ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
page 1313-1321
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Permainan *Tarek Situek* terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Zulhulaifah [a]✉, **Rani Puspa Juwita** [b]
[a b] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan motorik kasar anak usia dini akibat minimnya aktivitas fisik dan kurangnya pengenalan permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *Tarek Situek* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Al-Azhar Siem, Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen one-group *pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 20 anak dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan setelah perlakuan dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Disimpulkan bahwa permainan *Tarek Situek* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Implikasinya, permainan tradisional dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk menstimulasi motorik kasar sekaligus melestarikan kearifan lokal.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Permainan Tradisional*

Abstract

This study is motivated by the low level of gross motor development in early childhood due to limited physical activity and lack of exposure to traditional games. This study aims to analyze the effect of the *Tarek Situek* game on the gross motor development of children aged 5–6 years at TK Al-Azhar Siem, Aceh Besar. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 20 children selected using a saturated sampling technique. Data were collected through observation and analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant improvement after treatment, indicated by a significance value of 0.000 < 0.05. It is concluded that the *Tarek Situek* game has a significant effect on children's gross motor development. The implication is that traditional games can be used as an effective learning strategy to stimulate gross motor skills while preserving local wisdom.

Keywords: *Early Childhood, Gross Motor Skills, Traditional Games*

Copyright (c) 2026 Zulhulaifah, et al.
✉ Corresponding author: Zulhulaifah
E-mail address: 210210093@student.ar-raniry.ac.id (Banda Aceh, Indonesia)
Received 2 March 2026, Accepted 13 April 2026, Published 13 April 2026

Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak yang perlu mendapat perhatian khusus (Asmuddin et al., 2022). Motorik kasar mencakup kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan aktivitas lain yang memerlukan koordinasi serta keseimbangan (Setyawan et al., 2018). Kemampuan ini berperan penting dalam menunjang kemandirian anak serta menjadi dasar bagi perkembangan sosial dan kognitif (Nisa monicha, 2020).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Salah satu pendekatan yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini adalah melalui permainan tradisional. Selain sebagai warisan budaya, permainan tradisional juga efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik anak, seperti ketangkasan, kekuatan otot, dan koordinasi gerak, serta mendukung perkembangan sosial emosional melalui interaksi antar anak (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti lompat tali mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan, dengan peningkatan skor motorik mencapai kategori berkembang sesuai harapan setelah intervensi (An-nabawi & Azkia, 2025; Hijriah et al., 2022; Karmila, 2024).

Namun demikian, di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi saat ini, permainan tradisional mulai tergeser eksistensinya oleh berbagai bentuk permainan modern berbasis teknologi, seperti permainan di gawai, tablet, atau televisi (Aprilia, 2023). Data menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk aktivitas sedentari, di mana rata-rata durasi penggunaan gadget pada anak dapat mencapai 2–3 jam per hari, sementara waktu untuk aktivitas fisik aktif masih berada di bawah rekomendasi minimal 60 menit per hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih sering terlibat dalam aktivitas pasif seperti menonton video atau bermain game dibandingkan melakukan aktivitas gerak aktif (Nailufar et al., 2023; Simanjuntaka, 2023). Hal ini menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan anak usia dini, di mana para pendidik dituntut untuk kembali menghidupkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang holistik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Padahal, jika dilihat dari segi manfaatnya, permainan tradisional justru memiliki keunggulan yang tidak tergantikan, terutama dalam membentuk keterampilan motorik kasar anak secara alami, menyenangkan, dan penuh makna (Pratiwi et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Al-Azhar Siem, ditemukan bahwa pengetahuan anak terhadap permainan tradisional masih rendah, termasuk permainan dari daerah mereka sendiri. Sebagian besar anak kelompok B tidak mengenal permainan tradisional, sehingga menunjukkan bahwa budaya permainan tersebut mulai ditinggalkan. Selain itu, perkembangan motorik kasar anak juga tergolong lemah. Anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik sederhana seperti berlari, melompat, dan melempar dengan baik. Mereka juga cenderung cepat lelah, kurang fokus, dan tidak antusias dalam kegiatan fisik. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, sehingga kurang aktif bergerak. Minimnya aktivitas fisik dan jarangnya keterlibatan dalam permainan tradisional menjadi perhatian penting, karena usia dini seharusnya menjadi masa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik melalui kegiatan bermain aktif. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka dapat berdampak negatif terhadap perkembangan fisik dan sosial anak.

Salah satu permainan tradisional dari Aceh yang berpotensi mengembangkan motorik kasar anak usia dini adalah permainan *Tarek Situek*. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, di mana satu anak duduk di atas pelepah pinang dan satu anak lainnya menariknya hingga garis akhir. Aktivitas ini menuntut kekuatan otot, keseimbangan, koordinasi, serta kerja sama antar pemain. Permainan *Tarek Situek* sangat sesuai untuk anak usia dini kelompok B (5–6 tahun) karena pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan optimal motorik kasar. Melalui permainan ini, anak didorong untuk aktif bergerak, meningkatkan kekuatan fisik, keseimbangan, serta koordinasi tubuh (Asmuddin et al., 2022).

Selain itu, permainan ini juga memberikan manfaat sosial dan emosional, seperti melatih kerja sama, kebersamaan, komunikasi, dan kepatuhan terhadap aturan. Suasana kompetitif yang menyenangkan membuat anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan, sehingga permainan ini tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Perkembangan kajian mutakhir menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa aktivitas seperti engklek, lompat tali, serta permainan dan tari tradisional mampu memberikan stimulasi positif terhadap keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan fisik anak (Cheong & Hussain, 2024; Maulana et al., 2025; Ghanchi et al., 2020; Yulianto et al., 2025; Ritonga & Pasaribu, 2022; Anjarsari et al., 2025; Noviarti & Ismet, 2021; Mardayani et al., 2016; An-nabawi & Azkia, 2025; Hijriah et al., 2022; Karmila, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya relevan sebagai media hiburan, tetapi juga efektif sebagai sarana pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada jenis permainan tradisional tertentu seperti engklek, lompat tali, dan tambi-tambian. Penelitian yang secara spesifik mengkaji permainan tradisional khas daerah tertentu, seperti permainan *Tarek Situek* dari Aceh, masih sangat terbatas. Selain itu, kajian yang menempatkan permainan lokal sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

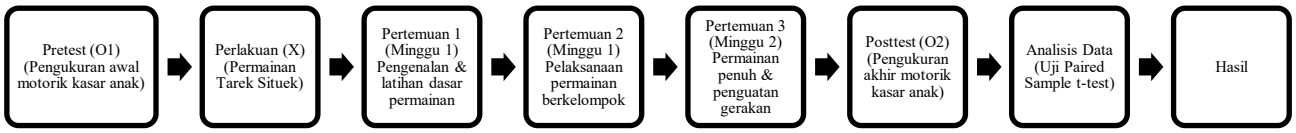
pengembangan motorik kasar anak usia dini juga belum banyak dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *Tarek Situek* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Al-Azhar Siem. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kebaruan (*novelty*) berupa pemanfaatan permainan tradisional lokal sebagai media pembelajaran yang kontekstual, sekaligus memperkaya kajian dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan motorik kasar berbasis kearifan lokal.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti melalui data berbentuk angka. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan jumlah subjek yang kurang dari 30 orang serta tidak memungkinkan pembagian kelompok. Selain itu, penggunaan desain ini juga mempertimbangkan aspek etis dan praktis, di mana seluruh anak perlu mendapatkan perlakuan yang sama dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak ada kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Desain ini tetap mampu mengukur perubahan secara objektif melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Judijanto et al., 2024).

Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan permainan tradisional *Tarek Situek* yang dilaksanakan secara terstruktur dalam 3 pertemuan selama 2 minggu, dengan frekuensi 1-2 kali per minggu dan durasi setiap pertemuan 60 menit. Setiap pertemuan terdiri dari tahap pembukaan, kegiatan inti berupa pelaksanaan permainan *Tarek Situek*, dan penutup. Pada kegiatan inti, anak dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang menekankan pada kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerak melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok. Adapun alur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Azhar Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh, pada bulan Desember 2025 s/d Februari 2026. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 20 orang dengan karakteristik usia 5–6 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Hal ini dipilih karena jumlah subjek relatif kecil dan memungkinkan data yang diperoleh lebih representatif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang dikumpulkan berupa kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui perubahan setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan motorik kasar anak usia dini, meliputi aspek koordinasi, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, serta keberanian dalam aktivitas fisik (Sulistyo et al., 2021).

Instrumen tersebut telah melalui uji validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment* oleh 2 orang ahli, yaitu 1 dosen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan 1 praktisi/guru TK berpengalaman, yang memiliki kompetensi dalam bidang perkembangan anak usia dini. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen telah sesuai dengan indikator perkembangan motorik kasar yang diukur. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik konsistensi internal dengan koefisien *Alpha Cronbach* berdasarkan data *pretes.* Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,85, sehingga instrumen dinyatakan reliabel karena berada pada kategori tinggi ($\alpha > 0{,}70$) dan layak digunakan dalam penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Tabel 1. Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Indikator	Pernyataan
Koordinasi gerak otot besar	Anak tampak belum stabil dalam menggunakan tenaga ketika melakukan aktivitas fisik.
	Anak belum menunjukkan kerja sama yang terarah dengan teman dalam kegiatan motorik.
Keseimbangan tubuh	Anak tampak kehilangan keseimbangan ketika bergerak cepat atau melakukan perubahan posisi.
	Anak perlu menyesuaikan posisi tubuh berkali-kali agar tetap seimbang.
Kekuatan dan kelincahan tubuh	Anak terlihat mudah kelelahan ketika diminta berlari atau melakukan aktivitas berulang.
	Anak belum menunjukkan kelincahan saat bergerak menghindari hambatan atau mengubah arah.
Koordinasi gerak dengan objek	Anak masih mengalami kesulitan mengendalikan objek agar bergerak sesuai tujuan.
	Anak belum mampu menyesuaikan kecepatan gerak dengan kondisi lingkungan atau teman.
Keberanian dalam aktivitas fisik	Anak tampak ragu ketika diminta mencoba aktivitas fisik yang baru atau menantang.
	Anak terlihat berhati-hati dan cenderung menghindari gerakan yang dianggap berisiko.

Sumber: (Sulistyo et al., 2021)

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar anak melalui perhitungan persentase.

Tabel 2. Kriteria Perkembangan Motorik Kasar Anak

Rentang Skor	Kategori
81–100	Berkembang Sangat Baik
61–80	Berkembang Sesuai Harapan
21–60	Mulai Berkembang
0–20	Belum Berkembang

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS untuk memastikan data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan (Azuar, 2013).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Tahap Pretest

Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan melalui permainan *Tarek Situek*, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran dasar mengenai tingkat perkembangan motorik kasar anak. Berikut ini disajikan data hasil pretest kemampuan motorik kasar anak Kelompok B sebelum diberikan perlakuan melalui permainan *Tarek Situek.*

Tabel 3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Tahap Pretes

Kategori	Frequency	Percent	Rata-rata	
			Skor	Kategori
Berkembang Sesuai Harapan	7	35	58	Mulai Berkembang
Mulai Berkembang	13	65		
Total	20	100		

Sumber: Data Diolah SPSS. 25 (2026)

Berdasarkan Tabel 3, perkembangan motorik kasar anak pada tahap pretes menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang yaitu sebanyak 13 anak atau sebesar 65%, sedangkan sebanyak 7 anak atau sebesar 35% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 58 yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang. Berdasarkan hasil pretest ini diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak secara umum masih berada pada kategori awal perkembangan. Rata-rata skor sebesar 58 menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai tingkat perkembangan yang optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa anak masih mengalami keterbatasan dalam aspek koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan gerak.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak masih mengalami keterbatasan dalam beberapa aspek, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan gerak. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang lebih terarah melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerak aktif. Temuan ini menjadi dasar dalam pemberian perlakuan berupa permainan *Tarek Situek* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara lebih efektif.

Hasil Tahap Post-Test

Posttest dilakukan setelah pemberian perlakuan melalui permainan *Tarek Situek*, sehingga data yang diperoleh dapat menunjukkan perubahan atau peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah mengikuti kegiatan tersebut. Berikut ini disajikan data hasil posttest kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Perkembangan Motorik Kasar Anak Tahap Post-tes

Kategori	Frequency	Percent	Rata-rata	
			Skor	Kategori
Berkembang Sangat Baik	12	60	84	Berkembang Sangat Baik
Berkembang Sesuai Harapan	8	40		
Total	20	100		

Sumber: Data Diolah SPSS. 25 (2026)

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak pada tahap posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 12 anak atau sebesar 60% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, sedangkan 8 anak atau sebesar 40% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84 dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak telah berkembang secara lebih optimal dibandingkan sebelum perlakuan.

Peningkatan tersebut mencerminkan adanya perubahan positif pada berbagai aspek motorik kasar, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan gerak. Anak terlihat lebih mampu melakukan aktivitas fisik dengan lebih terarah, luwes, dan percaya diri. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan permainan juga menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan *Tarek Situek* memberikan stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan menarik, menjaga keseimbangan, serta kerja sama, anak memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dalam meningkatkan keterampilan fisik mereka.

.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat menentukan jenis uji statistik yang tepat digunakan dalam analisis selanjutnya. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tahap	Kolmogorov-Smirnov[a]	Shapiro-Wilk
	Sig.	Sig.
Pretes	.200*	.389
Post-test	.200*	.327

Sumber: Data Diolah SPSS. 25 (2026)

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada tahap *pretest* sebesar 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,389 (Shapiro-Wilk), serta pada tahap *post-test* sebesar 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,327 (Shapiro-Wilk). Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan post-test kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

	t	df	Sig. (2-tailed)
Tahap Pretes - Tahap Post-Test	-81.752	19	.000

Sumber: Data Diolah SPSS. 25 (2026)

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Tarek Situek* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Al-Azhar Siem. Dengan demikian, penerapan permainan *Tarek Situek* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pembahasan

Pada tahap pretest, data menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih berada pada kategori yang relatif rendah. Sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang, yaitu sebanyak 13 anak atau sebesar 65%, sedangkan yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan hanya sebanyak 7 anak atau sebesar 35%. Rata-rata skor yang diperoleh yaitu 58 yang masih tergolong dalam kategori Mulai Berkembang. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *Tarek Situek*, kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami keterbatasan dalam aspek koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, serta kekuatan otot. Hal ini dapat dimaknai bahwa stimulasi yang diberikan sebelumnya belum mampu secara maksimal mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selanjutnya, pada tahap post-test setelah diberikan perlakuan melalui permainan *Tarek Situek*, terjadi peningkatan yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak. Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 12 anak atau sebesar 60% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, dan 8 anak atau sebesar 40% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Rata-rata skor meningkat menjadi 84 yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan *Tarek Situek* mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Aktivitas dalam permainan tersebut melibatkan gerakan fisik yang aktif seperti melompat, menarik, menjaga keseimbangan, dan koordinasi antar anggota tubuh, sehingga secara langsung melatih kekuatan otot, kelincahan, serta koordinasi motorik anak. Selain itu, permainan ini juga mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerja sama, yang secara tidak langsung turut mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Berdasarkan hasil uji normalitas, baik pada data pretest maupun post-test diperoleh nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, pada hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Tarek Situek* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Al-Azhar Siem. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan benar-benar memberikan dampak nyata, bukan sekadar peningkatan biasa, melainkan peningkatan yang secara statistik terbukti signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan motorik yang dikemukakan oleh Hurlock (1978) yang menegaskan bahwa perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh latihan yang berulang serta kesempatan yang luas untuk melakukan aktivitas fisik secara langsung. Menurut Hurlock (1978), kemampuan motorik tidak berkembang secara otomatis, melainkan membutuhkan stimulasi yang konsisten melalui berbagai kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh. Semakin sering anak terlibat dalam aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menarik, dan menjaga keseimbangan, maka semakin terlatih pula koordinasi otot, kekuatan fisik, serta kelincahan geraknya. Dalam penelitian ini, permainan *Tarek Situek* memberikan kesempatan tersebut melalui aktivitas gerak seperti melompat, menarik, menjaga keseimbangan, dan koordinasi antar anggota tubuh. Aktivitas-aktivitas tersebut memungkinkan anak untuk melatih kekuatan otot besar,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

meningkatkan keseimbangan tubuh, serta memperbaiki koordinasi gerak secara bertahap. Semakin sering anak terlibat dalam aktivitas fisik yang variatif dan menyenangkan, maka semakin optimal pula perkembangan motorik kasarnya karena terjadi proses pengulangan (*repetition*) yang memperkuat keterampilan gerak dan meningkatkan kontrol tubuh anak.

Selain itu, temuan penelitian ini juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Robinson et al., (2015) dalam model perkembangan motorik yang menyatakan bahwa keterampilan motorik berkembang melalui interaksi antara aktivitas fisik dan pengalaman gerak yang berkelanjutan. Model ini menekankan bahwa semakin sering anak terlibat dalam aktivitas fisik yang terstruktur, maka kemampuan motoriknya akan meningkat secara signifikan dan berkontribusi pada perkembangan kesehatan secara keseluruhan. Permainan *Tarek Situek* dalam penelitian ini berperan sebagai stimulus yang menyediakan pengalaman gerak tersebut secara langsung, terarah, dan berulang, sehingga anak tidak hanya aktif bergerak tetapi juga belajar mengontrol tubuhnya dalam berbagai situasi. Dengan adanya keterlibatan aktif anak dalam permainan, proses pembelajaran motorik menjadi lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman (*learning by doing*). Hal ini pada akhirnya tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kesehatan fisik, kepercayaan diri, serta kesiapan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Oleh karena itu, permainan *Tarek Situek* memberikan kesempatan tersebut kepada anak secara nyata dan menyenangkan. Anak tidak hanya bergerak secara pasif, tetapi aktif menggunakan seluruh anggota tubuhnya dalam permainan, sehingga terjadi proses latihan motorik yang berulang tanpa disadari. Hal ini memperkuat pendapat Hurlock (1978) dan Robinson et al., (2015) bahwa pengalaman langsung melalui aktivitas fisik merupakan faktor penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Dengan demikian, semakin sering anak diberikan stimulasi melalui kegiatan bermain yang melibatkan gerakan, maka perkembangan motorik kasarnya akan berkembang secara lebih optimal, terarah, dan sesuai dengan tahapan usianya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain dan intervensi fisik, termasuk permainan tradisional dan *active play*, mampu memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak, khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot (Noviarti & Ismet, 2021; Sutapa et al., 2021; King-Dowling et al., 2020; McDonough et al., 2020; Ramos-Munel et al., 2026).

Selanjutnya, penelitian lainnya menemukan bahwa aktivitas permainan tradisional berbasis gerak aktif mampu meningkatkan kekuatan otot dan kelincahan anak usia 5–6 tahun secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Hijriah et al., 2022;. Dapp et al., 2021; Luukkainen et al., 2025; Palmer et al., 2025). Kemudian penelitian lain juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok tidak hanya meningkatkan motorik kasar, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama anak. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan (Nugroho et al., 2022; Yulianto et al., 2025; Maulana et al., 2025; Saefullah et al., 2024; Abdullah & Amri, 2018; (Irawan et al., 2021).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Al-Azhar Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh, permainan *Tarek Situek* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B. Peningkatan terlihat setelah anak memperoleh stimulasi melalui aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan tubuh. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran berpotensi besar untuk mendukung perkembangan fisik anak secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan Tarek Situek dapat dimanfaatkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif bagi guru PAUD dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta dapat diterapkan oleh orang tua sebagai bentuk stimulasi di lingkungan rumah tanpa memerlukan alat yang kompleks. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang relatif terbatas, lokasi penelitian yang hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan, serta durasi perlakuan yang belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, mengembangkan variasi permainan tradisional lainnya sebagai perbandingan, serta mengkaji pengaruhnya dalam jangka waktu yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

lebih panjang dan pada aspek perkembangan anak yang lebih komprehensif, sehingga diperoleh hasil yang lebih mendalam dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Daftar Pustaka

Abdullah, B., & Amri, S. (2018). Effects of traditional games on age equivalent scores of locomotor and manipulative skills among early stage school children. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *8*(12), 134–145. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v8-i12/5001

An-nabawi, M. M., & Azkia, S. (2025). Gambaran motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional lompat tali di Kabupaten Aceh Utara. *Ash-Shudur: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *5*(1), 46–53. https://doi.org/10.47766/ash-shudur.v5i1.6647

Anjarsari, I., Sarwi, S., & Sudarmin, S. (2025). Analisis kemampuan motorik kasar melalui permainan dan tari tradisonal di anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 1–15. https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1302

Aprilia, B. (2023). Eksistensi permainan tradisional pada era modernisasi di Desa Parengan Kabupaten Mojokerto. *Etnoreflika: Jurnal Sosial dan Budaya*, *12*(1), 86–96. https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v12i1.1631

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3429–3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Azuar, J., & I. (2013). *Metodelogi penelitian kuantitatif*. Citapustaka Media Perintis.

Cheong, J. P. G., & Hussain, B. (2024). Practicing traditional cultural games skills according to random and game-based practice schedules can improve gross motor skills performance. *Frontiers in Psychology*, *15*, Article 1405635. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1405635

Dapp, L. C., Gashaj, V., & Roebers, C. M. (2021). Physical activity and motor skills in children: A differentiated approach. *Psychology of Sport and Exercise*, *54*, Article 101916. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101916

Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). Wahana dunia permainan tradisional dan modern. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *1*(1), 636–645. https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3955

Ghanchi, A., Derridj, N., Bonnet, D., Bertille, N., & Salomon, L. J. (2020). Children born with congenital heart defects and growth restriction at birth: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(9), Article 3056. https://doi.org/10.3390/ijerph17093056

Hijriah, Damayanti, E., & Kusyairi, U. (2022). Penerapan permainan tradisional mattewa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Lentera Anak*, *3*(2), 23–38. https://doi.org/10.34001/jla.v3i2.7205

Hurlock, E. B. (1978). *Child development* (6th ed.). New-York: McGraw-Hill.

Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., & Chuang, L. (2021). Locomotor skills: Traditional games in the fundamental of physical activities. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 1–13. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8215

Judijanto, L., Wibowo, G. A., Karimuddin, K., Samsuddin, H., Patahuddin, A., Anggraeni, A. F., Raharjo, R., & S., F. M. A. (2024). *Research design: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Karmila, D. (2024). Pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(6), 1577–1590. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6068

King-Dowling, S., Proudfoot, N. A., Cairney, J., & Timmons, B. W. (2020). Motor competence, physical activity, and fitness across early childhood. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, *52*(11), 2342–2348. https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000002388

Luukkainen, N., Laukkanen, A., Niemistö, D., Sääkslahti, A., Laukkanen, A., & Niemistö, D. (2025). Children's outdoor time and multisport participation predict motor competence three years later. *Journal of Sports Sciences*, *43*(5), 431–439. https://doi.org/10.1080/02640414.2025.2460892

Mardayani, K. T., Mahadewi, L. P. P., & Magta, M. (2016). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Widhya Laksmi Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *4*(3), 1–11. https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8548

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8247

Maulana, I., Nugroho, S., & Nasrulloh, A. (2025). Can traditional games improve gross motor performance of elementary school students? Meta-analysis study. *Health, Sport, Rehabilitation*, *11*(1), 102–112. https://doi.org/10.58962/HSR.2025.11.1.102-112

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*, Article 8160756. https://doi.org/10.1155/2020/8160756

Nailufar, F., Ulfah, M., Nuraeni, S., Syahrani, S. S., & Santoso, S. A. (2023). Pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak usia dini. *Jurnal Abdidas*, *4*(3), 272–280. https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i3.806

Nisa, M. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.31316/jcc.v1i1.907

Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis pengembangan motorik kasar anak usia dini dalam permainan tradisional engklek. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 222–230. https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1978

Nugroho, T. A., Yuwono, C., T., G. B., & Astuti, R. N. (2022). Permainan tradisional sebagai media perkembangan sosial dan meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Bina Desa*, *4*(1), 83–88. https://doi.org/10.15294/jbd.v4i1.20960

Palmer, K. K., Stodden, D. F., Terlizzi, B. M., Pennell, A., Nunu, M. A., & Robinson, L. E. (2025). Motor development in early childhood (3–5 year olds): Investigating longitudinal changes in children's movement patterns and outcome performance. *Journal of Motor Learning and Development*, *13*(2), 389–410. https://doi.org/10.1123/jmld.2024-0094

Pratiwi, M. A., Rohmah, N., & Yulis, A. Z. E. (2025). Hubungan lama bermain gadget dengan risiko obesitas pada anak usia 6-12 tahun di SDN Sumber Kejayan 01. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, *9*(7), 174–182. https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpmt/article/view/13509

Ramos-Munel, J., Gallardo-Gómez, D., Álvarez-Barbosa, F., Alfonso-Rosa, R. M., & Reilly, J. J. (2026). Enhancing fundamental motor skills through active play: A systematic review and meta-analysis of educational contexts. *European Early Childhood Education Research Journal*, *34*(1), 152–172. https://doi.org/10.1080/1350293X.2025.2487929

Ritonga, S. A., & Pasaribu, A. I. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, *6*(1), 25–32. https://doi.org/10.58822/tbq.v6i1.74

Robinson, L. E., Stodden, D. F., Barnett, L. M., Lopes, V. P., Logan, S. W., D'Hondt, E., & Rodrigues, L. P. (2015). Motor competence and its effect on positive developmental trajectories of health. *Sports Medicine*, *45*, 1273–1284. https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6

Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A. (2024). Exploring the impact of traditional games on children's motor skills development: A literature review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, *4*(2), 39–42. https://doi.org/10.46336/ijeer.v4i2.612

Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*, *5*(1), 17–27. https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i1.14496

Simanjuntak, S. R. (2023). Literatur review: Pengaruh screen time terhadap masalah perilaku anak. *Jurnal Keperawatan*, *11*(1), 64–80. https://doi.org/10.35790/j-kp.v11i1.48465

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, *9*(3), 156–164. https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732

Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, *8*(11), Article 994. https://doi.org/10.3390/children8110994

Yulianto, A. G., Saputra, Y. M., Satria, T., & Risyanto, A. (2025). Traditional Indonesian games as a medium for enhancing gross and fine motor skills in preschool children: A systematic literature review. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, *12*(2), 273–279. https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i2.36811