

**KONTRIBUSI PERMAINAN TRADISIONAL “BOI-BOIAN” PADA MOTORIK KASAR ANAK
USIA 7-10 TAHUN DI DSN. SIDOKAMPIR DS. BUDUGSIDOREJO KEC. SUMOBITO KAB.
JOMBANG**

Achmad Haris Rosyidin

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
achmad.17060484120@mhs.unesa.ac.id

Noortje Anita Kumaat

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
noortjeanita@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi Permainan Tradisional Boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 Tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Jenis penelitian ini adalah pra eksperimen dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 7-10 Tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 anak dengan menggunakan *simple random sampling*. Data diperoleh melalui tes dan pengukuran menggunakan *Motor Ability Test* yang dilakukan selama 2 kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Analisa data yang dipakai adalah *Paired Sample T-Test*. Unsur perkembangan motorik yang dipakai meliputi kelincahan, koordinasi mata dengan tangan, keseimbangan dan kecepatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan Tradisional Boi-boian dapat memberi kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 Tahun. Dari hasil tes yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 Tahun meningkat 6,22. Pada proses analisis data yang dilakukan memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,041. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional boi-boian memberi kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak pada anak usia 7-10 Tahun.

Kata Kunci: Motorik kasar, Anak, Permainan tradisional boi-boian.

Abstract

The study aims to learn the contribution of the traditional boi-boian games to the crude motor abilities of a 7-10 years-old child in the village of sidokampir budugsidorejo sumobito district of the jombang. This type of research is a preexperiment using the design of one group pre-test post-test. The population in this study is a 7-10 years - old child in the village of sidokampir budugsidorejo sumobito Jombang. The sample in this study is as many as 10 children using the simple random sampling. Data obtained by test and measurement using the powerability test which was done twice before and after treatment. The analysis of the data was used as a t-test specimen. The use of other motor development elements involves agility, hand coordination of the eye, balance and speed. Studies have shown that traditional boi-boian games can contribute significantly to the rough motor skills of 7-10-year-olds. Tests revealed an average of 7-10 years-olds' crude motor skills increased by 6.22. In the process of data analysis carried out getting sig marks. (2-tailed) 0.041. The result may be concluded that traditional boi-boian games contribute significantly to the rough motor ability of children in 7-10 years olds.

Keywords: gross motor, child, traditional boi-boian games.

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik kasar anak mempunyai peranan penting terhadap kemampuan anak dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Perkembangan motorik anak pada fungsinya merupakan sesuatu hal yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam menjalankan aktivitas. Pada manusia, macam-macam aspek perilaku dan kemampuan gerak yang meningkat seiring bertambahnya usia merupakan suatu perkembangan motorik. Perkembangan motorik kasar terlihat melalui interaksi dari kemampuan makhluk dan lingkungannya. Kemampuan motorik kasar pada anak menunjukkan tingkat koordinasi organ dalam tubuh anak yaitu kemampuan koordinasi antara syaraf dan otot yang akhirnya memberi *output* gerakan yang dilakukan. Anak yang memiliki kemampuan motorik tinggi atau sedang mampu mengintegrasikan gerakan koordinasi antara saraf dan otot, sekaligus mencapai tujuan (Suharjana dan Sutapa, 2019:541). Dari koordinasi saraf ke otot yang semakin terlatih maka kemampuan gerak yang dimiliki oleh anak akan lebih maksimal yang tercapai dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh anak. Aktivitas bermain saat ini menjadi aktivitas terdepan untuk dilakukan oleh anak karena aktivitas tersebut adalah wadah anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Perkembangan motorik anak merupakan perkembangan yang menyebar keseluruh bagian tubuh anak dari kepala hingga ke kaki yang berporos langsung dengan pusat saraf dan otak. Koordinasi sebagian otot besar pada tubuh anak seperti *triceps*, *biceps*, *trapesiuz* *quadriceps*, dan otot besar lainnya suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam kemampuan gerak motorik kasar.

Gerakan motorik kasar terdiri atas gerakan yang sangat umum dilakukan pada aktivitas keseharian anak yaitu gerakan lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif. Locomotor adalah gerak yang memindahkan tubuh ke tempat yang lain misalnya berjalan, berlari, dan melompat. Gerakan non lokomotor bertolak belakang dengan gerak lokomotor yakni gerakan tanpa memindahkan tubuh dari tempat semula seperti membungkuk, menarik, dan mendorong. Sementara itu, gerak manipulatif adalah aktivitas gerak yang melibatkan tubuh dengan benda seperti menendang, melempar, dan menangkap. Kemampuan motorik pada anak berbeda-beda menurut banyaknya gerakan yang dikuasai oleh anak tersebut. Unsur-unsur motorik kasar seperti koordinasi, kekuatan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan, *power*, ketahanan, dan fleksibilitas yang dimiliki anak menjadi tolok ukur tingkatan kemampuan motorik kasar.

Anak-anak mempunyai karakter yang khas dalam menjalankan aktivitas yang disukai. Dalam segala aktivitas, anak-anak selalu mencari kesenangan yang ada dalam aktivitas tersebut. Menurut Abdul Alim (2009:82),

menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar mempunyai karakter yang selalu berkaitan dengan aktifitas fisik yaitu senang saat bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan praktik secara langsung. Dari pernyataan diatas bisa diambil gagasan bahwasannya anak lebih senang aktivitas yang melibatkan gerakan dan dilakukan bersama-sama. Perlakuan terhadap anak harus memperhatikan karakter khas yang dimiliki anak tersebut, anak-anak yang cenderung menyukai aktivitas bermain mengharuskan pendidik atau orang tua memakai permainan sebagai media pembelajaran dan perkembangan motorik terhadap anak. Pada dasarnya anak mempunyai keinginan untuk selalu gembira di setiap apa yang mereka kerjakan karena anak akan tidak merasa tertekan dalam menjalankan aktivitas tersebut.

Seiring dengan fisik anak yang terus mengalami pertumbuhan, perkembangan motorik anak semestinya terkoordinasi dengan baik dan terus mengalami peningkatan. Perkembangan motorik kasar selayaknya tidak hanya diserahkan pada pertumbuhan dan perkembangan secara alamiah seiring bertambahnya usia anak juga membutuhkan instruksi, bimbingan dan juga program latihan yang memadai. Perkembangan memang dapat diperoleh tanpa adanya latihan, perkembangan tersebut mengikuti pertumbuhan yang dialami oleh anak. Akan tetapi, kemampuannya hanya mencapai batas minimal. Adanya permainan sebagai media latihan tentunya menjadi tambahan untuk melewati batas minimal tersebut. Setiap permainan dilakukan selayaknya memberikan pengembangan pada kemampuan motorik kasarnya, aspek yang harus dikembangkan sejak usia dini oleh manusia. Dengan harapan kemampuan motorik kasar anak akan meningkat lebih maksimal dari yang dialami anak tanpa latihan.

Latihan sejak dini yang dilakukan oleh anak menunjang gerakan-gerakan yang melibatkan sebagian besar organ tubuh. Artinya, kemampuan motorik kasar yang semakin terasah akan membiasakan anak dalam melakukan semua gerakan. Semakin terlatihnya kemampuan motorik kasar anak maka akan lebih mudah dalam menjalankan aktivitas mereka. Semakin sering gerakan fisik dilakukan oleh seorang anak maka berdampak baik pada pertumbuhan fisik dan perkembangan motoriknya untuk memudahkan anak dalam mempersiapkan masa yang akan datang. Perlu ketelatenan dan kesabaran dalam setiap perlakuan terhadap anak, dengan memahami karakteristik anak yang cenderung suka bergerak hendaknya dapat dimanfaatkan untuk mengajak mereka dalam melatih motorik kasarnya.

Aktivitas yang dilakukan untuk menghibur dan mencapai kegembiraan bagi anak-anak adalah permainan, akan tetapi permainan juga dapat memberi manfaat lebih terhadap kondisi fisik anak. Dalam masa pertumbuhan,

anak membutuhkan aktivitas permainan untuk menunjang kemampuan motorik kasar mereka. Seefeld dan Barbour dalam Mulyani (2016:24), menyatakan bahwa permainan dapat menghubungkan anak dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungannya secara spontan. Didalam permainan mengandung imajinasi, konsentrasi, penampilan anak dengan menggunakan perasaan, tangan atau seluruh badan. Permainan adalah tempat anak menerima pembelajaran lewat imajinasi yang mereka buat, anak akan terlatih konsentrasinya karena akan fokus terhadap instruksi yang diberikan. Selain itu, anak akan terlibat dalam aktivitas motorik kasar, hal tersebut terlihat jelas dari gerakan – gerakan yang dilakukan anak-anak ketika melakukan permainan. Permainan merupakan sarana anak untuk mengeksplorasi dirinya, dari apa yang belum dikenali hingga menjadi hal yang di mengerti dan dari yang belum bisa dilakukan menjadi bisa. Salah satu permainan yang menarik untuk dilakukan adalah permainan tradisional

Permainan tradisional ialah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah aktivitas atau kegiatan yang peraturan permainannya dijalankan sesuai tradisi turun-menurun. Kegiatan permainan ini dilakukan secara suka rela yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya, (Marzoan dan Hamidi, 2017:46). Permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok sehingga kesenangan mutlak akan didapat oleh anak. Aturan dalam permainan tradisional menurut dengan tradisi turun-menurun atau menyesuaikan dengan daerahnya. Permainan yang biasa disebut dengan permainan rakyat ini merupakan warisan budaya lokal yang memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan karakter anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok mempunyai sisi kesenangan rohani yang alami pada anak. Selain itu, permainan tradisional tidak hanya menjadi program latihan atau aktivitas yang membosankan karena didalam permainan tersebut terdapat kebersamaan, semangat dan kedisiplinan saat bermain sehingga timbul rasa bahagia pada pelaku. Kesenangan dari permainan tradisional ini sangat berguna untuk media pelatihan terhadap anak untuk meningkatkan motorik kasarnya.

Terdapat berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia, di setiap daerah setidaknya memiliki permainan tradisional dengan ciri khas daerahnya masing-masing. Salah satu jenis permainan tradisional adalah boi-boian. Permainan boi-boian dilakukan oleh 5-10 orang dengan alat bola tenis dan pecahan keramik atau genting. Adapun tata cara melakukan permainan tradisional dengan memakai peraturan permainan yang sudah peneliti buat

Dalam modifikasi peraturan permainan boi-boian ini peneliti mengharapkan adanya penambahan manfaat terhadap kemampuan motorik kasar pada anak Mereka

mempunyai beberapa manfaat untuk melatih gerak karena ada empat gerak dasar yang ada di dalam Permainan tradisional Boi-boian seperti lari, melempar bola, menghindari bola dan menembak bola. Melatih kreativitas dalam berpikir dan kemampuan meningkatkan moral dan motivasi bermain dan melatih sportivitas. Permainan tradisional boi-boian dapat menjadi media pembelajaran anak dalam meningkatkan kreativitas dan kedisiplinannya yang dalam masa depan sangat penting dalam membentuk karakter anak. Dalam permainan tradisional boi-boian yang akan dilakukan ini akan melibatkan 4 unsur motorik kasar didalamnya yaitu kecepatan, kelincahan, koordinasi mata dengan tangan, dan keseimbangan sehingga permainan ini dirasa tepat untuk menjadi media peningkatan motorik kasar pada anak. Misalnya kecepatan, peningkatan kecepatan anak akan diperoleh saat anak berlari mengejar atau menghindari penjaga. Selain itu, saat menyusun atau peningkatan koordinasi mata dan tangan, peningkatan kemampuan motorik kasar koordinasi ini diperoleh ketika anggota tim penjaga saling kerja sama untuk mengejar dan melempar bola ke pemain lainnya, anggota tim penjaga bisa saling mengumpan bola untuk mencapai tujuannya.

Permainan menjadi media pelatihan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yang tepat karena dari permainan anak akan mudah tertarik karena kegembiraannya, dilain sisi gerakan-gerakan yang terkandung dalam permainan akan meningkatkan kemampuan mereka dalam bergerak. Akan tetapi, pada masa yang serba teknologi ini anak kurang aktif dalam bermain yang melibatkan gerakan fisik secara langsung. Dengan semakin maraknya *smartphone* yang semakin hari semakin mudah didapatkan, tidak menutup kemungkinan anak yang seharusnya berkembang dengan aktivitas gerak mereka akan terhambat.

Pada masa pandemi covid-19 tahun 2020, pemerintah menetapkan bahwasannya kegiatan belajar siswa sekolah dasar hingga mahasiswa dilakukan dari rumah. Hal tersebut membuat anak terbiasa memegang *smartphone* untuk kelanjutan pendidikan mereka. Padahal, di lingkungan sekolah dasar adalah tempat bermain kedua bagi seorang anak selain di lingkungan sekitar rumah. Dari sisi ini dapat dilihat bahwasannya waktu anak bermain tersita dengan aktivitas mereka memegang *smartphone* yang tidak memberi dampak yang positif terhadap perkembangan motorik kasar mereka. Bahkan, di luar kegiatan belajar mereka masih mengisi waktunya dengan bermain *gadget*.

Dengan adanya *game online* yang sangat mudah dijangkau, anak akan dengan mudahnya menghabiskan waktunya didepan ponsel pintar tersebut. Hal ini terjadi pada subjek penelitian ini, dimana dari 10 anak yang diteliti 7 diantaranya adalah pengguna aktif *game online*. Hal tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan anak terhadap permainan-permainan

tradisional yang ada, dimana permainan tradisional tersebut jarang untuk dimainkan karena adanya *game online* yang bisa dianggap lebih praktis. Meskipun secara psikis *game online* juga memberikan kesenangan dan kegembiraan terhadap mereka, akan tetapi terhadap kondisi fisik mereka justru akan menurunkan kualitasnya.

Sarana bermain yang tersita oleh teknologi memberi dampak yang negative terhadap perkembangan kemampuan gerak pada anak. Hal tersebut terbukti dengan ketidak stabilan anak dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar. Tingkat perkembangan gerak anak di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang terlihat kurang karena menurunnya kualitas gerakan yang dimiliki oleh mereka. Pada usia yang menginjak Sekolah Dasar, ada beberapa sampel penelitian yang mempunyai tingkat koordinasi, keseimbangan dan kelincahan yang rendah. Hasil tersebut dapat dilihat dari *test motor ability* yang dilakukan oleh peneliti dimana dari 4 unsur motorik kasar yang diukur hanya kecepatan yang mempunyai nilai maksimal. Selain itu, pemerataan kemampuan anak tidak merata dengan adanya skor yang timpang dari satu anak dengan anak yang lain. Hal ini juga dapat dikatakan dari dampak minimalnya mereka dalam melakukan aktivitas permainan yang melibatkan gerakan-gerakan motorik kasar.

Lingkungan bermain yang sedikit berkurang memaksa anak usia 7-10 tahun di tempat penelitian harusnya dapat memaksimalkan waktu yang tersisa untuk melakukan permainan yang menunjang gerak fisik mereka. Tentu saja hal seperti ini membutuhkan *support* dari orang-orang di sekitarnya, sebagai anak yang sejatinya tetap memerlukan bimbingan dan arahan. Anak yang mempunyai tingkat antusias tinggi dalam mengenal hal-hal baru perlu sesekali diajak untuk melakukan permainan atau olahraga oleh orang dewasa dikalangannya. Dengan hal tersebut, anak tidak hanya melakukan aktivitas yang monoton tapi juga mendapat pembelajaran baru yang bermanfaat bagi mereka.

Pada fenomena seperti ini seharusnya peran dari orang tua sangat diperlukan untuk memperhatikan anaknya secara baik pada tingkat gerakannya. Sebaiknya orang tua tidak membiarkan anaknya bermain *smartphone* dengan durasi yang lama dan tetap membatasi anak dalam bermain *game online*. Orang tua selayaknya harus bisa menghimbau anaka mereka bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Karena orang tua yang berkewajiban untuk memperhatikan secara lebih terhadap aktivitas yang dijalankan oleh anak kesehariannya dan merawat secara bijak. Anak yang seharusnya aktif bergerak dalam aktivitasnya, jangan dibiarkan terlena dengan pengaruh fitur *gadget* yang belum layak dimainkan diusianya.

Memberikan pengenalan kembali permainan tradisional terhadap anak diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk merubah kebiasaan mereka. Salah satunya dengan mengajak bermain boi-boian yang merupakan permainan tradisional yang tidak sulit dilaksanakan. Kemudahan peraturan yang ada dalam permainan, dan keseruan yang terdapat pada permainan ini membuka kesempatan untuk menarik perhatian anak dan menghindarkan rasa bosan pada pemainnya. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sedikit kontribusi terhadap kemampuan motorik kasar mereka. Pelaksanaan Permainan tradisional boi-boian bersama anak usia 7-10 tahun ini menjadi upaya dari peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *Pra- Experiment* dimana dalam penelitian ini menggunakan data berupa angka-angka yang kemudian dilakukan perhitungan terhadap data sebagai pengambilan kesimpulan. Penelitian ini digunakan untuk menganalisis hubungan sebab akibat antara dua variable yang merupakan obyek dari penelitian atau titik fokus dan perhatian bagi peneliti. Variabel dalam penelitian ini adalah perlakuan permainan tradisional terhadap sampel penelitian dan peningkatan motorik kasar pada sampel. Penelitian ini memang dianggap lemah (*weak design*) karena ketiadaan kelas kontrol dalam penelitian, akan tetapi pada masa pandemi covid-19 ini peneliti tidak ingin memberi resiko untuk mengumpulkan subjek yang terlalu banyak karena menghindari penyebaran virus tersebut. Desain penelitian adalah rencana yang disusun oleh peneliti sebagai rancangan sekaligus panduan untuk memudahkan penelitian yang akan dilaksanakan (Arikunto, 2006). Desain penelitian yang digunakan peneliti merupakan pra eksperimen menggunakan model *one group pre-test post-test* karena pada penelitian ini tidak ada kelompok kontrol.

Populasi pada penelitian ini adalah Anak usia 7-10 tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Menurut Ali Maksum (2012:53), sampling adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil beberapa sampel dari populasi yang mewakili dari semua anggota populasi. Dengan demikian, data yang didapatkan adalah prediksi dari populasi. Dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, yang memberi kesempatan yang sama terhadap populasi untuk menjadi sampel penelitian yang artinya tidak ada kriteria khusus dalam memilih sampel. Disini peneliti hanya mengambil sampel yang berjumlah 10 Anak Usia 7-10 Tahun Di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang.

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini ialah tes dan pengukuran terhadap sampel. Instrumen pengumpulan data menggunakan *Motor Ability Test*, Menurut Nur Hasan (2000:114) *Motor Ability Test* ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar. Reliabilitas tes ini sebesar 0,93 dan validitasnya 0,87. Reliabilitas didapatkan melalui tes ulang, sedangkan validitasnya didapatkan oleh korelasi tes dengan kriteria yang digunakan nilai gabungan. Tes ini terdiri dari 4 tes yang meliputi unsur kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan yaitu :

1. Tes *Shuttle Run* 4 x 10 meter.
2. Tes lempar tangkap bola tenis jarak 1 meter dengan tembok.
3. Tes *Stork stand positional balance*.
4. Tes *sprint* 30 meter.

Dalam instrumen pengambilan data, sampel akan melakukan *Motor Ability Test* selama 2 kali sebelum dan sesudah *treatment* permainan tradisional boi-boian.

Data yang diperoleh akan dikumpulkan dalam tabel untuk mengetahui deskripsi data nilai *pre-test* dan *post-test*. Kemudian data akan diuji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Semirnov dan Shapiro-Wilk. Pada uji homogenitas menggunakan rumus analisis Levene. Data yang sudah diuji tersebut akan dianalisis menggunakan Uji-T dengan *Paired Sample T-Test* untuk menarik kesimpulan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi dari permainan tradisional "boi-boian" yang diterapkan terhadap sampel penelitian terhadap kemampuan motorik kasar pada sampel. Data yang diperoleh akan diuraikan secara deskriptif terlebih dahulu untuk melihat persentase peningkatan motorik kasar pada sampel.

Berikut ini akan dipaparkan hasil analisis data informasi yang dikumpulkan menggunakan tes dan pengukuran. Tes yang dilakukan adalah *Test Motor Ability* yang sebelumnya sudah digunakan dalam penelitian yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwasanya tes yang dilakukan sudah mempunyai validitas, sehingga data yang diperoleh benar-benar mempunyai landasan teori yang jelas.

Hasil pengambilan data yang diambil dengan cara pengukuran *Motor Ability Test* lalu diolah dengan menggunakan SPSS. Berikut adalah tabel perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

	Mean	Median	Min	Max	Std. Deviasi
Pre-Test	51.33	51.38	33.5	74	13.2093
Post-Test	57.55	57.88	33.25	71.75	12.0818

Dari tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* yaitu 51,33, median sebesar 51,38, Standard deviasi sampel sebesar 13,2093, nilai terendah 33,5, dan nilai tertinggi sebesar 74. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 57,55, median sebesar 57,88, standard deviasi sebesar 12,0818, nilai terendah 33,25 dan nilai tertinggi sebesar 71,75.

Data *pre-test* yang diperoleh dengan menggunakan pengukuran *Motor Ability Test* pada anak usia 7-10 Tahun di Dusu Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang, sebelum *treatment* permainan boi-boian diperoleh selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 6,22. Hasil *pre-test* kemampuan motorik kasar dapat dideskripsikan lewat tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Frekuensi Hasil Pre-Test Motor Ability

Skor	Kategori	Fa	Fr
74 -	Sangat Baik	1	10%
58-73	Baik	2	20%
42-57	Sedang	4	40%
26-41	Kurang	3	30%
0-25	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan Tabel 2 yang mendeskripsikan frekuensi nilai hasil *pre-test* dengan jumlah seluruh sampel 10 Anak dapat diketahui ada 3 anak atau 30% yang memiliki kemampuan motorik kasar pada kategori kurang. Sedangkan, 40% sampel berada di kategori sedang dan 30% sampel di kategori baik dan sangat baik. Deskripsi hasil *post-test* motorik kasar anak pada usia 7-10 Tahun disajikan lewat tabel dibawah ini.

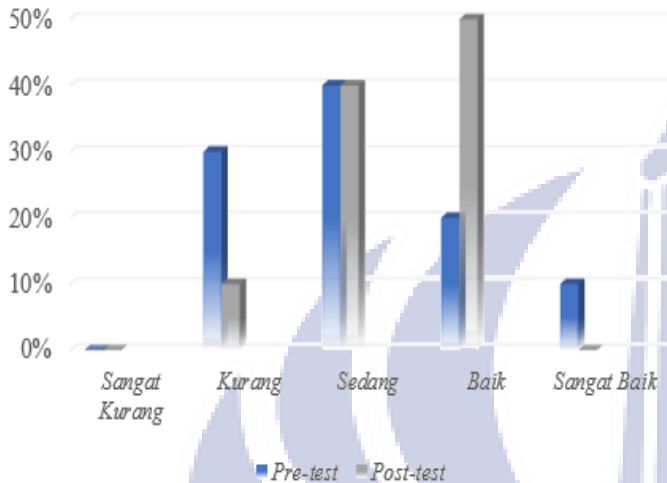
Tabel 3. Frekuensi Hasil Post-Test Motor Ability

Skor	Kategori	Fa	Fr
74 -	Sangat Baik	0	0%
58-73	Baik	5	50%
42-57	Sedang	4	40%
26-41	Kurang	1	10%
0-25	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan penyebaran data pada tabel 3 dengan jumlah sampel yang sama yaitu 10 dapat diketahui 40%

dari total sampel mempunyai kemampuan motorik kasar dengan kategori Sedang, 50% kategori baik dan 10% dikategori kurang. Hasil diatas menunjukkan beberapa perbandingan presentase dari *pre-test*. Untuk diagram batangnya dapat dilihat di bawah.

Gambar 1. Diagram Batang Frekuensi Hasil Test Motor Ability



Dari diagram batang diatas dapat dilihat ada peningkatan kemampuan motorik anak. Hal tersebut dapat dilihat dari berkurangnya presentase dari 30% ke 10% pada kategori kurang, meningkatnya presentase dari 20% ke 50% pada kategori baik. Akan tetapi pada kategori sangat baik mengalami penurunan dari 10% menjadi 0, hal tersebut menandakan bahwasannya kemampuan motoric kasar anak dapat menurun apabila kurangnya aktivitas yang menunjang kemampuan mereka dalam bergerak.

Proses selanjutnya hasil data penelitian yang disajikan pada tabel diatas akan di uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebagai syarat uji hipotesis. Hasil Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Semirnov dan Shapiro-Wilk dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Test Motor Ability Pre Test	.136	10	.200 [*]	.962	10	.803
PostTest	.174	10	.200 [*]	.914	10	.308

Berdasarkan hasil analisa yang ada pada tabel 4 dapat dikatakan data yang diperoleh berdistribusi normal karena *p-value* data *pre-test* $0,200 > 0,05$ dan $0,803 > 0,05$. Sementara pada *p-value* data *post-test* $0,200 > 0,05$ dan $0,308 > 0,05$. Artinya, dari uji normalitas tersebut menyatakan data yang didapatkan dari dua kali tes berdistribusi normal.

Selanjutnya data akan diuji homogenitas, hasil dari uji homogenitas menggunakan rumus Levene disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.044	1	18	.836

Hasil Uji Homogenitas varians pada tabel 6 menggunakan uji Levene diperoleh *p-value* $0,836 > 0,05$ dengan demikian data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* motorik kasar homogen.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan Uji-T dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*. Hasilnya dapat dilihat dari tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji T

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pre-Test - Post-Test	6.22	8.28272	2.61923	12.1501	-.29990	2.377	9	.041
	500			0				

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,041 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boi-boian memberi kontribusi terhadap kemampuan motorik kasar anak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi permainan tradisional boi-boian dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test*, beberapa anak mengalami perkembangan kemampuan motorik kasar ketika selesai menjalani perlakuan permainan tradisional selama 1 kali. Dari data tabel 1 menunjukkan bahwasannya rata-rata nilai yang diperoleh dari *pre-test* adalah 51,33 dengan kategori sedang. Hasil ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Palmizal Abu Hanifah (2020) bahwa rata-rata nilai *Test motor ability* berada di kategori sedang ketika nilai tersebut diangka 41-54. Pendapat yang sama didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Wahyu (2018) yang menunjukkan bahwasannya nilai rata-rata 45-55 berada pada kategori sedang. Sementara itu, nilai dari hasil *post-test* menunjukkan rata-rata yang diperoleh adalah 57,55 dengan kategori sedang. Kategori sedang pada hasil *post-test* ini cenderung mendekati kategori baik

mengingat nilai yang sudah dekat. Pada penelitian yang relevan, hasil nilai rata-rata tersebut juga mengarah pada kategori baik, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahyu (2018), dimana nilai rata-rata 55-65 menunjukkan kemampuan motorik kasar anak berada di kategori baik. Nilai dari kategori tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Palmizal (2020), yang menunjukkan nilai rata-rata 55-68 berada pada kategori baik.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwasannya nilai yang meningkat meskipun dengan perolehan kategori yang sama. Meskipun hasil yang diperoleh tidak menunjukkan peningkatan pada kategori, akan tetapi selisih nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* mencapai 6,22. Hasil nilai tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan *treatment*. Artinya, permainan tradisional *boi-boian* memberi kontribusi terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Dari tabel 2 yang menunjukkan frekuensi nilai hasil *pre-test* dapat diketahui presentase nilai kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang yang berada di kategori sedang dengan presentase kategori kurang sebanyak 30% (3 sampel), presentase kategori sedang sebanyak 40% (4 sampel), kategori baik 20% dan kategori sangat baik 10% (1 sampel). Sementara itu dari tabel 3 yang menunjukkan frekuensi nilai hasil *post-test* yaitu pada kategori kurang sebanyak 10% (1 sampel), kategori sedang 40% (4 sampel), kategori baik 50% (5 sampel). Dari hasil tersebut menerangkan bahwasannya ada penurunan pada kategori sangat baik sebanyak 10%, menurunnya presentase dari kategori kurang yaitu 20% dan meningkatnya presentase nilai pada kategori baik sebanyak 30%.

Dari hasil frekuensi diatas menunjukkan bahwasannya permainan tradisional *boi-boian* memberi kontribusi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 Tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang dengan peningkatan presentase nilai sebanyak 50% dan penurunan sebanyak 10%.

Pada tabel uji normalitas data, peneliti menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Dalam uji normalitas data berlaku ketentuan jika *p-value* lebih besar dibanding 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika *p-value* lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Dari hasil analisis di atas terlihat bahwa pada hasil *pre-test* uji Kolmogorov-Smirnov, *p-value* sebesar .200 (atau 0,200), sementara pada uji Shapiro-Wilk *p-value* sebesar 0,803. Sementara itu, pada data hasil *post-test* uji Kolmogorov-Smirnov, *p-value* sebesar 0,200 dan uji Shapiro-Wilk sebesar 0,308. Artinya, baik pengujian melalui Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk, data hasil *pre-test* dan *post-test* dinyatakan

berdistribusi normal karena *p-value* lebih besar dibanding 0,05.

Dalam uji homogenitas berlaku ketentuan seperti pada uji normalitas yakni jika *p-value* lebih besar dibanding 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika *p-value* lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Dari hasil analisis Levene test tersebut data dapat dinyatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* bersifat homogen, karena *p-value* lebih besar dibanding 0,05 yaitu 0,836.

Dari uji hipotesis data yang menggunakan *Paired Sample T-Test* dihitung dengan menggunakan SPSS 22 menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,041 < 0,05$. Artinya, *t* hitung lebih besar dari *t* tabel. Dengan demikian, perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa permainan tradisional *boi-boian* memberi kontribusi yang signifikan. Signifikansi tersebut menyimpulkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa ada perubahan kemampuan motorik kasar anak usia 7-10 tahun setelah *treatment* permainan tradisional *boi-boian* dilakukan. Permainan tradisional *boi-boian* yang dilakukan selama sekali sesudah dan sebelum tes motorik kasar memberi kontribusi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perkembangan yang dialami oleh anak membutuhkan konsistensi dalam memberikan perlakuan, sehingga anak akan merasakan peningkatan yang lebih pada kemampuan motoriknya.

Masa perkembangan anak berperan penting dalam setiap aspek dalam kehidupan mendatang, setiap stimulasi gerakan memberi peran penting terhadap pengembangan kemampuan motorik kasarnya. Pengembangan motorik kasar pada anak bertujuan untuk melatih gerakan, meningkatkan koordinasi antar anggota tubuh, mengontrol, meningkatkan kemampuan mengelola, meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat. Sebagian besar organ tubuh terlibat dalam melakukan berbagai macam gerakan motorik kasar atas perintah dari otak. Tanpa memiliki perkembangan motorik kasar yang baik maka anak tersebut tentu akan tertinggal dari anak yang lainnya, anak tersebut akan kesulitan dalam mengimbangi gerakan yang dibutuhkan. Sujiono (2008) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yang lain, yaitu bagi perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, dan juga dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernafasannya. Pentingnya perkembangan motorik anak bagi perkembangan sosial emosionalnya berada pada tingkat kepercayaan dirinya, ketika anak

memiliki kemampuan motorik yang baik mereka akan memiliki kepercayaan diri yang lebih untuk bergaul bersama lingkungannya dan akan mudah diterima oleh teman sebayanya sehingga anak akan mudah bersosialisasi. Sementara itu pada perkembangan kognitifnya, anak akan meningkat rasa penasarannya terhadap apa saja yang baru ditemukannya. Ketrampilan anak juga akan semakin meningkat seiring dengan rasa ingin tahu dan imajinasinya. Dengan demikian, gerakan yang dilakukan akan meningkatkan keseimbangan fungsi belahan otak kanan dan kirinya.

Pengembangan kemampuan motorik kasar anak pada usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ada pada diri anak tersebut. Faktor lingkungan adalah faktor terbesar pada anak untuk meningkatkan kemampuannya. Dari lingkungan tersebut anak akan memulai pembelajaran dengan sendirinya. Hal ini selaras dengan penelitian yang relevan yaitu menurut Ma'mun (2000:70), ada 3 faktor yang menentukan ketrampilan motorik kasar pada anak yakni :

1) Faktor proses belajar (*Learning proces*)

Dalam hal pembelajaran gerak, proses belajar yang harus diciptakan adalah yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.

2) Faktor Pribadi (*Personal factor*)

Poin ini ditujukan kepada masing-masing individu yang memiliki fisik, mental emosional, maupun kemampuannya yang berbeda dengan individu lain. Sekitar 12 faktor pribadi yang berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan, ialah: (a) ketajaman indera, yaitu kemampuan individu untuk mengenal tampilan rangsangan secara akurat (b) persepsi, yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi tertentu yang berlangsung (c) intelegensi, yaitu kemampuan menganalisis dan memecahkan suatu masalah serta membuat keputusan yang berhubungan dengan penampilan gerak (d) ukuran fisik, yaitu tingkat yang ideal dari ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang olahraga tertentu (e) pengalaman masa lalu, yaitu keluasan dan kualitas pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan situasi dan tugas gerak yang dipelajari saat ini (f) kesanggupan, yaitu kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang dikembangkan secara memadai untuk menyelesaikan tugas dan situasi yang dipelajari saat ini (g) emosi yaitu kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melakukan tugas (h) motivasi, yaitu dorongan semangat tingkat optimal yang bisa menguasai keterampilan yang dipelajari (i) sikap, yaitu adanya minat dalam mempelajari sesuatu dan memberikan nilai pada kegiatan yang sedang

dilakukan (j) faktor-faktor kepribadian yang lain, hadirnya sifat yang ekstrim seperti agresive, kebutuhan berafiliasi, atau perilaku lain yang dapat atau tidak dapat dimanfaatkan, tergantung situasi yang terjadi (k) jenis kelamin, yaitu pengaruh komposisi tubuh, pengalaman, faktor-faktor budaya pada pelaksanaan kegiatan dan keinginan untuk berprestasi dan (l) usia, yaitu pengaruh usia kronologis dan kematangan pada kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu.

3) Faktor situasional (*Situational factors*)

Faktor yang lebih mempengaruhi adalah faktor lingkungan, tertuju pada tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran itu dilangsungkan.

Berdasarkan kutipan tersebut peneliti mengambil gagasan bahwasannya anak akan mudah terpengaruh dengan apa yang berada disekitarnya. Dengan sifat yang cenderung selalu ingin tahu, anak akan beradaptasi dengan cepat sesuai temuan baru yang mereka dapatkan. Lingkungan anak selayaknya memiliki kecenderungan aktivitas fisik yang beragam demi tercapainya perkembangan kemampuan motorik kasarnya. Membangun keaktifan anak dalam bergerak sejak dini memungkinkan anak untuk mencapai kualitas gerak yang maksimal pada dirinya dimasa depan. Faktor lain lain yang tak kalah pentingnya dengan lingkungan adalah faktor proses belajar. Proses belajar anak yang bertahap dalam mengembangkan keterampilan motorik mereka selayaknya dilakukan dengan memperhatikan bagian-bagian yang diajarkan. Pembelajaran secara *step by step* dengan memperhatikan kebutuhan pada usianya diyakini menjadi proses yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Karena peningkatan kemampuan motorik kasar anak juga tidak terlepas dari usia anak tersebut. Artinya, dalam pembelajaran anak akan disesuaikan dengan usianya misalkan pada usia 7 tahun anak seharusnya memiliki kemampuan melempar dan menangkap bola dengan baik. Hal tersebut sepatutnya menjadi perhatian bagi tenaga pengajar yang juga berkewajiban mengawal perkembangan anak dalam bergerak.

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional tidak hanya bisa dilakukan 1 atau 2 kali saja. Permainan yang secara umum sangat menggembirakan harus dilakukan secara rutin untuk mencapai hasil peningkatan motorik kasar anak yang signifikan. Untuk mencapai hasil yang maksimal sebaiknya permainan tradisional yang dilakukan menjadi aktivitas rutin yang dilakukan mereka untuk menunjang fisiknya. Selain itu, kondisi psikis anak akan stabil seiring dengan apa yang mereka kerjakan. Ketika mereka beraktivitas secara gembira maka hal tersebut akan menambah kualitas

perkembangan anak secara jasmaniah dan rohaniah. Mengingat banyaknya permainan tradisional yang ada di Indonesia, selayaknya anak tidak akan jenuh dalam melakukan aktivitas bermain bersama teman-temannya.

Bermain sangatlah cocok untuk intervensi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak mengingat aktivitas tersebut sangat khas bagi anak. Menurut Sukamti dalam Palmizal Abu Hanifah (2020:584), "Ada tiga fungsi permainan terhadap anak yaitu fungsi permainan untuk pengembangan jasmani, fungsi permainan terhadap pengembangan rohaniah, dan fungsi permainan terhadap sosial". Beberapa hasil penelitian yang relevan juga menunjukkan hasil yang sama bahwasanya permainan yang dilakukan anak adalah media mereka mengembangkan diri dalam aspek apapun. Anak akan terasah sendiri kemampuan motoriknya lewat gerakan-gerakan yang mereka lakukan dalam permainan. Aktivitas fisik dapat mempengaruhi keterampilan motorik karena dengan aktivitas fisik berupa bermain dapat menjadikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini (Nonis & Yee, 2010).

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa kontribusi permainan tradisional boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar menunjukkan hasil yang baik. Seperti yang diketahui pada hasil rata-rata persentase 50% anak memiliki kemampuan motorik kasar dengan kategori baik dan 40% anak pada kategori sedang. Kemampuan tersebut akan terus bertambah seiring pertumbuhan fisik anak dan diimbangi dengan aktivitas-aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak tersebut. Dari nilai rata-rata menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan selisih nilai sebesar 6,22. Dengan demikian dapat diketahui bahwasannya permainan tradisional boi-boian memberi kontribusi terhadap motorik kasar anak usia 7-10 tahun di Dusun Sidokampir Desa Budugsidorejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Pada hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,041 < 0,05$. Dengan demikian, kontribusi dari permainan tradisional boi-boian terhadap motorik kasar anak signifikan.

Permainan tradisional boi-boian mempunyai peran penting yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak apabila dilakukan secara rutin. Tidak terkecuali dengan permainan-permainan kecil lainnya, permainan yang melibatkan gerak fisik akan memberi banyak manfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak karena dari aktivitas-aktivitas seperti itu kemampuan motorik kasar anak bisa meningkat. Semakin aktif anak

dalam melakukan permainan-permainan fisik akan lebih baik dalam menunjang kemampuan Bergeraknya.

Pada zaman yang sangat maju seperti ini, sangat penting untuk mengajak anak dalam melakukan permainan tradisional karena sudah banyak permainan yang cepat saji di *smartphone* yang bisa membuat anak lebih nyaman bermain di depan layar. Sehingga, anak tidak hanya terpaku pada *smartphone* yang kurang memiliki manfaat pada jasmani. Permainan tradisional atau permainan kecil yang mengandung aspek kegembiraan seharusnya tetap menjadi aktivitas favorit untuk menunjang perkembangan anak sehingga anak dapat merasakan manfaat dari aktivitas yang dilakukan. Di sisi lain, anak juga perlu dikenalkan dengan budaya daerah yang selama ini dilakukan secara turun-temurun, sehingga kelestarian budaya daerah yang dimiliki oleh Indonesia ini tetap terjaga dan dilestarikan.

Saran

Hasil penelitian ini semoga dapat membantu untuk mendapatkan pengalaman, inspirasi dan gambaran terkait upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Selain itu penelitian ini juga dapat membantu peneliti lain untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang upaya meningkatkan kemampuan kasar pada anak. Berdasarkan kelemahan dan keterbatasan yang dilakukan peneliti yaitu penelitian ini hanya dilakukan *treatment* selama 1 kali yang dirasa kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Padahal, ketika permainan tradisional boi-boian ini dilakukan secara rutin terhadap sampel maka hasil yang akan diperoleh akan lebih maksimal dari hasil penelitian ini. Semakin banyaknya jumlah perlakuan terhadap sampel akan semakin mudah menghitung dampak yang diterima oleh sampel dan peneliti akan dapat mengontrol secara detail perkembangan yang dialami oleh anak tersebut. Masih ada variabel lain yang masih berhubungan dengan permainan tradisional boi-boian ini sehingga peneliti menyarankan untuk mencari pengaruh lain yang dimiliki oleh permainan tradisional boi-boian ini terhadap tumbuh kembang anak. Selain itu, banyak permainan tradisional yang perlu diperkenalkan kembali di kalangan anak-anak agar budaya daerah kita tidak tergerus oleh zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hanifah, P. (2020). *Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Melalui Permainan Modifikasi*. Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran Jambi: Universitas Jambi. Vol. 6(3). Hlmn: 575-587.
- Alfiani, P. A. (2016). *Pengukuran Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahun Ajaran 2014 – 2015 (Studi Pada Siswa Kelas III Dan IV SDN Sidokare II Sidoarjo)*. Jurnal Pendidikan

- Olahraga dan Kesehatan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 04 (02). Hlmn: 407 – 411.
- Alim, A. (2009). *Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 6. Hlmn: 61-66.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Febrialismanto. (2017). *Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau*. Jurnal Pesona Dasar. Riau: Universitas Syiah Kuala. Vol. 5 (2). Hlmn. 1-15.
- Hasan, Nur. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hayati, S., Myrnawati., Asmawi. (2019). *Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills*. International Journal of Education and Research. Yogyakarta: UNY. Vol. 5 (7). Hlmn: 53-66.
- Ma'mun., dkk. (2000). *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahendra, Agus. (2006). *Teori Belajar Motorik*. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Marzoan, Hamidi. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. Jurnal An-nafs. Lombok Utara. Vol. 2 (1)
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Maksum, Ali. (2006). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nike, Indah., (2019). *Analisis Kemampuan Gerak Dasar Motorik Peserta Didik Usia 7-10 Tahun*. Jombang : STKIP PGRI Jombang.
- Nonis, K. P., & Yee, J. T. S. (2010). *Young children's motor skill development in outdoor experiences*. In Sport Science and Studies in Asia: Issues, Reflections and Emergent Solutions. https://doi.org/10.1142/9789814304092_0003
- Safitri, Nuril., Agustinus. (2017). *Stimulation Dance Creations Art on Gross Motor Development Children Aged 5-6 Years in Islamic Al-Huda Tk Semarang*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies. Semarang: Semarang State University. Vol: 6 (1).
- Shala, M. (2009). *Assessing gross motor skills of Kosovar preschool children*. Early Child Development and Care. Kosovo: University of Prishtina.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutapa, P., Suharjana. (2019). *Improving Motor Skills By Kinaesthetic And Contemporary Based Physical Activity In Early Childhood*. Cakrawala Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 38 (3). Hlmn: 540-551. <https://doi.org/10.1080/03004430701667452>
- Syafura, A. (2018). *Obstacle Game About Gross Motor Skills Among Preschool Obese Children*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Yogyakarta: Atlantis Press.
- Veny, I., Intan, P. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Jurnal PINUS. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wahyu, D. (2018). *Tingkat Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV Dan V Sd Nahdlatul Ulama Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyuningsih. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.