



LITERATURE REVIEW: PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR SISWA SEKOLAH

Imam Safi'i¹, M.E Winarno², Imam Hariadi³

Universitas Negeri Malang

e-mail korespondensi: imamsafii000@gmail.com / m.e.winarno.fik@um.ac.id /

imam.hariadi.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari-2023

Disetujui: Maret-2023

Dipublikasikan : Juni-2023

Kata Kunci:

permainan tradisional, gerak lokomotor, siswa sekolah dasar

Abstrak

Tujuan dari literature review ini adalah untuk mengetahui hal-hal yang mempengaruhi keterampilan gerak lokomotor pada siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional. Metode yang digunakan berdasarkan data sekunder dari artikel nasional dan internasional yang diterbitkan selama 5 tahun terakhir (2019-2023) dengan metode PICO/PECO. Artikel-artikel tersebut menggunakan metode searching google scholar, eric journal, NCBI journal, dan Wiley Online Library. Artikel nasional terindek sinta 1-4 (S1-S4) dan artikel internasional terindek scopus (Q1-Q4). Subjek literature review ini yakni siswa sekolah dasar atau anak usia 5 sampai 12 tahun dengan banyak responden 18-200 anak. Melalui serangkaian proses diperoleh 10 artikel nasional dan 5 artikel internasional. Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh hasil bahwa permainan tradisional dengan bantuan alat ataupun tidak, hal tersebut mampu meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar pada siswa normal dan juga inklusi.

Abstract

The aim of this literature review is to find out things that influence locomotor skills in elementary school students through the application of traditional games. The method used is based on secondary data from national and international articles published during the last 5 years (2019-2023) using the PICO/PECO method. These articles use the search method Google Scholar, Eric Journal, NCBI Journal, and Wiley Online Library. Sinta indexed national articles 1-4 (S1-S4) and Scopus indexed international articles (Q1-Q4). The subjects of this literature review are elementary school students or children aged 5 to 12 years with a total of 18-200 children as respondents. Through a series of processes, 10 national articles and 5 international articles were obtained. Based on the analysis carried out, the results showed that traditional games with the help of tools or not were able to improve the locomotor skills of elementary school students in normal and inclusive students.

¹ Alamat korespondensi: imamsafii000@gmail.com

E-mail: pjk.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Setiap manusia akan melewati masa pertumbuhan dan perkembangan pada usia tertentu. Pada dasarnya setiap manusia akan mengalami perkembangan gerak dasar yang sama, seperti halnya

merangkak dan merayap, berjalan, berlari, melompat, serta meloncat (Bakhtiar, 2015:51). Hanya saja seiring berkembangnya teknologi, hal tersebut berpengaruh terhadap aktivitas gerak anak. Di masa sekarang, sebagian besar waktu bermain anak digunakan dengan bermain gawai, hal ini menyebabkan mereka menjadi malas bergerak dan beraktivitas fisik (Elfiadi, 2018:107). Intensitas penggunaan gadget yang tinggi menyebabkan kemampuan motorik kasar pada anak semakin kurang atau rendah (Agustin dkk, 2021:36).

Mengembangkan kemampuan motorik kasar berupa gerak dasar pada anak dapat dilakukan dimanapun, tak terkecuali di sekolah. Banyak hal yang bisa diaplikasikan untuk mengembangkan kemampuan gerak pada anak, salah satunya dengan adanya pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pembinaan yang dilakukan kepada anak dapat dilakukan dengan banyak hal, seperti memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yaitu secara sistematis memberikan aktivitas bermain. Pengembangan psikis pada anak, memberikan pembinaan pertumbuhan fisik, serta pembentukan pola hidup sehat dan bugar merupakan arahan pembekalan pengalaman belajar gerak dalam pendidikan jasmani dan kesehatan (Munarwan, 2010:12).

Anak-anak akan banyak menghabiskan waktunya dengan kegiatan bermain, bermain termasuk kegiatan yang sulit namun juga menyenangkan (Kovacevic & Opic, 2014). Dalam dunia permainan, ada dua jenis permainan yakni permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional mengandung berbagai unsur nilai antara lain nilai kebersamaan dan juga keakraban, hal ini disebabkan karena dalam kegiatan permainan tradisional minimal dilakukan oleh dua orang. Permainan tradisional sendiri bisa dijadikan sebagai sarana permainan yang menyenangkan dan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan gerak. Dalam melakukan permainan tradisional membutuhkan ketangkasan dan gerakan tubuh yakni melompat sekaligus mengayunkan lengan, hal ini dapat membantu anak untuk meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan anak (O' Brien dkk, 2016:558). Permainan tradisional secara khusus dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya (Saputra & Ekawati, 2017:51). Hal tersebut dapat membantu siswa untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan gerak lokomotor. Selain itu dalam permainan tradisional, anak juga dituntut aktif bergerak sehingga memicu kemampuan gerak lokomotor anak. Gerak lokomotor sendiri merupakan gerakan berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lainnya, seperti berjalan, melompat, dan berlari (Pratiwi & Oktaviani, 2018:29). Gerak lokomotor dapat dimodifikasi menjadi permainan yang menyenangkan, sehingga tanpa disadari, mereka telah melakukan aktivitas gerak yang dapat membantu mengembangkan motorik pada anak. Terdapat hal-hal yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan gerak lokomotor pada anak seperti melakukan modifikasi dan mendesain media permainan yang digunakan, menggunakan system kelompok, mengatur waktu bermain, dan juga memberikan aturan tertentu pada permainan (Sutiarti dkk, 2020:22). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa mengimplementasikan permainan tradisional ke dalam gerak lokomotor mampu meningkatkan motorik halus dan kasar pada anak.

Pentingnya penerapan gerak pada anak dilakukan sejak masuk usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut anak memasuki fase pertumbuhan yang sangat pesat. Menurut Fikawati (2017:72) berpendapat bahwa usia sekolah dasar merupakan masa emas dalam proses pertumbuhan baik secara fisik maupun psikis, pada usia tersebut anak tumbuh dan berkembang dengan pesat. Anak usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas permainan, bergerak aktif, dan senang bekerja dalam kelompok (Meriyati, 2015:13).

Berdasarkan paparan fakta terkait keterampilan gerak siswa sekolah dasar, maka penulis merasa perlu adanya paparan hasil data analisis yang membuktikan bahwa dengan permainan tradisional dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar. Dari hasil analisis, hal tersebut dapat digunakan sebagai pijakan berpikir sekaligus acuan bagi orang tua, bahkan dapat dijadikan acuan untuk meingatkan keterampilan gerak lokomotor anak. Oleh karena itu berikut ini beberapa paparan hasil penelitian terkait hubungan permainan tradisional dengan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriliawati & Hartoto (2016) diperoleh hasil bahwa dengan menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan motorik siswa kelas IV SDN Sukosari 03 sebesar 28,67%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan motorik anak dapat memberikan pengaruh secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariwibowo (2019) beliau menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap gerak lokomotor antara bermain tradisional menggunakan alat tradisional dan tanpa menggunakan alat tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan & Jannah (2017) dengan menggunakan tes Wilcoxon menunjukkan peningkatan rata-rata 31,5 pada pretest menjadi 58,5 pada posttest. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak dapat dipengaruhi dengan penerapan permainan tradisional engklek.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrayana (2017) menyimpulkan bahwa salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar yakni melalui permainan tradisional. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil rata-rata tes awal 250 menjadi 306,94 pada tes akhir yang dilakukan dengan jumlah sampel 30 orang.

Penelitian yang dilakukan oleh Ismoko (2019) memberikan hasil bahwa perkembangan psikomotor anak kelas V dapat dipengaruhi oleh permainan bentengan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t kelompok pretest dan posttest sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($Sig < 0,05$).

Penelitian yang dilakukan oleh Jamie (2019) memperoleh hasil bahwa sampel eksperimen secara signifikan mengalami peningkatan pada keterampilan lokomotor *jump, run, slide, hop, dan skip* dari pretest ke posttest, sementara kelompok kontrol mengalami perbaikan yang signifikan pada keterampilan lokomotor *slide* untuk jangka waktu yang sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Sholikan & Sudijandoko (2019) memperoleh hasil nilai rata-rata pretest 45,00 serta hasil posttest 50,00 yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yakni gerak lokomotor melompat melalui permainan tradisional sunda (engklek) memberikan pengaruh pada anak tunagrahita ringan di SLB Siswa Budhi Urabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2017) pada 15 siswa dengan menggunakan analisis uji *t* menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi gerak dasar lempar, lari, dan lompat. Hal ini terlihat dari hasil uji *t* tersebut diperoleh nilai tes lari, nilai tes lompat hitung, nilai tes lempar.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusmiati & Sumarno (2018) dengan menggunakan uji *non parametric* Wilcoxon memperoleh kesimpulan bahwa kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawari II Garut Kota secara signifikan dapat dipengaruhi oleh permainan tradisional.

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang dilakukan oleh Niswah (2016) dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar lokomotor anak autis di SDN 7 Sidokumpul Gresik dapat dipengaruhi dengan menggunakan permainan halang rintang. Hal ini terbukti dari nilai *Zh* lebih besar dari nilai *krisi* yakni 2,05 lebih besar dari 1,96.

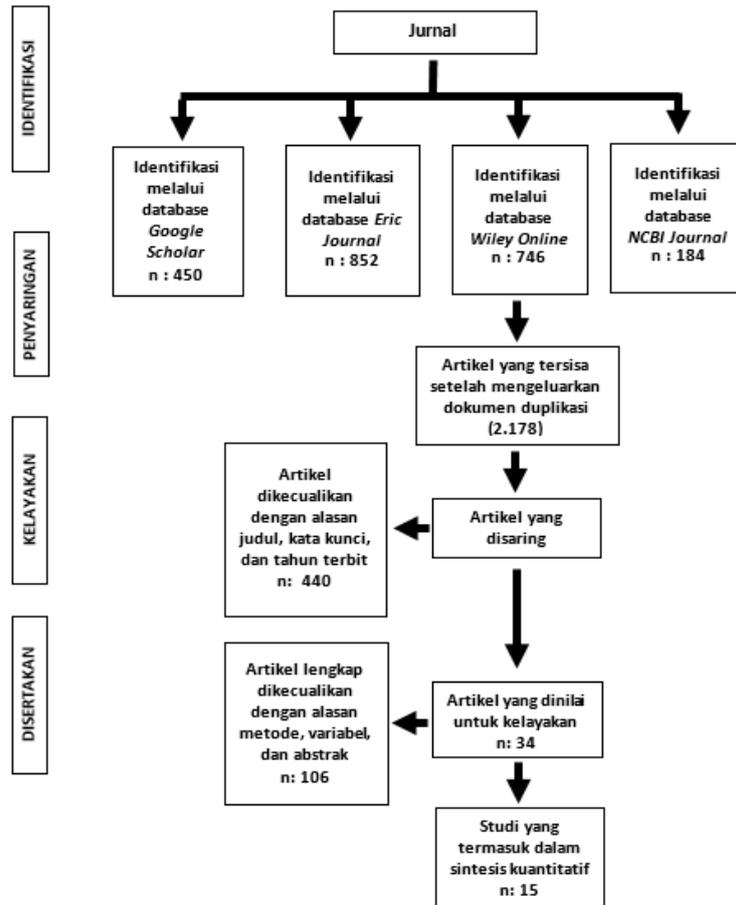
Penelitian yang dilakukan oleh Wati & Jaenudin (2020) menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,494. Hal ini berarti keterampilan gerak dasar melalui pembelajaran permainan tradisional kasti secara signifikan tidak memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar. Hal yang perlu diperbaiki pada penelitian ini adalah diperlukannya modifikasi terhadap proses pembelajaran agar tujuan dapat terpenuhi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusmawati & Hartati (2016) memperoleh hasil bahwa dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro secara signifikan berpengaruh terhadap gerak dasar motoriknya. Hal ini dihitung berdasarkan perhitungan *wilcoxon*, yakni penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK sebesar 14,22%.

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, penulis telah menganalisis dan mereview dari berbagai artikel ilmiah yang berkaitan dengan pengaruh permainan tradisional terhadap gerak lokomotor pada siswa sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam studi ini yakni *literature review* yang menggunakan data sekunder terkait dengan topik yang diangkat. Metode pengumpulan data artikel melalui 4 *database* yakni *google scholar, eric journal, NCBI journal, dan Wiley Online Library*. Proses pengumpulan data menggunakan metode PICO/PECO. Batasan artikel dalam pencarian jurnal berdasarkan kriteria (1) tahun terbitas 5 tahun terakhir (2) variabel berupa permainan tradisional dan gerak lokomotor siswa sekolah dasar (3) jurnal terindeks S1-S4 atau Q1-A4 (4) *research* penelitian menggunakan metode eksperimental. Di bawah ini adalah bagan alur filtrasi pada penelitian ini.



Gambar 1. Bagan Alur Filtrasi Penelitian

HASIL

Berlandaskan data sekunder artikel jurnal pada penelitian sebelumnya yang telah dianalisis memberikan jawaban terhadap tujuan penelitian ini, yakni untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lokomotor pada siswa sekolah dasar. Data hasil analisis *article review* terdapat pada tabel 1. Hasil Analisis *Article Review* di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis *Article Review*

No	Penulis, Tahun	Desain Penelitian	Responden	Hasil Penelitian
1	Dhany Suhartantyo Ariwibowo, Taufiq Hidayah, & Rumini. 2019	Eksperimental	36 siswa (kelas IV SD)	Permainan tradisional dengan menggunakan alat memiliki pengaruh yang lebih baik pada keterampilan motorik kasar pada siswa.
2	Widiarti, Yetti E, & Siregar N. 2021	Eksperimental	40 siswa	Permainan seni burok dapat melatih serta secara signifikan meningkatkan gerak dasar lokomotor.

No	Penulis, Tahun	Desain Penelitian	Responden	Hasil Penelitian
3	Jamie McGann, Johann Issartel, Lucy Hederman, Owen Conlan. 2019	Eksperimental	45 anak (usia 5-7 tahun)	Penerapan desain " <i>principled</i> " dapat mendukung keterampilan lokomotor pada anak.
4	Ariyanto, Andika Triansyah, Uray Gustian. 2020	Eksperimental	30 anak (rata-rata usia 6 tahun)	Permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan gerak fundamental.
5	Irawan Fajar A, dkk. 2021	Eksperimental	18 anak (7-9 tahun)	Permainan tradisional dapat meningkatkan gerak rangsangan dan mengembangkan keterampilan kerak dasar lokomotor pada anak.
6	Ibnu Syamsi, & Mohd. Muchtor Tahar. 2021	Eksperimental	200 anak	Penerapan permainan tradisional efektif untuk meningkatkan gerak pada anak inklusi.
7	Kamaludin, dkk. 2020	Eksperimental	30 siswa (Kelas IV, V, dan VI)	Permainan Pecah Piring Sentren (PPS) dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 9-12 tahun.
8	Nofi Marlina S, Eka Fitri N.S, Marlinda B, & Zulhan. 2021	Eksperimental	30 anak (Usia 5-6 tahun)	Permainan tradisional efektif untuk meningkatkan aktivitas kemampuan dan keterampilan gerak, terutama teknik gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.
9	Udi Sahudi, Ali Priyono, & Yudha M.S. 2021	Eksperimental	Siswa kelas 3 SD (32 sekolah SD)	Permainan ular tangga secara signifikan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan gerak dasar anak.
10	Mazuni Adnan, dkk. 2020	Eksperimental	30 siswa (Usia 9-11 tahun)	Permainan tradisional Malaysia yakni galah panjang, bola beracun, dan baling tin dapat meningkatkan aktivitas fisik pada siswa sekolah dasar.
11	Aba Sandi Prayoga, Andy Widhiya B.U, Arief Nur W. 2019	Eksperimental	20 siswa (Siswa kelas IV SD)	Permainan sederhana/tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor lari dengan berbagai variasi gerak lari.
12	Abdul Hakim Siregar, & Fajar Sidik S. 2021	Eksperimental	60 anak (usia 10-12 tahun)	Berbasis permainan olahraga tradisional pada anak usia 10-12 tahun efektif untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor pada anak.
13	Muhammad Ade Jaenudin. 2019	Eksperimental	50 siswa SD kelas rendah	Pembelajaran modifikasi permainan tradisional kasti berpengaruh signifikan terhadap keterampilan gerak dasar, salah satunya tes lari 50 meter.
14	Muhammad Riyan Hidayatullah, & Hasbi. 2021	Eksperimental	40 siswa (SD kelas II dan III)	Modifikasi permainan tradisional dapat mengembangkan serta meningkatkan gerak lokomotor pada anak sekolah dasar kelas bawah.

No	Penulis, Tahun	Desain Penelitian	Responden	Hasil Penelitian
15	Wawan Setiawan, & Danang Ari A. 2019	Eksperimental	36 siswa (SD kelas V)	Permainan juru pencar dan megoak-goakan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar lokomotor, salah satunya tes berjalan, dan kecepatan.

Tahun terbit artikel yang dianalisis tersebut bervariasi yakni mulai dari tahun 2019 sampai tahun 2023 dengan variabel yang berkaitan dengan permainan tradisional, keterampilan gerak lokomotor, dan siswa sekolah dasar. Pada 15 artikel tersebut menggunakan desain penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental merupakan jenis penelitian dengan memanipulasi perlakuan terhadap objek penelitian dengan tujuan untuk menghubungkan sebab akibat antara dua variabel/fenomena atau lebih (Rukminingsih dkk, 2020:37).

Secara keseluruhan artikel-artikel menggunakan desain penelitian eksperimental. Penelitian secara eksperimental pada umumnya lebih menekankan pada pemenuhan validasi internal, yakni dengan cara mengontrol atau mengendalikan atau mungkin juga mengeliminasi pengaruh faktor-faktor di metode eksperimen. (Hardani dkk, 2020:340)

Responden yang terdapat dalam penelitian di atas sangat bervariasi dari segi usia dan jumlah responden. Namun dari keseluruhan, responden memiliki kesamaan yakni siswa sekolah dasar. Rentang usia responden dari keseluruhan penelitian yakni usia 5-12 tahun. Jumlah responden juga bervariasi yakni 18-200 anak yang dipilih secara acak. Dari hasil keseluruhan penelitian artikel temuan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar berupa permainan tradisional seperti kasti, permainan lari menghindari bola, permainan rubah dan angsa, permainan mitra menghindari, permainan masuk, permainan bajak laut, permainan penjambret dan penyelamat, serta permainan mengejar bendera mampu meningkatkan kompetensi keterampilan gerak dasar lokomotor lari dengan berbagai macam gerak lari yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kajian hasil penelitian yang telah direview dengan beberapa teori yang ada menghasilkan pembahasan sebagai berikut.

1.1 Hasil Temuan Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Gerak Locomotor Siswa Sekolah Dasar

Banyak permainan tradisional tersebar di Indonesia maupun luar negeri. Permainan tradisional sendiri merupakan permainan yang telah ada sejak zaman dulu dimainkan dari generasi satu ke generasi selanjutnya (Yulita, 2017:1). Selaras dengan pendata tersebut bahwa sebuah permainan tradisional yang secara turun temurun diwariskan nenek moyang mengandung berbagai manfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, emosi, dan sosial sebagai persiapan menuju kehidupan di masa dewasa (Kurniawan, 2019:7).

Beberapa penelitian membuktikan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar. Penelitian Indrayana (2017:37) memperoleh hasil bahwa kemampuan gerak dasar secara signifikan dapat dipengaruhi oleh permainan tradisional, hal tersebut dikarenakan karena pada dasarnya prinsip gerak permainan tradisional seperti melompat, meloncat, serta berlari dengan menerapkan permainan tradisional hal ini berarti dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar pada siswa. Berdasarkan Tabel 4.2 dari 15 artikel yang telah berhasil disaring, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar. Pembahasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional terhadap gerak lokomotor siswa sekolah dasar akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lokomotor ternyata tidak hanya dipengaruhi oleh satu macam permainan tradisional saja. Dari temuan beberapa artikel, terdapat beberapa macam permainan tradisional yang digunakan. Penjelasan mengenai macam-macam permainan tradisional yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar akan dibahas pada sub bab setelah ini.

Pemilihan subjek penelitian pada beberapa artikel yang telah disaring juga bermacam-macam. Selain berdasarkan jenjang kelas, subjek penelitian merupakan siswa normal dan anak inklusi (tuna grahita ringan). Meskipun demikian, penerapan permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap gerak lokomotor pada siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Syamsi & Tahar (2021:3338) pada anak tuna grahita ringan menunjukkan hasil bahwa untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dapat dilakukan dengan menggunakan egrang dan gobak sodor sebagai permainan tradisional. Berdasarkan kedua artikel tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan permainan tradisional dengan tujuan meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar dapat berpengaruh pada subjek dengan kualifikasi yang bermacam-macam.

1.2 Macam-macam Permainan Tradisional yang Berpengaruh terhadap Keterampilan Gerak Locomotor Siswa Sekolah Dasar

Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas terdiri dari berbagai macam daerah. Hal ini tentu saja menjadi tidak asing jika di Indonesia terdapat bermacam-macam jenis permainan tradisional yang ada di wilayah-wilayah Indonesia. Tidak hanya di Indonesia, di luar negeri juga demikian. Mengacu pada Tabel 4.2, permainan tradisional yang diterapkan pada penelitian tersebut juga bermacam-macam.

Negara Malaysia juga memiliki permainan tradisional yang mirip dengan permainan gobak sodor, di sana sering disebut sebagai galah panjang. Pada permainan galah panjang menurut Adnan dkk (2020:488) anak berlari dari berbagai titik yang memerlukan kecepatan, koordinasi, juga kelincahan, dengan diterapkannya permainan ini dapat meningkatkan aktivitas fisik pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siregar dkk (2021:83) bahwa permainan tradisional efektif untuk meningkatkan aktivitas gerak lokomotor pada anak yakni berjalan jinjit maju di atas garis lurus, berjalan mundur di atas garis lurus, melangkah ke sisi kanan-kiri pada garis lurus, berjalan maju di atas garis lurus, lari lurus ke depan, dan berjalan di titian. Penelitian lain dilakukan oleh Prayoga dkk (2019:80) memperoleh hasil bahwa dengan menggunakan berbagai macam permainan tradisional sederhana yakni permainan jangan bertiga, sarang rubah, bintang pindah, dan permainan pemadam kebakaran mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor lari dengan berbagai macam gerak lari.

Berbagai macam permainan tradisional ada yang menggunakan alat bantu permainan dan ada pula tanpa alat bantu permainan. Selain gobak sodor dan bentengan, permainan tradisional engklek, halang rintang, juru pecar, serta megoak-goakkan merupakan beberapa permainan yang cara memainkannya tidak memerlukan alat bantu permainan. Penelitian yang dilakukan Ariwibowo dkk (2019:285) memperoleh hasil bahwa bermain tanpa alat bantu permainan kurang efektif daripada dengan menggunakan alat bantu permainan, hal ini disebabkan dengan menggunakan alat bantu permainan memberikan gerak yang lebih kompleks dan manipulatif pada keterampilan motorik kasar. Penelitian lain juga dilakukan oleh Setiawan (2019:3) bahwa untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar lokomotor dapat dilakukan dengan permainan juru pecar dan megoak-goakan, salah satunya tes berjalan, dan kecepatan.

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh beberapa hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat beberapa permainan yang menggunakan alat bantu permainan yakni permainan seni burok, ular tangga, dan kasti. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiarti dkk (2021:1795) diperoleh bahwa kegiatan fisik motorik dengan menggunakan permainan burok memberikan peningkatan kemampuan gerak lokomotor pada anak, hal ini dikarenakan pada permainan seni burok berisi aktivitas seperti berjalan, berlari, dan juga melompat. Selain permainan burok, permainan tradisional ular tangga juga menggunakan alat bantu permainan pada saat pelaksanaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Sahudi dkk (2021:120) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan permainan tidak hanya untuk memperoleh kesenangan semata, namun juga digunakan untuk meningkatkan gerak dasar pada anak yakni melompat, berjalan, dan berlari dengan melakukan permainan tradisional ular tangga. Penelitian yang dilakukan oleh Jaenudin (2019:27) memperoleh hasil bahwa dengan melakukan modifikasi terhadap permainan kasti hal ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan gerak dasar, salah satunya tes lari 50 meter

Selain beberapa permainan yang disebutkan di atas, terdapat beberapa permainan tradisional lain yang juga menggunakan alat bantu sederhana yakni lompat tali. Permainan lompat tali secara tidak langsung mengombinasikan beberapa gerak lokomotor. Tidak hanya permainan tradisional dengan menggunakan alat bantu saja yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan gerak lokomotor pada siswa. Ternyata permainan tradisional tanpa alat bantu juga memiliki pengaruh terhadap gerak lokomotor.

Permainan yang dirasa cocok dimainkan oleh anak-anak adalah permainan berbasis grup. Hal ini dikarenakan mengandung nilai kerjasama tim dan sepanjang permainan terlaksana seluruh anggota tim aktif untuk bergerak. Penelitian yang dilakukan oleh Kamaludin dkk (2020:38) hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pecah piring sintren yang dilakukan secara tidak langsung menjadikan anak melakukan gerak dasar (motorik kasar) secara aktif.

1.3 Analisis Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar

Gerak lokomotor sendiri merupakan gerak dasar yang mempunyai berbagai manfaat untuk manusia. Seperti kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar adalah dengan menerapkan permainan tradisional pada saat pembelajaran mata pelajaran olahraga. Secara tidak langsung pada permainan tradisional memuat berbagai macam gerak dasar yang dibutuhkan oleh siswa. Hal ini didukung dengan dimasukkannya permainan tradisional pada kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, bahwa dengan permainan tradisional mampu mencakup tiga hal yang dibutuhkan dalam pendidikan yakni aspek kognitif, afektik, dan psikomotor. Kemampuan gerak yang dimaksudkan tentu saja ada berbagai macam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian McGann dkk (2019:13) bahwa dengan menerapkan desain *principled* dapat mendukung keterampilan lokomotor pada anak. Penelitian lain juga dilakukan oleh Siregar dkk (2021:383), menyimpulkan bahwa gerak dasar lokomotor pada anak usia 10-12 tahun efektif dilakukan dengan menerapkan permainan olahraga tradisional.

Pada usia siswa sekolah dasar merupakan masa dimana anak-anak sedang aktif-aktifnya. Hal ini bisa terlampaikan dengan kegiatan bermain. Secara tidak langsung, ketika bermain, anak akan memanfaatkan berbagai gerak tubuhnya baik secara keseluruhan maupun sebagian. Kita ketahui bahwa bermain pada masa sekarang cenderung menggunakan gadget dan alat elektronik yang lain. Tentu saja ruang gerak anak menjadi terbatas dan cenderung malas untuk bergerak. Tindakan yang dapat dilakukan agar anak tetap aktif bergerak yakni dengan menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto dkk (2020:86) memperoleh hasil bahwa kegiatan meningkatkan gerak lokomotor pada anak dapat dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional pada saat pembelajaran olahraga di sekolah, karena dengan bermain permainan tradisional anak berarti melakukan gerakan lari, melompat, menggelinding, melempar, menangkap, menendang, leap (lompat panjang), dan meloncat horizontal. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan dkk (2021:7) pada masa sekolah dasar anak sedang aktif-aktifnya melakukan gerak lokomotor seperti berlari, melompat, berguling, memantul, berjalan, menjatuhkan, serta meluncur, dengan menggunakan permainan tradisional ternyata dapat mengembangkan keterampilan gerak lokomotor tersebut. Penelitian lain juga dilakukan oleh Hidayatullah (2021:379) yakni dengan memodifikasi permainan tradisional kasti dapat mengembangkan serta meningkatkan gerak lokomotor pada anak sekolah dasar kelas bawah.

Penerapan jenis permainan tradisional yang telah dilakukan pada beberapa penelitian ada bermacam-macam. Untuk intensitas waktu penelitian dan subjek penelitian juga sangat variatif. Diharapkan pada penelitian selanjutnya banyaknya subjek dan intensitas waktu penelitian ditentukan dengan jelas

KESIMPULAN

Berdasarkan 15 artikel yang telah direview didapatkan keseluruhan artikel mendapatkan hasil bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar. Penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan gerak lokomotor pada anak tidak hanya berpengaruh pada anak dalam keadaan normal, namun juga pada anak inklusi (tuna grahita ringan).

Dijelaskan pula permainan tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor pada siswa sekolah dasar bermacam-macam, ada yang menggunakan alat bantu permainan dan ada pula tanpa alat bantu permainan. Permainan tradisional tanpa alat bantu permainan yakni gobak sodor, galah panjang, bentengan, engklek, halang rintang, dan megoak-goakan. Sedangkan permainan tradisional yang menggunakan alat bantu permainan yakni permainan seni burok, pecah piring sintren, lompat tali, kasti, dan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M., Shahrudin, S., Rahim, B.H., & Ismail, S.M. 2020. *Quantification of Physical Activity of Malaysian Traditional Games for School-Based Intervention among Primary School Children*. Journal of Taibah University Medical Sciences, 15(6), 486-494. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1658361220301578>
- Agustin, R.N., Novianti, R., & Puspitasari, E. 2021. *Pengaruh INTensitas Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Motoyik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Se-Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 4(1), 31-39. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/1667/1246>
- Amka. 2019. *Filsafat Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Apriliawati, A.T., & Hartoto, S. 2016. Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19559>.
- Ardini, P.P., & Lestaringrum, A. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Ariwibowo, D.S., Hidayat, T., & Rumini. 2019. The Effectiveness of Indonesian Traditional Games and Agility on Student's Gross Motor Skills in Elementary School Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/31273>
- 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/jpii/article/view/30785>
- Bakhtiar. S. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Elfiafi. 2018. *Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. ITQAN, 9(2), 97-110. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/>
- Gunarsa, & Singgih. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasibuan, R., & Jannah, M. 2017. Traditional Game 'Engklek' and Young Children's Gross Motor Ability. <https://www.researchgate.net/publication/323181477> Traditional Game 'Engklek' and Young Children's Gross Motor Ability
- Hidayatullah, M.R., & Hasbi. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik dengan Modifikasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(4), 377-387. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2486>
- Horne, H.H. 1932. *The Democratic Phylosophy of Education: Companion to Dewey's democracy and education*. New York: The Macmillan Company.
- Indrayana, B. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pengembangan Gerak Dasar Siswa SD Negeri 196/1V Kota Baru Kota Jambi. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpehr/article/view/7837/6613>

- Irawan Fajar A, dkk. 2021. *Locomotor Skills: Traditional games in the Fundamental of Physical Activities*. Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 1-13. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/8215>
- Ismoko. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak. <https://www.ejournal.stkippacitan.ac.id/index.php/jemani/article/download/272/253>
- Jaenudin, M.A. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Kasti Konvensional dan Modifikasi terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Kelas Rendah*. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 11(2), 21-29. https://www.researchgate.net/publication/340605322_PENGARUH_PEMBELAJARAN_KASTI_KONVENSIONAL_DAN_MODIFIKASI_TERHADAP_KEMAMPUAN_GERAK_DASAR_SISWA_KELAS_RENDAH
- Jamie. 2019. Hop.Skip.Jump.Games: The effect of “principled” exergameplay on children’s locomotor skill acquisition. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/bjet.12886>
- Kamaludin, dkk. 2020. *Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Journal of Teaching Physical Education in Elementary School, 3(2), 37-45. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/030207>
- Khadijah, & Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kovacevic, T., & Opic, S. 2014. Contribution of Traditional Games to the Quality of Students’ Relations and Frequency of Students’ Socialization in Primary Education. <https://hrcak.srce.hr/117853>
- Kurniawan, A.W. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Kusmiati, A.M., & Sumarno, G. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/11934/7189>
- Kusumawati, O. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2221>
- Maghfiroh, M. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lamung: Fakta Press.
- Munarwan. 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. Yogyakarta: DISPORA.
- Niswah, M. 2016. Permainan Halang Rintang terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Autis. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/14941>
- O’Brien, W., Belton, S., & Issartel, J. 2016. Fundamental Movement Skill Proficiency Amongst Adolescent Youth. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 557-571. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17408989.2015.1017451?scroll=top&needAccess=true>
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M.N. 2018. *Dasar-dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Lamongan: CV. Pustaka Djati.

- Prayoga, A.S., Utomo, A.W.B., & Wahyudi, A.N. 2019. *Upaya Meningkatkan Kompetensi Ketrampilan Gerak Dasar Lokomotor Lari Melalui Permainan Sederhana di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lego Kulon Kecamatan Kasreman Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2019/2020*. Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & rekreasi (PORKES), 2(2), 77-84. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/1748>
- Rukmingsih., Adnan, G., & Latief, M.A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV. Bumi Maheswari.
- Rusmawati, I., & Hartati.S.C.Y. 2016. Penerapan Permainan Tradisional terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19543>
- Sahudi, U., Priyono, A., & Saputra, Y.M. 2021. *Effects of Ular Tangga Games on the Development of Locomotor Skills in Elementary School*. International Journal of Human Movement and Sports Sciences, 9(4A), 119-124. https://www.researchgate.net/publication/354331067_Effects_of_Ular_Tangga_Games_on_the_Development_of_Locomotor_Skills_in_Elementary_School
- Saputra, N.E., & Ekawati, Y.N. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796/8778>
- Setiawan, W., & Santoso, D.A. 2019. *Tingkat Keterampilan Gerak Dasar dengan Permainan Tradisional Bali*. Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan, 8(2), 1-5. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/download/8671/4964>
- Sholikan, K.F.A., & Sudijandoko, A. 2019. Pengaruh Olahraga Tradisional Sunda Manda (Engklek) terhadap Motorik Kasar Gerak Lokomotor Melompat pada Anak Difabel (Tunagrahita Ringan) SLB Siswa Budhi Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/28000>
- Siregar, A.H., & Siregar, F.S. 2021. *Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Olahraga Tradisional pada Anak Usia 10-12 Tahun*. School Education Journal (SEJ), 11(4), 377-384. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/view/31212>
- Siregar, N.M., Sari, E.F.N, Budiningsih, M., & Zulham. 2021. *The Basic Learning Model of Traditional Motion Based Games for Early Childhood (5-6) Years*. International Journal of Human Movemnet and Sports Sciences, 9(1), 81-88. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/1094>
- Soyomukti, N. 2015. *Teori-teori Pendidikan dari Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, hingga Postmodern*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukanti, E.R. 2018. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutiarti, T., Nasirun, M., & Delrefi. 2020. Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok B1. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/8188>
- Syamsi Ibnu, & Tahar, M.M. 2021. *Local Wisdom-Based Character Education for Special Needs Students in Inclusive Elementary Schools*. Cypriot Journal of Educational Sciences, 16(6), 3329-3342. <https://un-pub.eu/ojs/index.php/cjes/article/view/6567>

- Syamsi, I., & Tahar. 2021. *Local Wisdom-Based Character Education for Special Needs in Inclusive Elementary Schools*. Cypriot Journal of Educational Sciences. 16(6), 3329-3342. <https://unpub.eu/ojs/index.php/cjes/article/view/6567>
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Wahyono, A.A., Harmono, S., & Junaidi, S. 2021. *The Effect of Body Balance and Leg Muscle Strength on the Game of Coconut Shell Stilts and Bamboo Stilts*. COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, 13(3), 389-409. <https://ojs.unm.ac.id/competitor/article/view/24767>
- Wati, I.D.P., & Jaenudin.M.A. 2020. *Pengaruh Permainan Kasti terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/29237>
- Widiarti, W., Yetti, E., & Siregar, N. 2021. *Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor ANak Melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1787-1798. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1005>
- Wiradihardja., & Syarifudin. 2017. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Yulita, R. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Elfiadi. 2018. *Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia DIni*. ITQAN. 9(2), 97-110. <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/176>