



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR :
*LITERATUR REVIEW***

Siswanto¹, M.E Winarno², Sapto Adi³

Universitas Negeri Malang

sisw64473@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Oktober-2022

Disetujui: November-2022

Dipublikasikan : Desember-2022

Kata Kunci:

Permainan Tradisional dan
Keterampilan Motorik

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengenali pengaruh game tradisional terhadap keahlian motorik siswa. Tata cara yang digunakan dalam riset ini merupakan dengan memakai 3 database Google Scholar, Eric serta Sage Journal untuk melaksanakan literature review. Pada sesi pengumpulan postingan, periset memasukkan kriteria inklusi tipe postingan berbentuk postingan riset. Sudah direview oleh Scopus (Q1- Q4) serta Dicari oleh Sinta (S1- S4), postingan yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir, serta ilustrasi riset merupakan sekolah bawah ataupun 6- 12 tahun. Hasil analisis postingan yang sudah dicoba, ada 16 postingan mengenai pengaruh game tradisional terhadap keahlian motorik partisipan didik sekolah bawah. Kesimpulan pada riset ini ialah game tradisional membagikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan motorik partisipan didik sekolah bawah. Panduan game tradisional dibesarkan untuk pendidikan motorik yang disesuaikan dengan standar tingkatan pencapaian pertumbuhan anak. Game tradisional ialah salah satu tipe game yang bisa membagikan khasiat untuk pertumbuhan perkembangan anak. Game tradisional memiliki ikatan yang erat dengan pertumbuhan intelektual, sosial, dan kepribadian anak.

Abstract

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

✉ Alamat korespondensi: sisw64473@gmail.com

E-mail: sisw64473@gmail.com

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pembelajaran dikira selaku proses pembudayaan serta pemberdayaan partisipan didik supaya berguna selama hayatnya. Dalam proses ini pendidik wajib membagikan keteladanan, sanggup membentuk keinginan partisipan didik, dan meningkatkan kemampuan serta kreativitasnya (Setiawan & Muhammad, 2017). Pembelajaran merupakan menghasilkan atmosfer belajar serta proses pendidikan secara sadar serta terencana, sehingga partisipan didik bisa secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya serta membekali dirinya dengan dirinya, warga, bangsa serta negaranya (Nemec et al., 2019). Di dalam kelas dibutuhkan sesuatu model pendidikan yang inovatif yang nampak menarik, kreatif, tidak membosankan, serta lebih digemari siswa, sehingga modul pendidikan yang diajarkan oleh guru bisa diterima oleh siswa (Arifin, 2017). Dunia siswa lebih dekat dengan suasana daripada yang sungguh- sungguh, dekat dengan suasana game, pendidikan berganti, tidak gampang bosan, sebab siswa kerap kilat bosan. (Susilo et al., 2019) pendidikan pastinya memerlukan model pendidikan yang inovatif yang nampak menarik, kreatif, tidak monoton, serta lebih digemari siswa, supaya modul pendidikan yang diberikan guru bisa diterima oleh siswa. Guru wajib mengadopsi style serta tata cara mengajar yang baik serta pas dalam pendidikan. Dunia siswa tidaklah game yang sungguh- sungguh, melainkan suasana game.

Bermain serta game ialah 2 perihal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan tiap hari anak. Anak umur dini tidak terlepas dari dunia bermain serta game di lingkungannya (Fadilah & Wibowo, 2018). Bermain hendak membolehkan anak buat menggali seluruh potensinya. Di abad- 21, akibat globalisasi serta modernisasi tidak bisa dihindari, apalagi entitas negeri juga tidak bisa menghentikan derasnya arus globalisasi (Mulyono. & Wekke, 2018). Di masa modern saat ini ini, nyaris tidak terdapat mainan free. Bila Kamu mau mobil mainan, boneka, permainan online, PS, jam tangan permainan, ataupun konsol permainan, Kamu wajib membeli seluruhnya. Kanak- kanak di dunia ini sudah jadi korban globalisasi game modern. Globalisasi senantiasa berhubungan dengan modernisasi, bukan kuno, tidak tumbuh, serta sebagainya. Tetapi, akibat negatif dari game modern bila tidak diimbangi dengan game yang lain merupakan kurangi interaksi sosial serta alam anak. Sebab game modern cuma berfokus pada interaksi antara kanak- kanak serta mesin, hingga tidak tidak sering ditemui faktor kekerasan dalam game modern. Dampaknya, anak hadapi krisis komunikasi serta sosial dengan sahabat sebayanya, serta keahlian sosial serta komunikasi anak dengan orang- orang di sekitarnya jadi kurang baik, yang pastinya hendak berakibat negatif terhadap pertumbuhan anak, paling utama realisasi keahlian sosial.

Di masa modern saat ini ini, nyaris tidak terdapat mainan free. Bila Kamu mau mobil mainan, boneka, permainan online, PS, jam tangan permainan, ataupun konsol permainan, Kamu wajib membeli seluruhnya. Kanak- kanak di dunia ini sudah jadi korban globalisasi game modern. Globalisasi senantiasa berhubungan dengan modernisasi, bukan kuno, tidak tumbuh, serta sebagainya (Hidayat, 2020). Tetapi, akibat negatif dari game modern bila tidak diimbangi dengan game yang lain merupakan kurangi interaksi sosial serta alam anak. Sebab game modern cuma berfokus pada interaksi antara kanak- kanak serta mesin, hingga tidak tidak sering ditemui faktor kekerasan dalam game modern. Dampaknya, anak hadapi krisis komunikasi serta sosial dengan sahabat sebayanya, serta keahlian sosial serta komunikasi anak dengan orang- orang di sekitarnya jadi kurang baik, yang pastinya hendak berakibat negatif terhadap pertumbuhan anak, paling utama realisasi keahlian sosial. Konsep game tradisional tidak terlepas dari landasan global game anak, hendak lebih baik bila memakai filosofi pendidikan yang benar. Keanekaragaman budaya serta game Indonesia sangat bermacam- macam.

Hakekat Pendidikan Jasmani

Pembelajaran jasmani ialah proses pembelajaran yang menggapai tujuan pembelajaran lewat kegiatan jasmani serta berolahraga yang selektif. Pembelajaran jasmani ialah suatu media pada global pembelajaran yang berfungsi membimbing siswa pada proses menempuh kehidupan lewat aktivitas raga (Juari, 2016). Pembelajaran jasmani menyimpan peluang pada siswa buat aktif pada berkiprah serta melaksanakan eksplorasi pada wujud kegiatan olahraga selaku dampaknya menerima pengetahuan, keahlian mobilitas serta motivasi. Program pembelajaran jasmani ialah galat satu komponen krusial bagi kurikulum yang diselenggarakan disekolah, memakai terdapatnya pembelajaran jasmani hingga badan anak dapat hadapi perkembangan serta pertumbuhan mobilitas yang maksimal (Block et al., 2021). Dari penafsiran tadi, diakui kalau pembelajaran jasmani serta berolahraga merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan bagi pembelajaran universal.

Tujuannya ialah menolong anak berkembang serta tumbuh secara masuk ide sinkron memakai tujuan pembelajaran nasional, ialah selaku insan Indonesia seutuhnya. Oleh lantaran itu, berolahraga dapat dimaksud jadi proses pembelajaran mendidik anak lewat aktivitas jasmani serta berolahraga. Perbandingan antara pembelajaran jasmani serta berolahraga memakai disiplin lain ialah indera yg dipakai ialah latihan insan, orang yang olahraga secara sadar. (Hayati, 2017) mengatakan Gerakan tadi secara sadar didesain si pengajar serta dicoba pada kondisi yang sinkron buat memicu perkembangan serta pertumbuhan anak didik.

Hakekat Permainan Tradisional

Game tradisional bagi (Supriyono, 2018) ialah game yang lebih pada kegiatan raga, serta merupakan bagian bersumber pada area rakyat serta terikat si tradisi. (Yulita, 2017) mengatakan game tradisional kanak- kanak ialah bagian bersumber pada kebudayaan masyarakat, ialah karakteristik bawah kebudayaan rakyat pula seluruhnya berlaku buat game anakanak tradisional. (Blegur, 2019) beropini game tradisional biasanya bagi pemakaian cerita warga yang diambil bersumber pada masa kemudian. Ciri bawah bersumber pada game tradisional ialah merupakan produk bersumber pada kebudayaan warga (bukan bersumber pada budaya formal), game tradisional berganti pada proses bisnis kreatif, tidak ada penulis yang diketahui, tidak memiliki hak cipta, serta bukan produk komersial. (Khadijah, 2017) ada pula sebagian faktor game tradisional hendak disebutkan selaku berikut: Ular naga, Lompat tali, Kucing- kucingan, Jetungan, Dasar, Gobak sodor, Gangsing, Balap karung, Sepak sekong, Nekeran, Enggrang, Petak umpet, Bekel, Kasti, Dakon, Engklek, Bantengan dll.

Guna game tradisional selaku indikator sesuatu etnis, antara lain (Budi, 2019) bangkitnya budaya yang berlawanan suatu etnis memakai budaya yang dominan, budaya yang masih biologi masih tersisa& selaku nilai- nilai etnis metode lain pada rakyat kala ini serta penggabungan antara nilai- nilai budaya sesuatu etnis memakai budaya yang dominan.

Hakekat Keterampilan Motorik

(Kamal Firdaus, 2012) melaporkan kalau pertumbuhan motorik dimaksud jadi pertumbuhan bersumber pada faktor kematangan pengendalian mobilitas badan serta otak jadi sentra mobilitas. Gerak ini secara kentara dibedakan selaku mobilitas agresif serta halus. Senada memakai definisi pertumbuhan motorik bagi (Reedy, 2018)) ialah suatu proses kematangan ataupun mobilitas yang individu mengaitkan otot- otot buat berkecimpung serta proses penerangan yang menyebabkan seseorang dapat menggerakkan serta proses penerangan yang menyebabkan seseorang dapat menggerakkan badannya. Motorik ialah sesuatu insiden yg mencakup holistik proses pengendalian serta pengaturan fungsi- fungsi organ badan, baik secara fisiologis pula secara psikis yg menyebabkan terbentuknya sesuatu gerakan, sebaliknya mobilitas merupakan pergantian tempat, posisi serta kecepatan badan ataupun bagian badan yang dapat diamati secara objektif (Pratiwi, 2018). Motorik ialah sesuatu keterlibatan otot besar, kekuatan otot, lengan serta kaki buat dapat dipakai pada menggapai suatu tujuan gerakan ataupun latihan (Lucia Hermin Winingsih, 2020). Bagi (Mashuri Eko, 2016) sebaliknya buat komponen keahlian motorik terdiri bersumber pada kekuatan otot, energi tahan, kekuatan jantung, penyeimbang, koordinasi tangan serta mata, koordinasi mata serta kaki, ketangkasan, energi kinestetis, kecepatan, serta segala anggota badan.

Bagi (Raza et al., 2015), keahlian motorik bersumber pada akurasi dipecah jadi 2 tipe, ialah keahlian motorik agresif serta keahlian motorik halus. Keahlian motorik agresif(gross motor skill) merupakan keahlian motorik yang memakai otot- otot besar. Ketepatan gerakan tidak sangat berarti, namun koordinasi halus dalam gerakan merupakan yang sangat berarti. Keahlian motorik besar meliputi melompat, melontarkan, berjalan serta melompat.

Keahlian motorik halus merupakan keahlian motorik halus, ialah keahlian yang dibutuhkan buat mengatur otot- otot kecil badan buat menggapai tujuan keahlian. Secara universal, keahlian motorik halus mencakup koordinasi mata- tangan, serta keahlian ini memerlukan akurasi yang besar. Contoh keahlian motorik halus meliputi: menggambar, menjahit, serta mengancingkan pakaian.

Bersumber pada latar balik di atas menyimpan suatu citra yaitu game pula sangat mensugesti pertumbuhan mobilitas motorik dalam siswa sekolah bawah. Berkat game tradisional pada pendidikan pembelajaran jasmani mampu menaikkan keahlian siswa serta menghasilkan atmosfer belajar lebih menarik serta tidak membosankan. Sehingga pendidikan tadi mampu pada terapkan si pengajar PJOK pada menanggulangi masalah pendidikan pada sekolah bawah. Hingga bersumber pada itu periset melaksanakan sesuatu riset memakai tata cara literature review yang bertajuk“ Pengaruh game Tradisional Terhadap Keahlian Motorik Partisipan Didik Sekolah Bawah”

METODE

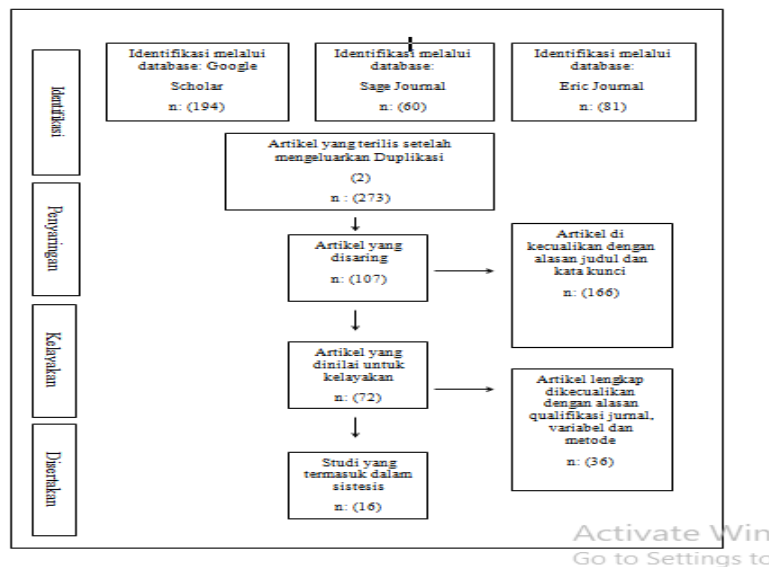
Metode literature review ini dilakukan melalui beberapa prosedur, peneliti mengumpulkan artikel berdasarkan kriteria inklusi dengan menggunakan *database google scholar, eric* dan *sage journal*. Peneliti menggunakan metode pico untuk menentukan kata kunci pencarian yang dilakukan secara *online* ini untuk mengklasifikasi literatur yang relevan.

Tabel 1. Kata kunci

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

Proses pencarian artikel ini, dilakukan berdasarkan kriteria inklusi yang terdiri dari *research article*, terbitan artikel yang dimulai pada tahun 2017 hingga 2021, artikel yang telah terindeks scopus Q1-Q4 dan Sinta 1-Sinta 4, sampel yang terdiri dari sekolah dasar atau usia 6 sampai dengan 12 tahun dan metode penelitian yang digunakan eksperimen.

Artikel yang diperoleh dari 3 *database*, selanjutnya akan di saring pada tahapan identifikasi artikel, peneliti menemukan sebanyak 335 artikel yang terdiri dari 194 artikel dari *google scholar*, 60 artikel dari *sage journal* dan 81 artikel dari *eric journal*, pada tahap identifikasi, setelah itu pada tahap duplikasi ditemukan 2 artikel sehingga penulis mengeluarkan artikel tersebut tersisa 333 artikel. Berikutnya yaitu masuk dalam tahap penyaringan peneliti menganalisis dengan memberikan batasan pada judul dan kata kunci sehingga mengeluarkan artikel sebanyak 282 dan menemukan 51 artikel yang akan didownload dan dibaca secara keseluruhan. Proses kelayakan dilakukan untuk menyeleksi 51 artikel yang dinilai untuk kelayakan, setelah itu dilanjutkan dengan tahap penyaringan dengan batasan kualifikasi jurnal, variabel penelitian dan metode yang digunakan, sehingga mengeluarkan 35 artikel dan 16 artikel yang akan di uji pada tahap sintesis eksperimen.



Gambar 1. Bagan Alur PRISMA

HASIL

Berdasarkan analisis artikel, peneliti mendapatkan 6 artikel internasional dan 10 artikel nasional yang telah diekstraksi berdasarkan kriteria inklusi, yang diantaranya yaitu, rentang waktu

terbit artikel dalam kurun waktu 5 tahun, metode penelitian dalam artikel yang akan dilakukan analisis yaitu adalah eksperimen dengan hasil permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Informasi analisis postingan review hendak dipaparkan dalam tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil analisis 16 artikel

No	Penulis dan Tahun	Desain Penelitian	Responden	Hasil Penelitian	Kualitas Jurnal
1	(Kusmiati & Sumarno, 2018)	Eksperimen	Siswa kelas III SDN Margawati II Garut Kota	Permainan tradisional ada pengaruh yang signifikan terhadap persepsi motorik anak SDN Margawati II Garut Kota.	Sinta 4
2	(Subiyanto, 2021)	Eksperimen	Siswa kelas V di Kecamatan Bandongan	Hasil riset ini menampilkan kalau keahlian motorik siswa kelas V di SD Se-Kecamatan Bandongan dalam jenis baik	Sinta 4
3	(Anung Probo, 2019)	Eksperimen	Siswa Kelas V Di Sekolah Bawah Negara III Ngalian	Kalau ada pengaruh game tradisional terhadap pertumbuhan anak	Sinta 4
4	(Kusumawati, 2017)	Eksperimen	SD Negara 1 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung	Terdapat pengaruh latihan game tradisional terhadap hasil gerak bawah lari lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung	Sinta 4
5	(Anggraini et al., 2018)	Eksperimen	Usia 5-6 Tahun	Ada impac yang signifikan game tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik agresif(melompat) dalam anak berusia 5- 6 tahun	Sinta 4
6	(Kusnandar et al., 2019)	Eksperimen	Siswa Kelas 5 SDN 1 Limpakuwus Kec. Sumbang Kab. Banyumas	Perihal ini menampilkan kalau game tradisional gol-golan Banyumas mempengaruhi terhadap tingkatan kebugaran jasmani siswa di Kabupaten Banyumas	Sinta 4
7	(Wardani & Mahendra, 2017)	Eksperimen	Siswa Kelas 5 SD Negeri Gegerkalong	Pendidikan kegiatan lompat engklek ditatap jadi alternatif yang lebih baik dibanding dengan pendidikan kegiatan lompat tali dalam tingkatan keahlian lompat jauh siswa	Sinta 4
8	(Solehudin & Eranata, 2018)	Eksperimen	Siswa Kelas IV SD Negeri Pacarkembang 4	Terdapatnya pengaruh pelaksanaan game mencari fauna serta benteng-bentengan dalam gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV	Sinta 4
9	(Karisman, 2018)	Eksperimen	Siswa Kelas IV Di Kota Cimahi	Media pembelajaran edukatif berpengaruh signifikan terhadap	Sinta 4

				kemampuan motorik dasar siswa pada pendidikan jasmani	
10	(Ariyanto et al., 2020)	Eksperimen	Siswa Sekolah Dasar Umur 6 Tahun	Permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar.	Sinta 3
11	(Singh et al., 2021)	Eksperimen	Siswa Sekolah Dasar Berusia 12 Hingga 13 Tahun	Bahwa permainan kartu Math Zap adalah alat pembelajaran yang sangat efektif sejauh ini	Q4
12	(Sevik, 2020)	Eksperimen	42 Siswa Sekolah Dasar	Bahwa permainan secara positif mempengaruhi keterampilan menulis siswa EFL sekolah dasar dan oleh karena itu direkomendasikan bahwa permainan harus digunakan selama pengajaran keterampilan menulis dalam konteks EFL sekolah dasar	Q4
13	(Vukićević et al., 2019)	Eksperimen	10 Anak Sekolah Dasar	Mengevaluasi empat permainan visuomotor berbasis Kinect yang disebut Fruits yang dirancang khusus, menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan generalisasi yang berhasil dari keterampilan yang diperoleh di antara anak-anak dikelompokkan eksperimen relatif terhadap kelompok control	Q2
14	(Mukherjee et al., 2017)	Eksperimen	4 SD di pemerintah Singapura	Sekolah dasar yang lebih rendah dengan fokus khusus pada keterampilan OC dan keterampilan LOCO yang membutuhkan kebugaran otot seperti melompat.	Q4
15	(Altinkok, 2017)	Eksperimen	Anak Usia 6 tahun	Terdapat pengaruh perkembangan beberapa keterampilan motorik pada anak, kelincahan, kecepatan, melempar bola tenis, mengontrol bola dengan kaki, melempar bola ke ring, dan memutar tes kinerja motorik koordinasi digunakan	Q3
16	(Gümüşdağ, 2019)	Eksperimen	Anak usia 4 -6 tahun	Perlu diterapkan lebih banyak aplikasi jangka panjang untuk meningkatkan efek positif pendidikan permainan dasar 12 minggu pada tingkat perkembangan motorik pada	Q3

Berdasarkan hasil uji kelayakan terdapat 10 artikel yang dianalisis namun terdapat 1 artikel yang dikeluarkan oleh peneliti, karena faktor hasil data yang dihasilkan tidak sesuai. Sehingga menyisakan 9 artikel. Berdasarkan tabel 2 terdapat 9 artikel yang secara langsung memiliki hubungan antara keterampilan motorik dengan kardiorespirasi, BMI, kekuatan otot, dan daya tahan otot, sementara itu 1 studi menunjukkan hasil yang tidak berhubungan antara keterampilan motorik dengan BMI.

PEMBAHASAN

Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Semacam bisa dilihat dari penjelasan pada Tabel 2, hasil riset (Ariyanto et al., 2020) menampilkan kalau game tradisional mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian motorik siswa. Dalam riset yang lagi berlangsung. Pengaruh game tradisional terhadap keahlian motorik siswa bertambah sebesar 46, 50%. Bersumber pada hasil analisis bisa disimpulkan kalau game tradisional mempengaruhi signifikan terhadap keahlian motorik siswa sekolah dasar.

Hasil riset (Solehudin & Eranata, 2018)) menampilkan kalau objek riset merupakan 30 siswa, yang dipecah secara acak jadi 3 kelompok, kelompok awal terdiri dari 10 siswa, kelompok kedua terdiri dari 10 siswa, serta kelompok ketiga terdiri dari 10 siswa. Bersumber pada hasil perhitungan uji beda gerak serta manipulasi gerak, hasil game mencari hewan membagikan pengaruh yang signifikan terhadap pengolahan gerak gerak serta nilai Sig. Bila nilainya $1000 = 0,05$, hingga dampak pengolahan dari game mencari hewan tersebut merupakan 0,95. Serta nilai Sig tidak mempengaruhi signifikan terhadap gerakan manipulasi antar hasil game mencari hewan. Kala nilainya $0,007 < 0,05$, pemrosesan game mencari hewan menurun secara total- 0,043. Serta pengolahan hasil game benteng tidak mempengaruhi signifikan terhadap pengolahan gerak manipulasi serta nilai Sig. Dengan nilai $0,011 < 0,05$, pengolahan game mencari hewan menurun- 0,039. Dengan demikian bisa disimpulkan kalau pada berolahraga manipulasi siswa kelas IV SDN Paddykembang IV pelaksanaan game mencari fauna serta benteng tidak mempengaruhi, namun berakibat pada pelaksanaan berolahraga otomatis, game mencari fauna serta benteng.

Dalam riset ini (Gümüşdağ, 2019), 30 anak laki- laki serta 30 perempuan berpartisipasi. Riset ini mengaitkan 60 anak sekolah umur 4- 6 tahun yang diseleksi lewat contoh secara acak sampling. Bersumber pada output analisis uji penyeimbang, kecepatan serta tangkap, ditemui disparitas yang bermakna secara statistik antara tim kontrol serta tim eksperimen($p < 0,05$). Perbandingan antara pre- test serta post- test bersumber pada tim eksperimen dianalisis memakai uji- t berpasangan, serta penerapan jangka panjang diharapkan buat mempertinggi pengaruh positif bersumber pada pembelajaran game bawah 12 pekan dalam taraf pertumbuhan raga. Kanak- kanak bersumber pada 4 hingga 6 tahun.

(Mukherjee et al., 2017) bagi penelitiannya, terdapat 244 anak kelas satu serta 3 dalam penelitiannya. Dari total 244 partisipan, tidak terdapat satu juga siswa yang menggapai nilai paling tinggi pada subtes LOCO serta OC. Buat keahlian LOCO, mulai dari nilai paling tinggi 48 poin, tiap 4 partisipan P1 serta P3(total 8 poin; 3, 2%) menemukan nilai 45, 16 siswa P1 serta 54 siswa P3(total 70 poin; 28, 7%) menemukan nilai 40 Hingga dengan 45. Buat keahlian OC, tidak terdapat partisipan yang menemukan nilai lebih dari 45, serta cuma 9 siswa P3(total 8; 3, 7%) yang menemukan nilai 40 hingga 45. Dari 78 anak yang menemukan skor 40 dalam subset keahlian LOCO, cuma 6(7, 7%) yang mencetak 40 di subset LOCO. OC Informasi ini tidak menunjang kalau keahlian motorik dini antara P1 serta P3 hendak bertambah bersamaan waktu, apalagi bila sekolah bawah dalam kelompok ini berumur 2, 5 tahun. Tidak hanya itu, kami tidak menciptakan bidang FMS yang dipahami seluruh anak serta FMS yang tidak dipahami seluruh anak.

Kemudian riset dari (Singh et al., 2021) melaksanakan riset dalam 34 murid sekolah bawah berumur antara 12 serta 13 tahun. Hasil riset menerangkan kalau homogen- homogen holistik nilai pre- test serta post- test ialah 12,06(SD=6. 25) serta 32. 47(SD=5. 79), bersumber pada nilai paling tinggi 40. Nampak terdapatnya kenaikan sebanyak 20, 41 bersumber pada pre- test ke post- test. Menariknya, selesainya bermain permainan, skor terus menjadi besar kurang lebih 170%. Analisis uji- t menerangkan kalau masih terdapat disparitas lompatan yg signifikan antara skor pre- test serta post- test[$t(33) = -20,41, p < 0,05$]. Penemuan ini pula menerangkan disparitas yg signifikan pada segala jalan pendidikan dalam tingkat 0,05. Kenaikan signifikan terbanyak pada skor ialah bersumber pada

sapta bulat ke string no Romawi [t(33) = -17,813, p < .05], diiringi si no Romawi ke sapta bulat [t(33) = -15,812, p < .05] serta persentase [t(33) = -13,034, p < .05]. Dari riset dikenal kalau sepanjang ini game kartu Math Zap merupakan wahana pendidikan yang sangat efisien.

Selanjutnya riset (Vukićević et al., 2019) riset ini mengaitkan 10 anak sekolah bawah dengan ASD, berumur 9-13 tahun, ilustrasi berpasangan T uji menampilkan kenaikan yang signifikan secara statistik dalam keahlian motorik agresif buat kelompok eksperimen antara 2 pengukuran ini, $T(4)^{1/4} = 76$, $P = 0.005$, sedangkan tidak terdapat kenaikan yang signifikan secara statistik buat kelompok kontrol, $T(4)^{1/4} = 14$, $P = 0.16$. Dimensi dampak yang dihitung dalam kelompok eksperimen merupakan 2,13, yang dikira sangat besar bagi Cohen serta analisis kekuatan berikan kami kekuatan besar 0,985. Kami menciptakan kenaikan yang signifikan dalam keahlian motorik agresif serta generalisasi yang sukses dari keahlian yang diperoleh di antara kanak-kanak di kelompok eksperimen relatif terhadap kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pula menampilkan kenaikan emosi positif serta penyusutan kehabisan atensi dikala bermain permainan. Penemuan dini ini menampilkan khasiat keahlian motorik buat kanak-kanak dengan ASD yang bermain permainan bimbingan berbasis Kinect, namun riset lebih lanjut dibutuhkan buat mereplikasi serta memperluas penemuan ini dengan ilustrasi partisipan yang lebih besar.

Riset dari (Sevik, 2020) 42 siswa sekolah bawah EFL. Secara bersama-sama, kinerja terbaik kedua kelompok terletak di Unit 9 (113, 59%), diiringi oleh Unit 6 (108, 26%), Unit 8 (105, 95%), serta Unit 7 (102, 71%). Hasilnya menampilkan kalau game secara positif pengaruhi keahlian menulis siswa EFL sekolah bawah serta oleh sebab itu direkomendasikan kalau game wajib digunakan sepanjang pengajaran keahlian menulis dalam konteks EFL sekolah bawah.

Berikutnya riset dari (Altinkok, 2017) dari siswa yang terdaftar di 1NS Kelas sekolah bawah serta yang tidak mempunyai permasalahan dalam mendatangi sekolah. Separuh dari 60 anak yang dimasukkan ke dalam riset terdiri dari kelompok kontrol, sebaliknya separuh yang lain membentuk kelompok eksperimen. menampilkan kalau pertumbuhan keahlian motorik kelompok eksperimen signifikan dibanding dengan kelompok kontrol, yang menampilkan kalau donasi kursus berbasis tata cara pembelajaran lewat koordinasi menciptakan pengembangan keahlian motorik yang lebih baik daripada kursus yang mengaitkan game.

Sebaliknya (Subiyanto, 2021) riset ini dicoba pada siswa kelas V yang berjumlah 95 siswa. Riset ini memakai tata cara eksperimen. Hasil riset menampilkan kalau keahlian motorik siswa sebanyak 5 siswa sebesar 5,26% memiliki keahlian kurang sekali, 25 siswa sebesar 26,32% memiliki keahlian kurang, 29 siswa sebesar 30,53% memiliki keahlian lagi, 30 siswa sebesar 31,58% memiliki keahlian baik, serta 6 siswa sebesar 6,32% memiliki keahlian baik sekali. Hasil riset ini menampilkan kalau keahlian motorik siswa kelas V di SD SeKecamatan Bandongan dalam jenis baik.

(Kusmiati & Sumarno, 2018) melalui risetnya mengatakan populasi pada riset ini ialah murid kelas III Sekolah Bawah Negara Margawati II Garut Kota, sebaliknya ilustrasi riset terdiri bagi 40 orang, 20 orang murid yang diberikan game tradisional serta 20 orang murid jadi tim kontrol ataupun yang nir diberikan game tradisional. Instrumen riset mengenakan uji perseptual motorik memakai reliabilitas 0,75. Analisis informasi mengenakan statistika non parametrik Wilcoxon test. Bersumber pada pengolahan serta analisis informasi, dapat dikenal nilai Whitung 4,0 serta nilai W tabel sebanyak 52 ($\alpha = 0,05$). Lantaran nilai Whitung lebih mini bagi W tabel hingga H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan kalau game tradisional mempengaruhi secara signifikan terhadap keahlian perseptual motorik anak pada Sekolah Bawah Negara Margawati II Garut Kota.

(Anggraini et al., 2018) membicarakan pada penelitiannya subjek bagi riset ini terdiri bagi 20 kanak-kanak. Dari informasi yang terkumpul serta analisis yang dicoba dikenal kalau sehabis menerima perlakuan memakai bermain lompat tali keahlian motorik agresif menerima dampak memakai output sebanyak 13,80, dimana saat sebelum menerima perlakuan memakai bermain lompat tali skor yang dipunyai sebanyak 6,80. Hasil bagi perhitungan t test sebanyak 37,596 memakai taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,01$; 703), hingga dapat disimpulkan kalau masih terdapat dampak game tradisional terhadap pertumbuhan psikomotor anak kelas.

Dalam riset (Anung Probo, 2019) populasi dalam riset ini merupakan segala siswa kelas V di Sekolah Bawah Negara III Ngalian sebanyak 20 orang. Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,129 serta nilai t tabel pada $dk(0,05)(27)$ sebesar 1,703 dengan tingkatan signifikansi sebesar 0,000. Oleh sebab nilai t hitung lebih besar dari t tabel (-4,1291, 703), hingga bisa disimpulkan kalau ada pengaruh game tradisional terhadap pertumbuhan psikomotor anak kelas.

Riset (Wardani & Mahendra, 2017) mengatakan populasi bagi riset ini ialah murid kelas V Sekolah Bawah Negara Gegerkalong KPAD sebesar 111 murid serta ilustrasi sebesar 30 murid. Hasil dalam tim aktivitas lompat engklek membuat homogen-homogen kenaikan sebanyak 8, sebaliknya

dalam tim aktivitas lompat tali membuat homogen- homogen kenaikan sebanyak 0, 7. Hasil pengujian menerangkan kalau pendidikan aktivitas lompat engklek menyimpan dampak yang signifikan terhadap keahlian lompat jauh sebaliknya pendidikan aktivitas lompat tali nir menyimpan dampak yg signifikan terhadap keahlian lompat jauh. Dengan demikian, pendidikan aktivitas lompat engklek dilihat selaku metode lain yang lebih baik dibanding memakai pendidikan aktivitas lompat tali pada mempertinggi keahlian lompat jauh murid.

Kemudian riset (Kusnandar et al., 2019) subjek dalam riset ini ialah murid kelas V Sekolah Bawah N 1 Limpakuwus Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas sebesar 40 murid. Informasi output riset diolah memakai mengenakan tabel nilai serta Kerutinan TKJI buat anak umur 10- 12 tahun. Buat mengenali dampak game yang diujikan, hingga informasi output riset yang sudah diolah diuji memakai mengenakan uji statistik paired t test. Hasil riset menampakan kalau masih terdapat dampak game tradisional Banyumas gol- golan terhadap taraf kebugaran jasmani murid SD pada Kabupaten Banyumas, memakai tingkatan signifikansi 5%.

(Kusumawati, 2017) pada penelitiannya mengatakan kalau subjek riset ini ialah murid kelas II Sekolah Bawah N 1 Blitarejo sebesar 15 murid. Hasil riset menampakan output analisis informasi serta ulasan dalam penjelasan tadinya telah diperoleh output uji t tadi diperoleh nilai uji lari thitung(6, 774)t tabel(2, 145), nilai uji lompat thitung(5, 706)t tabel(2, 145), nilai uji lempar thitung(9, 939)t tabel(2, 145),& nilai p(0, 000)&t; bagi 0, 05, perihal tadi menampakan dimaksud Ha: diterima&t; Ho: ditolak. Dengan demikian output riset ini dapat disimpulkan ada dampak latihan game tradisional terhadap output mobilitas bawah lari lompat lempar murid kelas 2 Sekolah Bawah N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung.

Berikutnyanya riset dari (Karisman, 2018) populasi riset ini ialah murid kelas IV pada Kota Cimahi. Nilai output uji Paired Samples Test dalam informasi output pre uji serta post test keahlian motorik bawah menerangkan nilai signifikansi sebanyak 0, 018. Lantaran signifikansi dalam informasi pre test serta post test keahlian motorik bawah&t; 0, 05. Ada pula output riset ini ialah masih terdapat dampak yang signifikan bagi media pendidikan edukatif pada pembelajaran pembelajaran jasmani terhadap keahlian motorik bawah murid sekolah bawah.

KESIMPULAN

Bersumber pada ulasan di atas bisa disimpulkan kalau game tradisional diyakini membagikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan motorik partisipan didik sekolah bawah. Panduan game tradisional dibesarkan buat pendidikan motorik yang disesuaikan dengan standar tingkatan pencapaian pertumbuhan anak. Game tradisional ialah salah satu tipe game yang bisa membagikan khasiat buat pertumbuhan perkembangan anak. Game tradisional memiliki ikatan yang erat dengan pertumbuhan intelektual, sosial, dan kepribadian anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Altinkok, M. (2017). The Effect of Coordinated Teaching Method Practices on Some Motor Skills of 6? Year?Old Children. *Eurasian Journal of Educational Research*, 17(68), 49–61. <https://doi.org/10.14689/ejer.2017.68.3>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Anung Probo. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak*. 2(2), 35–43.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/view/30785>
- Blegur, J. (2019). *Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/dnvfe>

- Block, B. A., Haneishi, K., Zarco, E., & Prados Megías, E. (2021). Thirdspace Movement Concepts in Physical Education Teacher Education. *Quest*, 73(4), 323–341. <https://doi.org/10.1080/00336297.2021.1957691>
- Budi, B. (2019). Pendidikan karakter. *Informasi*, 1(100), 0–80.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.7667>
- Gümüşdağ, H. (2019). Effects of pre-school play on motor development in children. In *Universal Journal of Educational Research* (Vol. 7, Issue 2, pp. 580–587). <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070231>
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. *Magelang: Graha Cendekia*, 120.
- Hidayat, O. S. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke-21* (pp. 1–171).
- Juari. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Vol. 148). <https://pmpk.kemdikbud.go.id/bukudigital/products/pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan-60acf68b2f20e>
- Kamal Firdaus. (2012). *Psikologi Olahraga* (Vol. 148). http://pustaka.unp.ac.id/file/abstrak_kki/EBOOKS/PSIKOLOGI_OLAHRAGA.pdf
- Karisman, V. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.10573>
- Khadijah, A. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1). http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/Bermain_Aud.pdf
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Kusnandar, K., Purnamasari, D. U., Nurcahyo, P. J., & Darjito, E. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Banyumas Gol-Golan Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyumas. *Physical Activity Journal*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1996>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lucia Hermin Winingsih. (2020). *Penguatan Ranah Psikomotorik Bagi Siswa* (Vol. 148). <http://repositori.kemdikbud.go.id/21362/>
- Mashuri Eko, W. (2016). Belajar Motorik. *Belajar Motorik*, 91, 399–404. <http://lib.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/02>
- Mukherjee, S., Ting Jamie, L. C., & Fong, L. H. (2017). Fundamental Motor Skill Proficiency of 6- to 9-Year-Old Singaporean Children. *Perceptual and Motor Skills*, 124(3), 584–600. <https://doi.org/10.1177/0031512517703005>
- Mulyono., & Wekke, I. S. (2018). Strategi Pembelajaran Di Abad Digital. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Nemec, M., Adamcak, S., Michal, J., & Bartik, P. (2019). Opinions of teachers from the Central Slovak Region on teaching sports games at elementary schools. *European Journal of Contemporary Education*, 8(1), 157–166. <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.1.157>
- Pratiwi, E. (2018). Dasar- Dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), 1689–1699.
- Raza, A., Raza, S. A., Qamar, M. F., & Liaqat, A. (2015). Human Brain. In *The Professional Medical Journal* (Vol. 22, Issue 05). <https://doi.org/10.29309/tpmj/2015.22.05.1259>
- Reedy, A. R. (2018). Raising a Secure Child: How Circle of Security Parenting Can Help You Nurture Your Child's Attachment, Emotional Resilience, and Freedom to Explore. In *Journal of Baccalaureate Social Work* (Vol. 23, Issue 1). <https://doi.org/10.18084/1084-7219-23.1.311>

- Setiawan, D. K., & Muhammad, H. N. (2017). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomor 01 Tahun. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 12–20. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Sevik, M. (2020). How Do Games Affect the Writing Skills of Young EFL Learners?. In *Educational Research and Reviews* (Vol. 15, Issue 4, pp. 186–193).
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 693–705. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>
- Solehudin, T., & Eranata, S. (2018). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 1257–1271. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/623>
- Subiyanto, A. S. (2021). Pengaruh Metode Multiple Intelligences Berbasis Aktivitas Jasmani Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar *Jurnal Transformasi*, 277–280. <https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/view/229>
- Supriyono, A. (2018). Serunya permainan tradisional anak zaman dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu_0.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Serunya%20Permainan%20Tradisional%20Anak%20Zaman%20Dulu_0.pdf)
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Vukićević, S., Đorđević, M., Glumbić, N., Bogdanović, Z., & Đurić Jovičić, M. (2019). A Demonstration Project for the Utility of Kinect-Based Educational Games to Benefit Motor Skills of Children with ASD. *Perceptual and Motor Skills*, 126(6), 1117–1144. <https://doi.org/10.1177/0031512519867521>
- Wardani, G. D., & Mahendra, A. (2017). Perbandingan Pengaruh Aktivitas Lompat Engklek Dengan Aktivitas Lompat Tali Terhadap Kemampuan Lompat Jauh. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8651>
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak Nusantara*. <https://budi.kemdikbud.go.id/buku/pdf/56>. Isi dan Sampul Permainan Tradisional Anak Nusantara.pdf