

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF ANAK  
USIA 4-5 TAHUN  
DI PAUD ARSA MUDA DESA LOA RAYA**

Dianisa Zenith<sup>1</sup>, Zaenab Hanim<sup>2</sup>, Hasbi Sjamsir<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Mulawarman  
e-mail: [dianisazenith@gmail.com](mailto:dianisazenith@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Proses pelaksanaan permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun, 2) Efektivitas pelaksanaan permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun, 3) Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Subyek penelitian adalah 1 kepala sekolah, 2 guru dan 5 orang anak di PAUD Arsa Muda. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumen. Teknik analisis data dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dalam bentuk tabel dan verifikasi atau kesimpulan data. Uji kredibilitas data agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan pemeriksaan kepercayaan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) PAUD Arsa Muda Desa Loa Raya dalam proses pelaksanaan efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif menggunakan sentra, diantaranya adalah sentra persiapan, sentra alam, sentra balok dan sentra seni. Selama proses penelitian berlangsung PAUD Arsa Muda menggunakan permainan tradisional asin senter, egrang, bakiak dan lompat karet. 2) Efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif pada setiap permainan tradisional sudah optimal dan efektif dalam pelaksanaannya melalui pemberian kesempatan pada anak untuk praktek di lapangan. 3) Kendala yang dihadapi di antaranya adalah lapangan yang becek karena permainan tradisional biasanya dimainkan di luar ruang kelas, cuaca yang kurang mendukung sehingga anak-anak telat hadir, ruang kelas yang kecil serta keterbatasan jumlah guru yang menangani anak-anak pada saat proses permainan berlangsung dan waktu yang kurang efektif.

***Kata Kunci: Efektivitas permainan tradisional, gerak manipulatif.***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah proses yang terus menerus berlangsung dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sosialisasi anak usia dini juga termasuk sebuah proses yang terus menerus berlangsung dalam kehidupan. Berdasarkan UU RI Nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan sejak usia dini sangat penting untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak dini, guru diharapkan untuk lebih aktif dalam memberikan materi atau bahan ajar yang menyenangkan. Oleh karena itu peran pendidik sangatlah penting, pendidik harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan bahan ajar yang beragam. Pengertian pendidikan dalam hal ini tidak hanya terbatas pada guru saja, tetapi juga orang tua dan lingkungan. Salah satu model dalam proses belajar baik secara kognitif maupun efektif yang telah dikenal dan diakui secara luas adalah belajar melalui permainan. Belajar melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepekaan sosial, mengasah kecerdasan sosial, negosiasi menghadapi konflik dan lain sebagainya.

Bermain tidak terlepas dari gerak sehingga gerak dan gerak adalah salah satu bagian dari kehidupan. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak bisa menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang, juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Pada masa ini sudah jarang terlihat anak-anak bermain di halaman rumahnya maupun sekolah dengan permainan tradisional seperti lompat tali, galasin, gobak sodor, egrang, pajakan duduk dan sebagainya. Mungkin pada dasarnya anak-anak menganggap permainan ini sebagai permainan kuno yang tidak cocok dimainkan pada era modern seperti saat ini, mereka tidak tahu dampak-dampak positif dari permainan-permainan tersebut. Mereka berpikir bahwa mereka akan terlihat sangat keren jika mereka bermain game online atau game yang ada pada gadget. Tanpa memikirkan efek negatif yang akan terjadi jika mereka terlalu sering berhadapan dengan gadget mereka.

Kepopularitasan permainan tradisional menurut peneliti lambat laun akan tergantikan dengan permainan modern pada saat ini. Padahal permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang harus kita lestarikan, karena permainan ini memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Bermain merupakan kebutuhan setiap anak dengan bermain maka anak dapat mengekspresikan diri

dalam memainkan perannya. Pada era modern saat ini peneliti melihat banyak anak-anak lebih suka berdiam diri di kamar dengan memegang gadgetnya masing-masing dibanding bermain di halaman rumah bersama teman-temannya. Terlalu sering bermain gadget menurut peneliti akan menjadikan anak sebagai pribadi yang tertutup, dan menjadi lupa waktu.

Meskipun bermain merupakan sarana utama untuk belajar bagi anak PAUD, permainan tradisional belum mendapatkan perhatian secara serius oleh penyelenggara PAUD. Diperlukan wawasan yang luas bagi guru untuk terus menggali kemampuannya dalam memilih permainan yang kreatif, inovatif, tepat sasaran dan harus tetap menyenangkan. Merujuk pada jurnal yang ditulis oleh Haerani Nur (2013) yang menggambarkan manfaat permainan tradisional dalam membangun karakter anak yang dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini. Sedangkan permainan yang sering menggunakan permainan modern identic dengan penggunaan teknologi seperti game online akibatnya permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing dikalangan anak-anak. Selanjutnya jurnal yang ditulis oleh Ni Kadek Aris Rahmadani, Lita Latianan dan R. Agustinus (2017) juga meneliti tentang permainan tradisional dimana permainan tradisional ini dapat berpengaruh pada perkembangan keterampilan motorik anak. Pada permainan engklek ada tiga aspek yang akan berkembang, pertama aspek lokomotor dimana anak dapat melompat dan meloncat, aspek nonlokomotor dimana anak dapat berdiri lurus dan berputar-putar lalu yang terakhir aspek manipulative dimana anak mampu melempar gacuk dalam sebuah kotak pada permainan engklek. Oleh karena itulah peneliti melakukan dengan topik, penerapan permainan tradisional anak usia dini khususnya di PAUD Arsa Muda Desa Loa Raya, Tenggarong Kalimantan Timur masih belum efektif dan belum optimal dalam pengembangan keterampilan sehingga perlu diteliti.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Teori Perkembangan**

Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan cara berfikir, memahami, dan belajar. Piaget dalam Morrison mengemukakan bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental, yang berkembang sebagai akibat dari tindakan mental dan fisik dilingkungan sekitar. Pada teori ini menjelaskan bahwa keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman/praktik langsung dilingkungan fisik. Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar. Melalui permainan tradisional maka anak akan langsung terlibat setiap proses permainan, melatih kognitif anak dan dapat mengendalikan mental maupun fisik anak.

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional menurut Yunus dalam jurnal Perdani yaitu permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan

lingkungan sekitar menjadi alat permainan. Misalkan egrang dari batok kelapa, bakiak, lompat tali/karet dan lain sebagainya.

Permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan jumlah yang ramai, walau beberapa dapat dimainkan hanya berdu atau bertiga. Hal ini merupakan kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial dengan mengutamakan kerjasama, kekompakan, dan melatih emosi, motorik kasar dan juga moral anak karena anak selain dituntut untuk bermain jujur juga bermain dengan adil dan penuh tanggung jawab kepada anggota sepermainannya.

### **Keterampilan Gerak Manipulatif**

Menurut Amung dan Saputra dalam jurnal Hafidhoh menyatakan bahwa kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Gerakan manipulatif adalah keterampilan yang melibatkan penguasaan terhadap objek diluar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh.

Gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap sesuatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Walaupun sebagian besar keterampilan manipulatif menggunakan tangan dan kaki, tetapi bagian-bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Manipulasi terhadap objek tertentu mengarah pada koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang lebih baik, terutama penting untuk gerakan-gerakan yang mengikuti jalan atau alur (tracking) pada tempat tertentu.

Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (game skill). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, seperti bola voli merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat juga merupakan aktivitas manipulatif. Gerakan manipulatif gerakan untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil seperti menendang, menangkap dan sebagainya. a) Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan, b) Awal dari usaha untuk menangkap yang dilakukan adalah berupa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang mengulir dilantai dan benda yang ada didekatnya, c) Gerakan menyepak adalah gerakan yang mempertahankan keseimbangan tubuh dalam posisi berdiri pada satu kaki sementara satu kaki lainnya diangkat dan diayun ke depan, d) Gerakan memukul, misalnya memukul bola, dilakukan dengan cara sebagai berikut; mula-mula anak berusaha mengayunkan tangannya dengan

lengan lurus ke arah depan atas. Selanjutnya gerakan akan berkembang dan mampu memukul bola dari samping ke arah depan serta memukul bola di atas kepala.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi selain dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Sumantri: 1) Kemampuan lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lainnya. Keterampilan ini misalnya gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, hop (melompat jump/ meloncat), berderap (berlari kecil/ berjalan cepat), skip (melangkahi), slide (meluncur) dan sebagainya. 2) Kemampuan non lokomotor suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melambungkan dan lain-lain. 3) Kemampuan manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda diluar dirinya.

Menurut Kogan dalam (Sumantri, 2006: 99) keterampilan ini perlu melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan koordinasi mata-kaki, misalnya menangkap, melempar, menendang, memukul dengan pemukul seperti raket atau tongkat. Sebagian ahli juga memasukan gerakan seperti mengetik dan bermain piano sebagai gerakan manipulatif. Manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata yang mana cukup penting untuk item: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang) gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet (bola medicin) atau macam-macam bola yang lain dan gerakan mantulkan bola atau menggiring bola.

## **METODE**

Penelitian Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat studi kasus dan tidak menggunakan hipotesis. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan. Penelitian studi kasus adalah eksplorasi mendalam dari sistem terkait seperti kegiatan, acara, proses atau individu berdasarkan pengumpulan data yang luas. Kasus dapat berupa individu, program, kegiatan sekolah atau kelompok. Alasan menggunakan metode kualitatif karena, permasalahan belum jelas. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (field research), yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas

sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini mempunyai dua tujuan utama yaitu: 1) Menggambarkan dan mengungkapkan (to describe and explore); 2) menggambarkan dan menjelaskan (to describe and explain).

Subyek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas melon usia 4-5 tahun di Paud Arsa muda Desa Loa raya Kota Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumen. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data di lapangan maupun setelah data dikumpulkan. Peneliti menganalisis data dari jawaban yang diberikan guru, kepala sekolah maupun anak pada saat proses wawancara berlangsung. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi kepada kepala sekolah dan guru terkait dengan proses pembelajaran permainan tradisional. Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah dan untuk data kualitatif, pengolahan dikerjakan dengan menuliskan hasil wawancara mendalam maupun observasi di lapangan, menyajikan data dalam bentuk tabel yang diuraikan pada catatan lapangan, analisis dan menarik kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan wakil kepala sekolah, guru dan peserta didik PAUD Arsa Muda Desa Loa raya, bahwa proses pembelajaran efektivitas permainan tradisional berbasis sentra telah dilaksanakan, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di lapangan guru sebelum mengajar mempersiapkan media yang berhubungan dengan efektivitas permainan tradisional, membuka sentra secara bergantian dalam setiap hari dan membuat RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). pada sentra persiapan pijakan saat bermain dan wawancara memperlihatkan bahwa di PAUD Arsa Muda Desa Loa raya menggunakan pendekatan pembelajaran sentra. Dimana pada pendekatan ini bertujuan untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain. Wawancara mendalam diatas efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif anak sudah tercapai, Peneliti mengamati begitu antusiasnya anak dalam mengikuti kegiatan sehingga anak menjadi semakin aktif bergerak. Hasil dari bermain engrang menunjukkan bahwa efektivitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan standar indikator 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, dan 3) melakukan berbagai kegiatan motoric. Begitu juga dalam permainan Bakiak dan lompat karet, hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan standar indikator 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai kegiatan motorik, 4) memanfaatkan permainan di luar kelas.

Pada permainan asin senter atau yang biasa disebut engklek oleh suku sunda yang peneliti amati tidak banyak kendala yang ditemukan di lapangan. Ada beberapa kendala pada sentra persiapan, sulitnya bagi guru untuk menenangkan

anak-anak murid yang begitu antusias pada permainan ini hingga suasana kelas menjadi riuh untuk sementara waktu. Peneliti juga menemukan kendala untuk bermain permainan tradisional asin senter yang seharusnya di halaman samping sekolah, namun kegiatan itu tidak dapat dilakukan karena keadaan halaman yang becek karena hujan. Pada saat proses bermain beberapa anak pada kelompok usia yang berbeda akhirnya sedikit terganggu karena ramainya kegiatan bermain asin senter yang dilakukan di ruang kelas.

Pada kendala yang ditemukan menyulitkan anak untuk lebih leluasa dalam bergerak. Dilihat dari permainan asin senter yang menggunakan satu kaki untuk melompat ditahap awal beberapa anak kesulitan untuk melompat karena keadaan sekolah yang berbahan kayu. Tentu saja cuaca menjadi kendala dalam permainan ini, karena hujan sehingga permainan yang seharusnya dimainkan di halaman sekolah dilakukan di dalam ruangan sekolah

. Peneliti mengamati, mendengar, mencatat pada setiap kegiatan pembelajaran, ada beberapa kendala yang peneliti temukan di lapangan beberapa diantaranya adalah sulitnya bagi anak untuk pertama kalinya memijakan kaki di atas batok kelapa atau yang disebut engrang batok kelapa. Karena batok kelapa yang sudah dipernis membuat kaki yang menginjak sedikit licin sehingga anak sulit mengimbangi langkah pada saat menggunakan engrang. Pada permainan ini ruang kelas yang kecil juga menjadi kendala, anak tidak dapat bermain di halaman sekolah karena memasuki musim hujan.

Kendala pada permainan bakiak yang peneliti temukan di lapangan adalah selain pada halaman yang harus cukup luas namun anak-anak pun diarahkan agar pada saat menggunakan bakiak tidak boleh menggunakan kaus kaki karena akan licin pada saat melangkah. Kendala bagi anak yang peneliti lihat adalah keseimbangan langkah yang harus bersamaan dengan pasangan kelompoknya, karena jika tidak sama langkah anak yang lain akan terjatuh dan semua anak ikut terjatuh. Pada musim hujan permainan ini tidak dapat dimainkan di ruang kelas karena terlalu sempit dan halaman sekolahpun tidak memungkinkan. Salah satu guru meminta izin kepada warga sekitar sekolah agar halamannya bisa digunakan untuk bermain permainan tradisional bakiak. Hampir sama pada kendala permainan bakiak, permainan lompat tali karet juga diharuskan menggunakan area yang cukup luas. Pada musim hujan permainan ini hanya dapat digunakan pada ruangan yang luas dan peneliti melihat ini menjadi kendala bagi sekolah yang tidak mempunyai aula sekolah. Guru meminta izin kepada warga agar dapat meminjam halaman rumah yang cukup luas untuk kegiatan bermain lompat tali karet. Kendala yang dihadapi anak pada saat bermain lompat karet adalah anak kesulitan melompat jika karet yang akan dilompati terlalu tinggi. Untuk usia 4-5 tahun ukuran paling tinggi dalam bermain lompat karet adalah seukuran dada anak.

### ***Pembahasan***

Selama penelitian berlangsung, peneliti mewawancarai, mengamati, mencatat dan mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun, yang kemudian dianalisis dalam pembahasan sesuai rumusan masalah. Proses pelaksanaan permainan tradisional dilakukan pada sentra persiapan, sentra alam, sentra balok dan sentra seni. Pada saat proses pembelajaran melalui permainan tradisional, guru selalu menjelaskan nama permainan, bentuk permainan maupun langkah-langkah permainan. Namun untuk proses pelaksanaan tidak menutup kemungkinan bahwa efektivitas permainan tradisional dapat terlihat, karena itu peneliti akan terus mengamati kegiatan proses permainan.

Dari hasil observasi peneliti mengamati dan mendokumentasikan proses kegiatan permainan tradisional asin senter di PAUD Arsa muda Desa Loa Raya yang dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2018. Pada sentra persiapan pada pijakan lingkungan guru sedang mempersiapkan media yang akan digunakan untuk bermain asin senter. Lalu guru menyampaikan aturan dan langkah-langkah bermain secara jelas. Beberapa kegiatan diantaranya anak diminta untuk mengikuti contoh yang ada dipapan tulis yaitu gambar pola asin senter seperti yang terlihat pada catatan lapangan observasi 31 Agustus 2018.

Kegaduhan anak-anak saat memasuki sentra persiapan menjadi hal yang sangat menarik. Anak-anak saling berdialog dengan teman-temannya hal ini membuktikan bahwa guru telah menciptakan suasana aktif belajar kepada anak, sehingga proses efektivitas permainan tradisional anak berkaitan dengan pengembangan gerak manipulative anak yang berkaitan dengan indikator “mudah berteman dan bekerja sama”.

Pada sentra persiapan peneliti juga mengamati dengan cermat proses pembelajaran, guru mempraktekan cara bermain asin senter dengan melempar kobat sejenis pecahan kramik, pecahan kramik akan dilemparkan pada pola garis yang sudah dibuat. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih kobat yang diinginkan. Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan satu melompat ke kotak setelah itu kembali ke kotak awal untuk mengambil kobat. Dari beberapa anak ada tiga orang anak yang peneliti amati yaitu Ririn, Felisa, dan Zahra. Peneliti mengamati betapa antusiasnya anak-anak pada saat proses permainan asin senter berlangsung.

Pada proses permainan asin senter sudah berjalan sangat baik, adapun peran guru pada proses pelaksanaan permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif sangatlah penting untuk mengembangkan keterampilan gerak, mengembangkan karakter maupun kreatifitas anak. Sependapat pada penelitian dari jurnal Nur (2013) yang menyatakan bahwa permainan tradisional engklek atau yang di Desa Loa raya menyebutnya permainan asin senter mengandung nilai-nilai yang baik untuk perkembangan fisik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Nur (2013) juga menyimpulkan bahwa permainan tradisional berbeda dengan permainan digital. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya, tetapi juga makna dan pengaruh pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa pemilihan permainan dalam hal ini apakah permainan digital yang kesannya modern dan



canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kumpang dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak Indonesia. Pada jurnal tersebut peneliti berpendapat bahwa efektivitas permainan tradisional asin senter dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif anak sudah efektif. Adapun beberapa kendala yang dihadapi pada saat di lapangan adalah hal yang wajar, karena kendala yang paling serius pada proses permainan ini tidak lain adalah masalah tempat yang kurang strategis. Namun pada proses permainan anak-anak tetap antusias dalam bermain.

Proses permainan tradisional asin senter yang peneliti amati, ditemukan kesamaan pada Teknik pengumpulan data pada jurnal milik Ulfatun (2014) yang menggunakan Teknik pengumpulan data observasi, interview, dokumentasi, dan analisis data. Kesamaan berikutnya adalah penelitian ini sama-sama menerapkan permainan tradisional. Hasilnya anak menjadi toleran, bisa bersikap kooperatif, dan mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada.

Dari hasil obeservasi langsung pada tanggal 5 September 2018 pada sentra persiapan peneliti mengamati proses permainan tradisional engrang yang diawali dengan guru mengulang kembali permainan yang sudah dimainkan minggu lalu. Guru mempersiapkan media engrang dan memperkenalkan permainan engrang yang akan dimainkan hari ini. Guru menjelaskan permainan engrang yang terbuat dari batok kelapa, menjelaskan langkah-langkah dan memberikan contoh cara bermain engrang. Pertama guru memberi contoh dan menjelaskan langkah-langkah bermain diantaranya anak berdiri diatas egrang batok kelapa, selanjutnya anak memegang tali yang terhubung dengan egrang batok kelapa, setelah itu anak mulai mengangkat kaki yang disertai dengan mengangkat tali dengan aturan tangan dan kaki bersamaan lalu anak berjalan diatas batok kelapa.

Pada sentra alam guru menjelaskan kembali langkah-langkah kegiatan dan pada saat proses praktek anak-anak terlihat melakukan permainan engrang, namun ada beberapa anak pada saat pertama menggunakan engrang mengalami kesulitan. Karena pada permainan ini koordinasi antara tangan dan kaki harus seimbang, pada saat anak menjepitkan kaki diatas engrang anak mengalami kesulitan untuk melangkah. Namun hal ini tidak membuat anak jera dan tetap ingin mencoba permainan sampai bisa melangkah dengan cepat. Dapat dilihat bahwa permainan tradisional engrang sudah berjalan dengan baik meskipun pada saat diawal ada beberapa anak yang mengalami kesulitan. Namun hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional engrang sangat mempengaruhi efektivitas gerak anak. Sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Saputri dan Purwadi (2016) sebagai pendukung penelitian ini menyatakan pada kesimpulannya bahwa peningkatan motorik kasar anak menggunakan metode permainan engrang batok kelapa menunjukkan Hasil, pada siklus I peningkatan motorik kasar anak dapat dikatakan sedikit meningkat yaitu kreteria baik mencapai 50%, kreteria cukup 25%, kreteria kurang 25%. Pada siklus II motorik kasar anak sudah mencapai indikator kinerja yaitu dalam kreteria baik 81,25%, kreteria cukup 6,25%, dan kreteria kurang 12,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar motorik kasar anak yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi

indikator kinerja yang diharapkan mencapai 80%. Secara umum dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional engrang batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

Observasi berlangsung pada tanggal 12 September 2018. Peneliti mengamati pagi ini tidak jauh berbeda dengan hari-hari sebelumnya. Terlihat anak-anak bersemangat dengan menggunakan seragam hijau. Anak-anak berbaris masuk kelas melakukan kegiatan pembuka seperti berdoa, dan bernyanyi. Masuk pada sentra balok pada pukul 08.00 anak-anak terlihat sudah duduk rapi mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan bakiak yang akan dimainkan hari ini. Mulai dari memperkenalkan papan bakiak sampai mempraktekan cara bermain setelah menjelaskan langkah-langkah permainan. Guru memberikan contoh cara menggunakan bakiak, mulai dari memijakkan kaki diatas papan bakiak lalu memasukan kaki kiri dan kanan ke seperti menggunakan sandal pada papan bakiak lalu melangkah dengan langkah yang sama dengan pasangan. Karena cara bermain bakiak harus berpasang-pasangan.

Proses kegiatan yang terlihat pada sentra balok, guru membagi anak menjadi dua kelompok laki-laki berpasangan dengan laki-laki begitupun sebaliknya. Permainan dimainkan dua pasangan karena hanya ada dua bakiak di sekolah ini. Pasangan pertama anak diminta untuk bersiap-siap diatas papan bakiak lalu pelan-pelan melangkah dengan kaki yang sama berjalan sampai ke garis depan lalu kembali ke garis awal. Dari yang peneliti amati dalam permainan tradisional bakiak ini bukanlah kemenangan yang dicari tetapi lebih kepada kekompakan pasangan dalam mengikuti permainan. Pada saat proses permainan berjalan dengan baik tanpa dan pada permainan tradisional bakiak ini juga menunjukkan sikap mudah berteman dan bekerjasama sesuai dengan salah satu indikator peneliti yang menjadi ukuran sebagai standar dari permainan tradisional.

Hal ini juga sependapat pada jurnal yang ditulis oleh Nirmala, dkk yang tidak dicantumkan tahunnya. Menyatakan bahwa permainan bakiak dapat menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral dalam bentuk perilaku menolong dan sportif. Ketika anak jatuh ketika bermain, teman yang lain membantu teman yang jatuh. Dan tentunya aspek perkembangan motorik dan aspek sosial juga dapat dikembangkan melalui permainan bakiak. Adapun pada jurnal yang ditulis oleh Laely dan Yudi (2017) menunjukkan hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan motorik kasar anak setelah diberikan pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak. Permainan bakiak terbukti dapat membantu meningkatkan kecerdasan motoric kasar anak, dapat dilihat dari data yang signifikan pada anak didik Pos PAUD Ar Rayyan Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak.

Observasi dilakukan pada tanggal 18 September 2018. Proses permainan tradisional lompat karet dilaksanakan dengan menggunakan sentra seni. Masuk pada pijakan sebelum bermain pukul 08.00 anak sudah berada diruang kelas, anak-anak terlihat duduk dengan rapi untuk berdoa dan mendengarkan pengarahan dari guru. Setelah itu melakukan gerakan-gerakan kecil untuk pemanasan setiap sebelum memulai pembelajaran sekitar 10 menit lalu masuk ke materi. Guru

menjelaskan permainan lompat karet mulai dari cara mengkuncir karet sampai dengan cara memainkannya. Langkah pertama guru memperkenalkan permainan lompat karet, lalu satu persatu anak diberi satu persatu karet gelang. Setelah itu anak diminta untuk mengkuncir atau menyimpulkan satu-persatu karet menjadi seperti tali yang berukuran panjang.

Pada sentra seni guru menjelaskan kembali langkah-langkah kegiatan dan mempraktekan cara bermain lompat karet. Dua orang anak memegang dua sisi ujung karet agar anak lainnya dapat melompati karet. Anak-anak bergantian untuk melakukan permainan ini, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok lalu setiap kelompok satu orang mewakili untuk suwit agar permainan bisa ditentukan kelompok yang mana yang lebih dulu untuk mulai. Dari hasil observasi yang peneliti amati, peneliti melihat anak-anak begitu antusias, saling bekerja sama dan terjadi komunikasi yang baik antara satu anak dengan anak lainnya. Hal ini tentu berpengaruh pada sosialisasi anak, yang tadinya anak masih malu-malu untuk bermain akhirnya menjadi semangat dan mau ikut bermain. Permainan yang menggunakan peralatan sederhana yaitu karet gelang yang tersimpul memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter. Penelitian ini sejalan dengan penjelasan Zaini (2008) dalam jurnal Paradisa (2017) Permainan yang terdiri dari dua kelompok yaitu pemegang tali dan pelompat tali. Pertama posisi karet berada dibatas lutut pemegang karet, lalu naik ke pinggang, setelah itu posisi naik ke dada dan kepala. Namun pada penelitian ini khususnya untuk anak usia 4-5 tahun tidak dibatasi siapa yang menang dan kalah yang terpenting adalah anak mau mencoba dan melakukan proses permainan dengan baik dan benar. Hasil dari jurnal Paradisa (2017) menyatakan bahwa permainan lompat karet mengajarkan kepada anak untuk menempatkan diri dan bertindak sesuai dengan peraturan yang ada, dalam hal ini anak belajar nilai toleransi terhadap sesama. Terkandung nilai moral, yaitu nilai kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, sikap berlapang dada dan nilai taat aturan yang bermanfaat untuk mengembangkan jiwa dan membentuk karakter anak.

Peran guru pada efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif anak sangat berpengaruh, bagaimana cara guru dalam bersikap maupun menjelaskan langkah-langkah permainan dengan jelas dan tidak membosankan. Pada permainan asin senter, engrang, bakiak dan lompat karet standar pencapaian yang peneliti ukur dari indikator kurikulum permen 137 tahun 2014 adalah 1) KD 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Indikator, melakukan berbagai kegiatan motoric, 2) KD 3.7 Mengenal lingkungan sosial. Indikator, mudah berteman dan bekerjasama, 3) KD 3.8 Mengenal lingkungan alam. Indikator, memanfaatkan permainan di luar kelas, 4) KD 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Indikator mengenal permainan tradisional dan didukung dengan jurnal terdahulu yang menggunakan permainan yang sama.

Pada hasil observasi dilapangan pada tanggal 31 Agustus 2018 efektivitas permainan tradisional asin senter pada sentra persiapan adalah beberapa anak dapat mempraktekan contoh cara bermain asin senter. Peneliti mengamati anak-anak yang begitu bersemangat dalam bermain permainan tradisional asin senter. Ditemukan komunikasi yang baik antara satu anak dengan anak lainnya yang

berkata “lucu ya, lompat-lompat pakai kaki satu” lalu anak lainnya berkata “iya hebat bisa lompat pakai kaki satu aja”. Hal itu juga dapat dilihat dari hasil wawancara kepada pendidik atau guru kelas yang terdapat pada tabel 4.2 yang mengatakan bahwa hasilnya luar biasa anak-anak sangat antusias, apa lagi dari beberapa anak ada yang belum pernah mencoba permainan asin senter ini. Efektivitas gerak manipulatif anak semakin meningkat, dalam proses pembelajaran lebih optimal anak lebih aktif dalam bergerak.

Ada hasil kolaborasi antara permainan tradisional asin senter dengan penelitian terdahulu. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari jurnal Aulia (2018) dengan menggunakan permainan tradisional engklek atau di asin senter, menemukan adanya perbedaan yang signifikan antara tahap pra-test dengan tahap post-test. Pada tahap pra-test semua anak belum bisa melompat dengan satu kaki setelah dilakukan treatment sebanyak empat kali pertemuan, peneliti menemukan bahwa di tiap-tiap pertemuan ada peningkatan yang berangsur membaik disemua indikator. Sehingga pada tahap post-test semua indikator perkembangan motorik kasar anak meningkat.

Dari hasil yang peneliti amati dilapangan mengenai efektivitas permainan tradisional anak, anak-anak begitu antusias meskipun pada awal permainan ada beberapa anak yang masih lambat responnya dalam mengikuti kegiatan bermain asin senter. Anak sangat aktif bergerak dan hasil menunjukkan bahwa efektivitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan indikator Kurikulum permen 137 tahun 2014 yaitu 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai gerakan motorik, 4) memanfaatkan permainan diluar kelas.

Hasil observasi dilapangan pada tanggal 5 September 2018, efektivitas permainan tradisional egrang dari hasil wawancara pada tabel 4.3 pada pendidik adalah pendidik mengatakan hasilnya luar biasa efektivitas gerak manipulatif anak sudah tercapai, semakin meningkat dalam proses pembelajaran, lebih optimal dan akan meningkatkan prestasi anak. Dari hasil yang peneliti amati anak-anak mampu mengikuti proses permainan dengan baik, dan dapat diukur dari standar indikator kurikulum 13 yang menunjukkan bahwa anak mampu 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai kegiatan motorik, 4) memanfaatkan permainan diluar kelas.

Ada hasil kolaborasi antara permainan tradisional egrang dengan penelitian terdahulu. Sependapat dengan jurnal yang ditulis oleh Wulansari (2012) hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa mampu meningkatkan keantusiasan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil analisis tabulasi pada aktivitas anak pada tiap siklusnya yang mencapai rata-rata sebagai berikut. Aktivitas anak pada siklus 1 rata-rata presentase sebesar 65%, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 85%. Permainan tradisional egrang batok kelapa telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo II.

Dari hasil yang peneliti amati dilapangan mengenai efektivitas permainan tradisional anak, anak begitu antusias dalam mengikuti kegiatan bermain egrang. Anak sangat aktif bergerak menggunakan permainan tradisional egrang batok

kelapa, sehingga efektivitas gerak manipulative anak semakin meningkat. Hasil menunjukkan bahwa efektifitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan indikator Kurikulum permen 137 tahun 2014 yaitu 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai gerakan motorik, 4) memanfaatkan permainan diluar kelas.

Observasi dilakukan pada tanggal 12 September 2018, dari hasil wawancara mendalam kepada pendidik atau guru yang tertulis pada tabel 4.5 pendidik mengatakan bahwa dalam permainan bakiak efektivitas gerak manipulatif anak semakin meningkat, dalam proses pembelajaran lebih optimal.

Ada hasil kolaborasi antara permainan tradisional bakiak yang peneliti temukan dengan jurnal terdahulu. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Siska, dkk (2017) yang tertulis pada jurnalnya menyimpulkan bahwa permainan tradisional bakiak pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan bakiak dari yang belum berkembang menjadi mulai berkembang. Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan permainan bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru dimana dapat diketahui adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan permainan bakiak. Hasil penelitian menunjukkan sumbangan permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar adalah sebesar 58,99% dan 41,01% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai rata-rata sebelum perlakuan 9,15 dan setelah diberi perlakuan 15,55. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik yang signifikan sesudah penggunaan permainan bakiak dalam pembelajaran. Pengaruh permainan penggunaan permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebesar 58,99%.

Dari hasil yang peneliti amati dilapangan mengenai efektivitas permainan tradisional anak dalam pengembangan gerak manipulative anak, anak-anak begitu antusias bermain permainan tradisional bakiak. Meskipun pada awal permainan ada beberapa anak yang masih lambat responnya dalam mengikuti kegiatan bermain bakiak, namun dengan adanya kerjasama dalam memainkan permainan bakiak membuat anak-anak berusaha untuk bisa bermain bakiak dengan teman-temannya. Anak sangat aktif bergerak, mampu bekerjasama, bersosialisasi dengan baik kepada teman sejawatnya. Hasil menunjukkan bahwa efektivitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan indikator Kurikulum permen 137 tahun 2014 yaitu 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai gerakan motorik, 4) memanfaatkan permainan diluar kelas.

Hasil observasi dilakukan pada tanggal 18 September 2018 dari tabel wawancara mendalam 4.5 yang peneliti uraikan dari hasil wawancara mendalam kepada pendidik, ketika peneliti menanyakan apakah permainan tradisional lompat tali sudah efektif guru menjawab sudah efektif sama seperti permainan-permainan sebelumnya gerak manipulatif anak semakin meningkat dan dalam proses pembelajarannya lebih optimal.

Ada hasil kolaborasi antara permainan tradisional lompat karet yang peneliti temukan dengan jurnal terdahulu yang ditulis oleh Hasanah, dkk. Penelitian ini sejalan dengan jurnal yang ditulis Hasanah, dkk (2018) berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurul iman Berkembang melalui permainan lompat tali (stimulus) yang diberikan oleh guru. Terlihat dengan adanya peningkatan yang dialami oleh anak pada akhir penilaian. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak sebesar 72,25% sedangkan 27,75% perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak sebesar 85%.

Dari hasil observasi langsung peneliti lakukan terhadap efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulative anak usia 4-5 tahun di PAUD Arsa Muda Desa Loa Raya terlihat jelas adanya afektivitas berbasis sentra. Namun pada setiap permainan terjadi perbedaan tercapainya efektivitas permainan tradisional dari hasil indikator yang berbeda-beda dalam setiap permainannya. Anak-anak begitu antusias dalam mengikuti kegiatan bermain lompat karet. Meskipun pada awal permainan ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam mengikuti kegiatan bermain lompat karet, karena posisi karet yang semakin tinggi dari jangkauan anak namun tidak membuat anak-anak menyerah. Anak sangat aktif bergerak, melompati karet mulai dari setinggi lutut hingga setinggi dada anak. Hasil menunjukkan bahwa efektivitas anak dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif sesuai dengan indikator Kurikulum permen 137 tahun 2014 yaitu 1) mudah berteman dan bekerjasama, 2) mengenal permainan tradisional, 3) melakukan berbagai gerakan motorik, 4) memanfaatkan permainan diluar kelas.

Dari hasil pengamatan selama penelitian dalam sentra persiapan ada beberapa kendala ketika guru kurang bisa membuat dirinya menjadi pusat perhatian anak agar anak lebih fokus dalam menerima penjelasan. Namun keadaan tersebut dapat optimal jika guru menggunakan suara yang lebih keras agar penjelasan yang guru berikan dapat diterima anak dengan baik. Dan sangat disayangkan bahwa permainan tradisional yang seharusnya dilaksanakan diluar ruangan kelas terhambat karena kondisi lapangan dihalaman samping sekolah kurang dirawat sehingga ada banyak rumput dan tidak ada atapnya, yang mana pada saat hujan turun maka tempat itu tidak dapat digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara mendalam pada tabel 4.2 dimana guru menjelaskan bahwa kendalanya adalah hujan sehingga tidak dapat menggunakan lapangan disamping sekolah untuk bermain asin senter.

Dalam proses permainan tidak banyak kendala yang peneliti temukan, hanya saja diawal permainan ada beberapa anak yang belum bisa melaksanakan permainan asin senter ini. Namun ketika anak diajak untuk mencoba kembali permainan akhirnya anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik. Kendala lain yang peneliti temukan adalah masalah waktu, dimana waktu sangat membatasi permainan tradisional asin senter berlangsung. Dimana waktu yang ditentukan hanya 60-90 menit dengan jumlah anak yang banyak, maka anak merasa kurang puas dalam bermain.

Dari hasil observasi kendala yang peneliti temukan adalah hampir sama pada kendala pada saat bermain asin senter, maka permainan egrang ini juga tidak dapat dilaksanakan diluar kelas. Mengingat waktu yang kurang pas dan cuaca yang tidak mendukung pada saat proses permainan berlangsung. Pada saat cuaca hujan banyak anak yang agak telat masuk sekolah dan akhirnya guru harus menggunakan waktu untuk menunggu anak lainnya. Pada sentra alam kendala yang dihadapi adalah ketika guru menjelaskan langkah-langkah ada beberapa anak yang bermain membongkar mainanan dikeranjang. Hal ini membuat anak lainnya ikut tidak konsentrasi dalam mendengarkan pengarahannya dari guru. Hal ini disebabkan ruang kelas yang hanya menggunakan sekat untuk menjadi dinding pembatas. Ruang kelas di PAUD Arsa Muda menjadi satu namun yang membedakan hanya sekat berupa dinding buatan yang bisa digeser sewaktu-waktu diperlukan.

Pada sentra alam dan proses permainan egrang berlangsung, peneliti mengamati ada beberapa anak yang tidak bisa menggunakan egrang batok kelapa. Anak terlihat kesulitan dalam mengimbangi dirinya untuk melangkah dengan pijakan kaki diatas egrang batok sementara tangan yang memegang tali. Namun hal ini tidak membuat anak menyerah, anak terus mencoba agar dapat berjalan dengan menggunakan egrang secara perlahan.

Dari yang peneliti amati, lagi-lagi waktu yang kurang efektif membuat permainan ini harus dibatasi. Karena egrang batok hanya ada dua pasang maka anak-anak harus bergantian memainkannya.

Pada sentra balok permainan ini dilaksanakan dengan baik namun kendala pada saat dilapangan adalah ada kesulitan dalam mengimbangi teman yang menjadi pasangan saat menggunakan bakiak, sehingga ada beberapa kelompok anak yang terjatuh. Permainan ini harus ada kekompakan antar pasangan, dalam satu pasang bakiak dimainkan sepasang anak-anak yang akan melangkah Bersama yang harus seimbang.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan berkaitan dengan efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun di PAUD Arsa Muda Desa Loa Raya dan kendala apa yang ditemukan dalam efektivitas permainan tradisional, PAUD Arsa Muda Desa Loa Raya dalam proses pelaksanaan efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif menggunakan sentra, diantaranya adalah sentra persiapan, sentra alam, sentra balok dan sentra seni. Selama proses penelitian berlangsung PAUD Arsa Muda menggunakan permainan tradisional asin senter, egrang, bakiak dan lompat karet. Efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan gerak manipulatif pada setiap permainan tradisional sudah optimal dan efektif dalam pelaksanaannya melalui pemberian kesempatan anak untuk peraktek dilapangan. Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dengan teori yang terkait dengan permainan tradisional dan hasil penelitian relevan. Pada hasil penelitian relevan ditemukan adanya kesamaan dalam menggunakan permainan tradisional, pada

penelitian Hasanah, jurnal yang ditulis menggunakan permainan tradisional lompat tali menemukan kolaborasi dari teknik pengumpulan data yang menggunakan observasi dan dokumentasi, dan hasilnya menunjukkan adanya hubungan erat antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik. Sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Yudi (2017) yang menggunakan permainan tradisional bakiak hal ini juga menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan motorik kasar anak setelah diberikan pembelajaran melalui permainan tradisional bakiak. Adapun jurnal yang ditulis oleh Saputri (2016) pada penelitian Saputri menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa dan data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan motorik kasar sebesar 80%. Pada penelitian yang relevan juga ditemukan kemiripan pada jurnal yang ditulis oleh Aulia (2018) pada penelitian Aulia menggunakan permainan tradisional engklek yang hampir sama cara bermain dengan permainan asin senter, namun dengan gambar dari pola engklek yang berbeda. Dimana hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan engklek sangat efektif untuk meningkatkan motoric kasar anak.

Kendala yang dihadapi adalah: 1) Penguasaan materi dari guru yang kurang dalam menjelaskan secara rinci jenis permainan yang akan dimainkan, 2) lapangan sekolah yang becek, 3) cuaca yang kurang mendukung, sehingga anak yang hadir menjadi telat dan kebanyakan permainan tradisional seharusnya dimainkan diluar kelas, 4) Ruang kelas yang kecil, 5) Keterbatasan jumlah pendidik yang menangani anak-anak pada saat proses permainan berlangsung dan waktu yang kurang efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Baiq Nunike Resti. 2018. Mengembangkan alat permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mutiara Hati tahun ajaran 2017/2018. *Universitas Mataram Repository* <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/5127>
- Hasanah, Nunung Uswatun, M. Thoha Sampurna Jaya, and Maman Surahman (2018) Bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Pendidikan Anak* 4(1) <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14957>
- Laely Khusnul, & Dede Yudi, 2017. *Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. *Universitas Muhammadiyah Magelang* <http://journal.umngl.ac.id/index.php/urecol/article/view/1559>



- Morrison, George. S. 2008. *Fundamentals of Early Childhood Education*. 5<sup>th</sup> edition. Person Education, Inc. Edisi bahasa Indonesia. Romadhona, Suci. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahmadani, Ni Kadek Aris, Lita Latiana, and R. Agustinus AEN. (2017) "The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills." *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icece-17/25889759>
- Nirmala, Besse. Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di Palu Barat Sulawesi Tengah. *Bungamputi* 4(2) <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/11836>
- Nur, Haerani. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter* 1 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290>
- Palenewen, Evie. 2015. *Pedoman Guru Taman Kanak-kanak: Belajar Sains Melalui Bermain*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Paradisa, Tria, and Hesti Asriwandari. (2017). Permainan tradisional lompat tali merdeka sebagai media pelaksanaan proses game stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *Riau University* <https://media.neliti.com/media/publications/200764-none.pdf>
- Perdani, Putri Admi. (2014) Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8.(1). 129-136. <http://pps.unj.ac.id/jurnal/jpud/article/view/64>
- Saputri, Vicky Agus, and Purwadi Purwadi. (2017). Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa pada kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1) <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/1654>
- Sayyidatul Hafidhoh, Gerak lokomotor dan non lokomotor, 2016 (sayyidatul-lok-nonlok.blogspot.sg/2016/06/profil-nama-hafidhoh-tempattgl-08.html?m=1 diakses pada 9 maret 2018 pukul 18.21)
- Siska, Sevtri Dani, Daviq Chairilisyah, and Febrialismanto Febrialismanto. Pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Paud As-shifa Citra

Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Diss. *Riau University*.  
<https://www.neliti.com/publications/204733/pengaruh-permainan-bakiak-terhadap-kemampuan-motorik-kasar-pada-anak-usia-5-6-ta>

Sumantri, M. Syarif, and Tjia Endrawati. Kemampuan sosialisasi dan gerak manipulative anak usia dini. <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.3>

Sumantri, M. Syarif. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Ulfatun Siti, 2014, *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK ABA Rejodani Sariharjo Ngalik Sleman Yogyakarta*, online, Jurnal UIN Sunan Kalijaga

UU Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.  
<http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 10.30

Wikipedia, 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*.  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan\\_anak\\_usia\\_dini](http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini). Diakses pada 19 Februari 2018 pukul 05.00

Wulansari Putri, (2012). Penggunaan permainan tradisional egrang batok untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo II Gresik. *PAUD Teratai 2(1)*  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/838>