

Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Desy Rizka Erwanda^{1✉}, Panggung Sutapa²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i3.4562](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562)

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi pentingnya anak usia dini untuk mengenal dan melestarikan permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor, serta meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media permainan tradisional *gobak sodor* untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini diawali dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan sesungguhnya, penilaian kelayakan instrument produk yang dilakukan oleh para ahli (validator). Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari para ahli memperoleh kategori sangat layak, dan hasil uji efektivitas memperoleh hasil N-Gain dalam kategori tinggi dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian penggunaan *playmat gobak sodor* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *permainan gobak sodor; perkembangan motorik kasar; anak usia 5-6 tahun*

Abstract

This research is motivated by the importance of early childhood to recognize and preserve traditional games, especially the gobak sodor game, as well as to improve gross motor skills of early childhood. The purpose of this research is to develop traditional gobak sodor game media to improve gross motor skills of children aged 5-6 years. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research begins with limited trials and actual field trials, assessing the feasibility of product instruments carried out by experts (validators). Based on the results of the media feasibility assessment from the experts (material, media, assessment) it obtained a very feasible category, and the results of the effectiveness test obtained an average N-Gain result in the high category and there was a significant difference between the results of the pretest and posttest. Therefore, the use of *gobak sodor playmat* was proven effective in improving the gross motor skills of children aged 5-6 year.

Keywords: *gobak sodor games; gross motor skills; children aged 5-6 years*

Copyright (c) 2023 Desy Rizka Erwanda & Panggung Sutapa

✉ Corresponding author : Desy Rizka Erwanda

Email Address : desyrizkae@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)

Received 14 March 2023, Accepted 18 June 2023, Published 18 June 2023

Pendahuluan

Anak usia dini ialah tahap perkembangan manusia setelah masa bayi dan sebelum masa kanak-kanak pertengahan. Anak usia dini adalah tentang batasan kelompok usia kronologis individu. Dalam kajian psikologi para ahli mengelompokkan usia kronologis menjadi "*pra-natal, early childhood, middle and late childhood, adolescence, early adulthood, middle adulthood, and late adulthood*" (Hamzah, 2020). Sementara itu dibanyak negara bagain definisi umum yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 sampai dengan 8 tahun, yang mendapatkan layanan pendidikan di Taman Penitipan Anak (TPA), Penitipan Anak dalam Keluarga (*Family Child Care Home*), Pendidikan Prasekolah (Negeri atau Swasta), Taman Kanak-kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD) (Watini, 2019). Sedangkan hakikat anak usia dini ialah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik-motorik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak (Susanto, 2015).

Setiap anak usia dini memiliki karakteristik dan keunikan (*uniqueness*) yang berbeda-beda, yaitu fisik, psikis, sosial, moral, dan lain-lain. Karakteristik anak usia dini, usia 0 sampai 8 tahun, ditandai dengan sikap individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, penting untuk memahami kekhasan anak usia dini agar dapat memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya (Idris, 2016).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dan di stimulasi secara optimal yaitu pada aspek perkembangan fisik-motorik. Aspek perkembangan fisik-motorik memiliki peran penting terhadap perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan, kemampuan pada fisik-motorik berkaitan langsung dengan kemampuan gerak seluruh tubuh agar dapat mengekspresikan gagasan dan emosional melalui gerakan yang termasuk dalam kemampuan efektivitas gerakan dalam melakukan banyak hal (Rombot, 2017). Saat anak memasuki usia 5 sampai 6 tahun, kemampuan kordinasi fisik-motorik mengalami peningkatan secara substansial dan lebih cepat. Maka dari itu diperlukannya dukungan dari lingkungan yang mampu memberikan fasilitas untuk melakukan kegiatan fisik agar anak dapat menggunakan kemampuan motoriknya dengan optimal (Lestari, 2020). Perkembangan pada gerak (motorik) yang dialami oleh manusia merupakan perubahan yang terjadi secara terus menerus sepanjang kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik sangat menentukan kesuksesan pada gerak (motorik) dimasa selanjutnya. Hasil tinjauan yang dilakukan (Bremer & Cairney, 2018) menunjukkan bahwa empat dari lima studi mengindikasikan adanya korelasi positif antara keterampilan gerak dasar dengan aktifitas fisik. Dalam kajian lain, penguasaan gerak (motorik) yang baik juga terbukti memiliki peran penting bagi anak. Pada kajian meta analisis yang dilakukan oleh (Engel et al., 2018) menunjukkan bahwa latihan rutin pada keterampilan motorik memiliki kontribusi positif terhadap aktivitas fisik, sehingga mampu mengurangi potensi obesitas pada anak usia dini.

Oleh karena itu, pengembangan dan pembinaan serta pemberian stimulasi pada aspek perkembangan fisik-motorik sangat diperlukan, karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak. Pemberian stimulasi yang tepat dapat memperkaya perkembangan fisik-motorik, khususnya pada kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh (Nisa monicha, 2020). Kemampuan motorik kasar termasuk dalam mengkoordinasikan kelompok tubuh yang lebih besar seperti kaki dan anggota tubuh dalam aktivitas dasar seperti berlari, melempar, dan menangkap (Cheung et al., 2021). Kemampuan motorik kasar (Gallahue & Ozmun, 2006) ialah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, yaitu: kemampuan lokomotor (berlari,

meloncat, melompat, dan mendorong), keterampilan manipulatif (menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, dan mengelinding dengan ayunan rendah), dan kemampuan motorik termasuk koordinasi (keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan). FMS atau *Fundamental Movement Skill* dikategorikan menjadi kemampuan motorik kasar yang didalamnya mencakup keterampilan lokomotor yang sering disebut gerakan (berlari, melompat, dan berjalan) dan keterampilan kontrol objek untuk memanipulasi objek seperti (menangkap, melempar, mendorong, dan menendang) (McDonough et al., 2020).

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini merupakan awalan dalam perkembangan motorik kasar yang meliputi kemampuan untuk berjalan, berlari, dan juga kemampuan melempar (Purnama et al., 2019). Dalam hasil pengamatan yang dilakukan (Wulan, 2015) 70-80% anak usia dini melakukan gerak pada proses belajarnya. Anak usia dini menghabiskan banyak waktunya dengan aktivitas bergerak, saat anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya anak membutuhkan kemampuan gerak dasar yang baik agar dapat mengimbangi gerak teman sebayanya, seperti berjalan, berlari, melompat, dan kegiatan bermain lainnya. Pemberian rangsangan stimulasi yang tepat dapat memperkaya kemampuan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain. Bermain dengan kata lain yaitu, bergerak, bersenang-senang, atau melakukan sesuatu yang menyenangkan. Jhon Dewey menyatakan bahwa anak-anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain (Utami, 2020). Melalui pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak dapat mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya dalam bermain. Arti bermain bagi anak diantaranya ialah memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik dari segi fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional). Bermain juga merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak dalam mengemabngkan dirinya baik dari segi fisik, psikis, sosial, dan emosional (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Bermain dapat melatih otot dan seluruh bagian tubuh anak yang berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan kebanyakan anak-anak menyukai bermain. Bermain memiliki manfaat yang nyata dalam aspek perkembangan anak terutama kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan aspek perkembangan lainnya, yang bisa dikatakan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan bermain.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena memiliki tujuan dan rancangan yang dapat mengatur aktivitas anak sesuai dengan keinginan pendidik (Nolte et al., 2022). Pengembangan dan pemanfaatan permainan tradisional yang tepat dapat memberikan dampak positif serta mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Sonjaya et al., 2021). Adapun permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan *gobak sodor*. Permainan tradisional *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan gerak seluruh anggota tubuh dan gerakan (motorik kasar) pada anak. Dalam memainkan permainan *gobak sodor* membutuhkan tempat bermain yang cukup luas, bisa juga bermain di lapangan yang lapang (Kusumawati, 2017). Permainan tradisional *gobak sodor* dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain harus genap antara 6 sampai 10 anak, yang dibagi menjadi dua tim yaitu (tim jaga dan tim lawan) serta aturan permainan yang telah disepakati oleh masing-masing kelompok (Rahayu, 2018).

Berdasarkan kenyataan di lapangan dan hasil observasi awal pada pengembangan media permainan tradisional *gobak sodor* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan di empat TK di kecamatan Pandak ditemukan beberapa permasalahan yang merujuk pada (perkembangan motorik kasar anak yang belum sesuai usia

dan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media dan permainan dalam proses pembelajaran, dan penggunaan permainan tradisional *gobak sodor* dalam upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun). Pentingnya pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *gobak sodor*, juga sudah di dukung oleh hasil riset yang dilakukan (Najamuddin & Ashari, 2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengembangan permainan tradisional *gobak sodor* dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan dalam hal pembuatan permainan gobak sodor dan evaluasi permainan gobak sodor yang bertujuan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia antar 5 sampai dengan 6 tahun.

Dalam hasil kajian yang dilakukan (Kaswati & Windarsih, 2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional *gobak sodor* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, dengan begitu guru dapat menerapkan permainan *gobak sodor* untuk mengembangkan motorik kasar anak dari kegiatan permainan yang dilakukan anak. Pada kajian penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Arlina et al., 2022) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *gobak sodor* terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu pada penelitian pengembangan permainan gobak sodor modifikasi yang dilakukan oleh (Lubaba & Rohita, 2014) memperoleh hasil bahwa permainan *gobak sodor modifikasi* secara signifikan dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, yang terlihat dari adanya perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan pengembangan permainan *gobak sodor modifikasi*. Dari hasil ketiga kajian penelitian terdahulu di atas juga memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, untuk persamaan terletak dalam pembuatan permainan gobak sodor, penguatan dalam teori permainan gobak sodor serta kemampuan motorik kasar anak usia dini, untuk perbedaan terletak dalam modifikasi permainan gobak sodor serta penggunaan permainan lempar tangkap bola sebagai awal mula permainan gobak sodor yang dilakukan dalam penelitian terdahulu.

Dari berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pentingnya bagi anak usia dini dalam pengenalan, pemanfaatan dan penggunaan permainan tradisional *gobak sodor* dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini yaitu, konstruksi media permainan tradisional *gobak sodor*, kelayakan permainan tradisional *gobak sodor* dan mengukur efektivitas pengembangan media permainan tradisional *gobak sodor* dalam bentuk *playmat gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Metodologi

Metode yang digunakan ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Beberapa alasan dalam penggunaan pengembangan model ADDIE yang pertama adalah, model ADDIE memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan riabel. Kedua, model ADDIE sangat sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya lebih sistematis.

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) ialah tahap menganalisis situasi kerja dan lingkungan sehingga menemukan produk, (2) *Design* (Perancangan) adalah perancangan produk sesuai yang dibutuhkan, (3) *Development* (Pengembangan) ialah pembuatan dan pengujian produk, (4) *Implementation* (Penerapan) adalah kegiatan menggunakan produk, and (5) *Evaluation* (Evaluasi) ialah penilaian produk yang telah di buat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Gambar 1 Prosedur Pengembangan Penelitian *Playmat Gobak Sodor*

Prosedur pengembangan model ADDIE untuk media permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut: (1) Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi keadaan lapangan, terkait informasi tentang hambatan dan kendala yang dialami guru disekolah dalam pembelajaran dan peningkatan perkembangan motorik kasar anak, yang digunakan untuk pengembangan produk dan mengklarifikasi masalah yang ditemukan untuk diperbaiki dan pemberian solusi dalam pembelajaran dan peningkatan perkembangan motorik kasar anak. (2) Tahap *Design* produk permainan tradisional meliputi: pembuatan desain permainan tradisional *gobak sodor*, pembuatan buku petunjuk permainan, dan pembuatan atribut permainan (ban lengan dan bendera). Hasil dari perancangan produk media permainan tradisional berupa *playmat gobak sodor*, yang kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli (validator). Penilaian yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji coba. (3) Tahap *Development* ialah pengembangan desain media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya dan penyusunan instrument (materi, media, penilaian) untuk menilai media permainan *playmat gobak sodor*. (4) Tahap *Implementation* untuk mengetahui kualitas dari pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor*. (5) Tahap evaluasi (*Evaluation*) untuk melihat dan menafsirkan kualitas produk permainan dari kedua proses sebelum dan sesudah penerapan.

Pengambilan populasi penelitian ini terletak di Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, yang tersebar di 4 Taman Kanak-kanak (TK), yaitu: TK Masyitoh Ketandan, TK Pertiwi 30, TK Diponegoro, dan TK Masyitoh Pijenan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Random Sampling* dengan subjek penelitian yang berjumlah 5 orang guru dan 30 anak berusia 5-6 tahun pada kelas kelompok B, yang terbagi menjadi dua uji coba, yaitu: uji coba terbatas yang dilakukan di 1 Taman Kanak-kanak (TK) dengan melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B), untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari *design* produk awal *playmat gobak sodor* dan uji coba lapangan dilaksanakan di 4 Taman Kanak-kanak (TK) yang melibatkan 4 orang guru kelas dan 24 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B), untuk mengetahui efektivitas *design* akhir dari *playmat gobak sodor*. Penelitian ini menggunakan instrument berupa, angket atau kuesioner, observasi, wawancara dan kisi-kisi instrument kebutuhan dan kelayakan produk yang telah dinilai oleh para ahli (validator). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penilaian skala likert (skala 5) untuk mengetahui kriteria valid dari penelitian pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor*. Berikut penilaian skala likert (skala lima) dan kategori penilaian validasi, sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Skala likert (Skala Lima)

Penilaian	Kategori
5	Sangat Layak

Penilaian	Kategori
4	Layak
3	Cukup layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Pada tabel 1 menerangkan kriteria penilaian menggunakan skala likert dengan kriteria skala lima, dalam analisis data skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 5.

Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi Ahli

Rentan	Kategori
$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Layak
$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1,80 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Tidak Layak
$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan pada tabel 2 menerangkan kriteria kelayakan media permainan tradisional gobak sodor yang dikembangkan minimal mendapatkan kategori layak. Dalam melakukan perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS statistik dan perhitungan uji epektifitas produk menggunakan teknik N-Gain (g) dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahapan model pengembangan ADDIE yaitu, produk permainan tradisional *playmat gobak sodor* yang telah di uji kelayakannya oleh para ahli (materi, media, penilaian) dan di uji cobakan pada 4 Taman Kanak-kanak (TK) dengan melibatkan 4 orang guru dan 24 orang anak usia 5-6 tahun pada kelas kelompok B (pada masing-masing sekolah) untuk melihat kelayakan *playmat gobak sodor*. Hasil produk final yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional "*Playmat Gobak Sodor*" dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil penelitian sesuai tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yaitu :

Tahapan Analysis (Analisis)

Pelaksanaan pada tahap ini dimulai dari analisis karakteristik fisik-motorik anak usia 5-6 tahun, wawancara dengan guru kelas, dan observasi di 4 Taman Kanak-kanak (TK). Dari hasil analisis karakteristik dan observasi awal, ada beberapa peserta didik pada usia 5-6 tahun yang belum mampu mengoptimalkan kemampuan motorik kasarnya. Hal ini terlihat dari kemampuan anak saat memainkan permainan *outdoor* (bermain sendiri maupun bermain secara berkelompok) dan melakukan kegiatan permainan menggunakan permainan tradisional *playmat gobak sodor* secara berkelompok subjek (6 orang anak usia 5-6 tahun). Dan dalam hasil wawancara yang dilakukan dengan guru memperoleh hasil, bahwa permainan yang disenangi oleh anak adalah permainan yang dilakukan di luar kelas dan dimainkan secara berkelompok, serta penggunaan permainan tradisional yang mampu menarik minat anak dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam menarik minat anak dalam proses pembelajaran serta upaya stimulasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang

secara optimal. Salah satu upayanya adalah mengembangkan permainan tradisional playmat gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun.

Tahap Design (Perancangan)

Pengembangan media permainan berupa *playmat gobak sodor* yang dirancang untuk melatih motorik kasar anak usia dini. Pengembangan media permainan ini dapat membantu guru dalam memecahkan masalah pada inovasi dan modifikasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional, yang dapat mengajarkan anak dalam melestarikan permainan tradisional dan upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini dimulai dengan perancangan kerangka media permainan tradisional *playmat gobak sodor*, disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Kerangka *Playmat Gobak Sodor*

No	Komponen	Modifikasi Gobak Sodor	Keterangan
1.	Bentuk dan Ukuran Lapangan	Persegi Panjang dan Ukuran (3 x 4 meret)	Disesuaikan dengan jumlah anak dan luas lapangan sekolah
2.	Aturan Permainan	Satu aturan permainan dengan dua tahap permainan	<i>Player chage</i> atau dua tahap permainan, anak lebih aktif dan tidak jenuh
3.	Atribut Permainan	Ban lengan (hijau dan merah)	Membedakan antara tim penyerang (hijau) dan tim jaga (merah)
4.	Lama Waktu Permainan	2 x 5 menit	Anak lebih aktif dan permainan lebih menyenangkan

Pada tabel 3 menunjukkan rancangan pengembangan kerangka produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* dalam meningkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Tahap Development (Pengembangan)

Terdapat beberapa tahap dalam pengembangan, yaitu: (1) menyusun draft produk media permainan tradisional *gobak sodor*, (2) validasi produk yang dilakukan oleh para ahli (materi, media, penilaian), (3) uji coba produk tahap pengembangan (uji coba terbatas dan uji coba lapangan).

Dalam tahap pengembangan diawali dengan pembuatan kerangka permainan tradisional *playmat gobak sodor*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain dasar *playmat*, tata letak garis permainan *playmat gobak sodor*, pewarnaan permainan *playmat gobak sodor*, dan *finishing* (hasil akhir) produk media permainan *playmat gobak sodor*. Digunakannya penyusunan pada produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* agar urutannya jelas sehingga mempermudah penggunaan media *playmat gobak sodor* dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan validasi produk oleh para ahli (materi, media, penilaian) yang kemudian memperoleh kelayakan produk media permainan *playmat gobak sodor*. Proses validasi diawali dengan menyerahkan final produk kepada para ahli untuk mendapatkan produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* yang valid atau layak. Validasi dari para ahli tentang materi, media permainan, dan penilaian anak, yaitu dari para pakar pembelajaran pendidikan anak usia dini. Alat validasi draf awal media permainan *playmat gobak sodor* oleh para pakar akademik PAUD menggunakan alat ukur berupa angket. Adapun data hasil penilaian kelayakan produk media permainan *playmat gobak sodor* yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh data sebagaimana pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian dari Para Ahli (Materi, Media, Penilaian Anak)

No	Ahli	Kategori
1.	Ahli Materi	Sangat Layak
2.	Ahli Media	Sangat Layak
3.	Ahli Penilaian Anak	Sangat Layak

Pada tabel 4 menunjukkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli pada draf rancangan pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Tahap Implementation (Penerapan)

Setelah memperoleh hasil penilaian dari para ahli pada tahap pengembangan dan perbaikan pada produk pengembangan sesuai masukkan dari para ahli, maka kelanjutan penelitian ini dilakukan pada tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap penerapan ini pengujian produk *playmat gobak sodor* dilakukan pada uji lapangan sesungguhnya yang melibatkan 4 Taman Kanak-kanak (TK), yaitu: TK Masyitoh Ketandan, TK Diponegoro, TK Pertiwi 30, dan TK Masyitoh Pijenan. Pada penelitian ini melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B) dari masing-masing sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan perbedaan waktu pada masing-masing sekolah yang dimulai dari TK Masyitoh Ketandan yang melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, kegiatan penerapan dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan dengan waktu permainan (2 x 5 menit). Selanjutnya TK Diponegoro dengan melibatkan 1 guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, kegiatan permainan dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan dengan durasi permainan (2 x 5 menit). Lalu dilanjutkan TK Pertiwi 30 yang melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelas kelompok B, pada kegiatan penerapan dilakukan 2 kali pengulangan dengan waktu permainan (2 x 5 menit). Kemudian TK Masyitoh Pijenan sebagai sekolah terakhir yang melakukan penerapan dengan melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun kelas kelompok B, yang melakukan kegiatan penerapan sebanyak 2 kali pengulangan dengan durasi waktu permainan (2 x 5 menit).

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap akhir ini evaluasi dilakukan untuk memvalidasi pengembangan produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* yang telah melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan produk *playmat gobak sodor* terdapat evaluasi dan revisi yang diberikan oleh para ahli dan guru praktisi untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Setelah dilakukannya berbagai macam uji coba pada pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor* yang kemudian dinyatakan layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran dan hasil penilaian pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dilakukan perhitungan dengan menggunakan t-paired sample pada hasil pretest dan posttest untuk mengetahui efektifitas produk *playmat gobak sodor* dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil dari perhitungan efektifitas produk *playmat gobak sodor* dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Berdasarkan pada tabel 5, maka dapat diketahui bahwa pretest didapatkan nilai minimum 19 dan nilai maximum 39 dengan nilai rata-rata (mean) 30,42.

Tabel 5. Descriptive Statistik Penilaian anak

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	19	39	30,42	5,656
Posttest	24	26	39	33,63	3,308

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid N (listwise)	24				

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Pretest	Posttest
N	24	24
Asymp. Sig. (2-tailed)	,756	,694

Hasil dari analisis uji normalitas pada tabel 6 menunjukkan data berdistribusi normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$. Hasil yang di dapatkan pada *pretest* 0,756 dan *posttest* 0,697 dengan hipotesis pengambilan keputusan $0,756$ dan $0,697 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Serta hasil dari paired sample t-test mendapatkan nilai $\text{sig} 0,000 < 0,05$. Maka dapat di simpulkan bahwa adanya perbedaan antara uji *pretest* dan *posttest* pada penilaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil akhir dari tahap evaluasi pada penelitian ini menghasilkan media permainan tradisional yang dikemas berupa *playmat gobak sodor*, serta permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Media permainan ini didesain mengikuti STPPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2004 yang mengacu pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada proses perkembangan proses perkembangan motorik kasar anak berhubungan dengan kemampuan gerak dasar anak (Duncan et al., 2020). Perkembangan motorik kasar anak akan terlihat jelas melalui berbagai macam gerakan yang dilakukan oleh anak dan juga dapat terlihat ketika anak melakukan aktivitas bermain permainan (Ma et al., 2021). Oleh karena itu, perkembangan kemampuan motorik kasar anak berhubungan erat dengan aktivitas bermain yang merupakan aktivitas utama yang sering dilakukan secara berulang oleh anak. Adapun salah satu karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu energi berlebih yang disalurkan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan seperti bermain (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Kesempatan yang luas untuk bergerak serta pengalaman belajar menemukan aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual (Utami, 2020). Kemampuan penguasaan kemampuan motorik kasar, anak memerlukan upaya aktif dalam mengkoordinasi beberapa komponen keterampilan motorik kasar tersebut. Peningkatan kemampuan motorik terjadi sejalan dengan meningkatkan kordinasi mata, kaki dan tangan. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar dalam melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan yang melibatkan seluruh anggota tubuh (Cheraghi et al., 2022). Hampir seluruh anak memerlukan energi yang cukup besar setiap harinya untuk melakukan berbagai macam aktivitas yang akan dilakukan. Maka dari itu, pembelajaran motorik kasar sangat penting bagi anak karena sangat berkaitan erat pada perkembangan kehidupan baik disekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran motorik kasar dapat dilakukan dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan indor maupun outdoor, tradisional maupun modern.

Gallahue (1989) kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakna oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerak. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu (kemampuan lokomotor, kemampuan non-lokomotor, dan kemampuan manupulatif) (Gallahue & Ozmun, 2006). Dari beberapa pendapat diatas mengenai perkembangan keterampilan motorik kasar dan menurut pendapat yang di sampaikan Gallahue ini juga diperkuat dengan penelitian dari Najamuddin dan Alwi Ashari (2021) dengan hasil dari penilaian ialah dalam pengembangan permainan *gobak sodor* layak untuk digunakan untuk

meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan presentasi keberhasilan *pretest* dan *posttest* yaitu 41% (MB) dan *posttest* 80% (BSB).

Ada juga penelitian dari Ketty, Syarwani, dan Andriani (2020) dengan hasil penelitian ini menghasilkan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *gobak sodor* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya, dengan hasil penelitian bahwa permainan *gobak sodor* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di TK ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya dengan indek perhitungan peningkatan pada tahap *pretest* dan *posttest* yaitu (*pretest*) 45,17 dan (*posttest*) 84,17 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes akhir pada kelas eksperimen lebih besar pada kelas kontrol, yang artinya pembelajaran kemampuan motorik kasar menggunakan permainan *gobak sodor* memiliki pengaruh dibandingkan menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dalam kegiatan dalam kelas.

Sejalan dengan Gallahue bahwa kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan kerja otot besar pada tubuh. Pada kemampuan ini biasanya digunakan anak untuk beraktivitas dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu: lokomotor gerakan yang dilakukan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain, berjalan, dan melompat, lalu non lokomotor gerakan yang dilakukan di tempat tanpa memindahkan tubuh seperti menekuk dan meregang, jalan ditempat, dan mengayuhkan kaki secara bergatian, yang terakhir manipulatif gerakan yang melibatkan tangan dan kaki. Adapun manfaat dari permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan kekompakan bagi anak, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas, dan membentuk kepribadian yang baik, melatih keterampilan dan fisik anak agar menjadi kuat (Arlina et al., 2022). Dan dengan penelitian yang dilakukan Najamuddin dan Alwi kemudian sedikit dikuatkan dengan penelitian dari Ketty, Syarwani, dan Andriani maka pengembangan permainan *gobak sodor* mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dan hal ini juga terjadi pada penelitian yang saya lakukan, dimana produk akhir dalam penelitian ini berupa *playmat gobak sodor* dapat dikatakan mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mengenai respon siswa serta angket penilaian keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, selain itu sebelum pembuatan media *playmat gobak sodor* ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen ahli untuk bentuk dan isi pada *playmat* agar dapat menarik minat anak dalam melakukan pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Penggunaan media permainan pembelajaran berbentuk *playmat gobak sodor* sangat jarang digunakan, sehingga anak memiliki rasa penasaran untuk mencoba dan memainkan permainan ini.

Simpulan

Pada kontruksi media permainan tradisional gobak sodor yang dikembangkan berupa permainan Playmat Gobak Sodor yang dimana permainan ini berbentuk karpet lipat datar dan lebar yang menggunakan bahan PVC yang aman dan nyaman untu anak serta menggunakan background bergambar dan penggunaan warna-warna soft yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk menggunakan playmat gobak sodor dalam kegiatan bermain. Pengembangan produk playmat gobak sodor dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kelayakan dapat dibuktikan dengan hasil penilaian uji materi, uji media, dan uji instrumen yang diberikan oleh para ahli (validator). Penilaian produk playmat gobak sodor juga dinilai oleh guru dan memperoleh kategori sangat layak untuk dipergunakan. Pengembangan produk playmat gobak sodor terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Efektifnya penggunaan playmat gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak terbukti dari hasil N-Gain masuk dalam kategori tinggi dengan memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan motorik

kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan kata lain media permainan tradisional *playmat gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, anak-anak kelompok B dan Taman Kanak-kanak (TK) Kecamatan Pandak atas dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian artikel ilmiah ini

Daftar Pustaka

- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018) *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara (p. 3).
- Arlina, E., Mardeli, M., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Palembang. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1660-1665. <https://doi.org/10.54371/jljp.v5i6.621>
- Bremer, E., & Cairney, J. (2018). Fundamental Movement Skills and Health-Related Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *American Journal of Lifestyle Medicine*, 12(2), 148-159. <https://doi.org/10.1177/1559827616640196>
- Cheraghi, F., Shokri, Z., Roshanaei, G., & Khalili, A. (2022). Effect of age-appropriate play on promoting motor development of preschool children. *Early Child Development and Care*, 192(8), 1298-1309. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1871903>
- Cheung, W. C., Meadan, H., & Shen, S. (2021). Motor, Cognitive, and Socioemotional Skills Among Children With Disabilities Over Time. *Journal of Special Education*, 55(2), 79-89. <https://doi.org/10.1177/0022466920940800>
- Duncan, M. J., Roscoe, C. M. P., Noon, M., Clark, C. C. T., O'Brien, W., & Eyre, E. L. J. (2020). Run, jump, throw and catch: How proficient are children attending English schools at the fundamental motor skills identified as key within the school curriculum? *European Physical Education Review*, 26(4), 814-826. <https://doi.org/10.1177/1356336X19888953>
- Engel, A. C., Broderick, C. R., van Doorn, N., Hardy, L. L., & Parmenter, B. J. (2018). Exploring the Relationship Between Fundamental Motor Skill Interventions and Physical Activity Levels in Children: A Systematic Review and Meta-analysis. *Sports Medicine*, 48(8), 1845-1857. <https://doi.org/10.1007/s40279-018-0923-3>
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* (6th ed). Mc Graw-Hill.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37-43.
- Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 4(5), 531-538. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7964>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2221>
- Lestari, I. (2020). Central Java Coastal Traditional Games in Improving the Motor Ability Among Early Childhood. *Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling*, 462(Isgc 2019), 217-220. <https://www.atlantispress.com/proceedings/isgc-19/125943371>
- Lubaba, S., & Rohita, R. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Sekaran

- Lamongan. *PAUD Teratai*, 3(3), 1-5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7625>
- Ma, J., Lander, N., Eyre, E. L. J., Barnett, L. M., Essiet, I. A., & Duncan, M. J. (2021). It's Not Just What You Do but the Way You Do It: A Systematic Review of Process Evaluation of Interventions to Improve Gross Motor Competence. *Sports Medicine*, 51(12), 2547-2569. <https://doi.org/10.1007/s40279-021-01519-5>
- McDonough, D. J., Liu, W., & Gao, Z. (2020). Effects of Physical Activity on Children's Motor Skill Development: A Systematic Review of Randomized Controlled Trials. *BioMed Research International*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8160756>
- Najamuddin, & Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Porkes*, 4(2), 134-139. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850>
- Nisa monicha. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia, PG PAUD Universitas PGRI*, 01(01), 33-42.
- Nolte, H., Solomons, R., Springer, P., Kidd, M., & Africa, E. (2022). The effectiveness of gross motor interventions in improving motor function in childhood apraxia of speech. *Early Child Development and Care*, 192(9), 1349-1358. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1881074>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldaanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Cetakan 1). Remaja Rosadakarya.
- Rahayu, D. I. (2018). KKreativitas Dan Penerapan Permainan Tradisional. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.09>
- Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 116-120. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1). <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan dan konseling di Taman Kanak-kanak*. Prenadamedia.
- Utami, L. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan dengan Simpai di Taman Kanak-Kanak. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah ...*, 129-134. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/47026>
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wulan, D. S. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1(9). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3499/2505>