Skills in Children.” *Perceptual and Motor Skills* 124, no. 6 (2017): 1121–1133.
- Dasriana, Cisilia, Didik Suryadi, and Delrefi D. “Kondisi Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD.” *Ilmiah Potensia* 5, no. 1 (2020): 65–73.
- Degé, Franziska, Hanne Patscheke, and Gudrun Schwarzer. “The Influence of Music Training on Motoric Inhibition in German Preschool Children.”

*Musicae Scientiae* 26, no. 1 (2022): 172–184.

Fikri dkk, 2021. “Membangun Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Benthik.” *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. April (2021): 70–86.

Gelisli, Yucel, and Elcin Yazici. “A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197, no. February (2015): 1859–1865.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>.

Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan Ke VIII*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro., 2016.

Haga, Monika, Patrizia Tortella, Katerina Asonitou, Sophia Charitou, Dimitra Koutsouki, Guido Fumagalli, and Hermundur Sigmundsson. “Cross-Cultural Aspects: Exploring Motor Competence Among 7- to 8-Year-Old Children From Greece, Italy, and Norway.” *SAGE Open* 8, no. 2 (2018).

Hake, R. *Analyzing Change/Gain Scores*. Measurement and Reasearch Methodology, 1999.

Hastiana, Devi, and Daliman Daliman. “Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional Dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (June 2, 2023): 4136–4141.  
<https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1750>.

Huda, Wafiq Nurul. “Pembentukan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional.” *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan*

*Pendidikan Karakter Pada Siswa dalam Menghadapi Tantangan Global*, no. 11 April (2018): 243–247.

[http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/38\\_Wafiq\\_Nurul\\_Huda\\_243-247.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/38_Wafiq_Nurul_Huda_243-247.pdf).

Icam Sutisna. “Statistika Penelitian.” *Universitas Negeri Gorontalo*, no. April (2020): 1–15.

Imani, Rifa Auliya, Heri Yusuf Muslihin, and Elan. “Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun.” *PAUD Agapedia* 4, no. 2 (2020): 273–284.

Iqoh, Maulana, and Budiyo Alief. “Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari.” *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 7 (2021): 21–28.

Janah, Anwardiani Iftaqul, and Nur Cahyati Ngaisah. “Upaya Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Sunda Manda.” *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 1–7.

Jazariyah, Jazariyah, Ervina Latifah, and Nur Zahra Atifah. “Persepsi Orangtua Terhadap Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 180–190.

Kariadinata, Rahayu. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.

Khadijah, Khadijah, and Nurul Amelia. “Asesmen Perkembangan Kognitif Anak

Usia 5-6 Tahun.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 69–82.

Kusuma, Nita. “Pendekatan Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Anak Di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara.”

*MathEducation Nusantara* 2, no. 1 (2019): 72–77.

<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/71>.

Linda, Rahmi Fajar, and Muhamad Sazeli Rifki. “Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional Engklek Modifikasi.” *Stamina.Ppj.Unp.Ac.Id* 3, no. 6 (2020): 417–425.

Lindawati, Yustika Irfani. “Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional Di Desa Nyangkringan.” *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika* 5, no. 1 (2019): 13.

M. Fadlillah. *Buku Ajar: Bermain Dan Permainan*. Edisi Pert. Jakarta: Prenada Media, 2017.

Marsuroh, Siti, and Amita Diananda. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek.” *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* 03, no. March (2022).

Naimah, Konik. “Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Makan Bersama Di Sekolah.” *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2019): 63–85.

Noviarti, Angelia, and Syahrul Ismet. “Analisi Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek.” *Jurnal tunas cendekia* 4, no. 1 (2021): 222–230.

- Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 805.
- Nur, Hasruddin, and Muhammad Ferdhy Asdana. "Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar." *Phinisi Integration Review* 3, no. 1 (2020): 17–29.
- Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64.
- Parwata, I Made Yoga. "Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdeka Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 219–228.
- Perreault, Melanie, Pamela Haibach-Beach, Lauren Lieberman, and Elizabeth Foster. "Motor Competence in Children with CHARGE Syndrome." *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities* 46, no. 2 (2021): 67–76.
- . "Relationship Between Motor Skills, Balance, and Physical Activity in Children with CHARGE Syndrome." *Journal of Visual Impairment and Blindness* 114, no. 4 (2020): 315–324.
- Pertiwi, Dwi Ana, Siti Fadjryana Fitroh, and Dewi Mayangsari. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 86–100.
- Piaget, Jean. *The Psychology of the Child (Psikologi Anak)*. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar, 2018.

- Pratama, Niko Zulni. “Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 7 (2021): 2013–2015.
- Puspitasari, Nia, Siti Masfuah, and Ika Ari Pratiwi. “Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2540–2546.
- Retnaningrum, Wulandari. “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing.” *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 2 (2016): 207.
- Santrock, John W. *Educational Psychology: Theory and Application to Fitness and Performance*. New York: McGraw-Hill Education, 2018.
- . *Educational Psychology*. McGraw-Hill Book Company, 2011.
- Septianto, Irvan, Muhammd Arif, and Hartaman Nugraha. “Penerapan Permainan Modifikasi Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini 6-8 Tahun Diperumahan Regency1 Tangerang.” *Journal olahraga rekat (rekreasi masyarakat)* 1, no. 1 (2022): 53–60.
- Silva, Sabrine D., Fábio S. Flôres, Shaiane L. Corrêa, Rita Cordovil, and Fernando Copetti. “Mother’s Perception of Children’s Motor Development in Southern Brazil.” *Perceptual and Motor Skills* 124, no. 1 (2017): 72–85.
- Simahate, Salpina, and Abdul Munip. “Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 2 (2020): 236.

- Siti Nur Hayati, and Hibana Hibana. "Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak." *Jurnal Pelita PAUD* 5, no. 2 (2021): 298–309.
- Soegiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011.
- Stenros, Jaakko. "The Game Definition Game: A Review." *Games and Culture* 12, no. 6 (2017): 499–520.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv, 2018.
- Supriyono, Andreas. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2018.
- Suryawan, I.G Agung Jaya. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa." *Genta Hredaya* 2, no. 2 (2020): 1–10.
- Susanti, Heri Yusuf Muslihin, Sumardi. "Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *JPP PAUD FKIP Untirta* 9 (2022): 77–84.
- Sutini, Ai. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018): 67–77.
- Taskiyah, Aeni Nur, and Wahyuning Widyastuti. "Etnomatematika Dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Permainan Engklek." *Jurnal*

*Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 81.

Wiratna, Sujarweni. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.

Yolanda, Syintia. “Efektivitas Dongeng Dalam Mengembangkan Kecerdasan

Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Paud* (2020): 1–10.

[https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas\\_Dongeng\\_dalam\\_Mengembangkan\\_Kecerdasan\\_Emosional\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas_Dongeng_dalam_Mengembangkan_Kecerdasan_Emosional_Anak_Usia_Dini).

Yudaparmita, Gusti Ngurah Arya, and Komang Surya Adnyana. “Upaya

Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik.” *Edukasi: Jurnal ...* 2, no. 2 (2021): 83–90.

<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1799%0A>

<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/viewFile/1799/1460>.

Yuli Apriati, Tiara Mektika, Elysia Asmin, Cucu Widaty,. “Pergeseran Permainan

Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19

Di Kota Banjarmasin.” *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi*

*Antropologi)* 3, no. 2 (2021): 390.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA