

## **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MEGOAK-GOAKAN TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN LOKOMOTOR ANAKKELOMPOK B DI PAUD GUGUS JEMPIRING**

Ni Made Anom Pramita Sari<sup>1</sup>, Ni Nyoman Ganing<sup>2</sup>, Luh Ayu Tirtayani<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan PG PAUD, <sup>2</sup>Jurusan PGSD  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [anompramitasari@yahoo.co.id](mailto:anompramitasari@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [nyomanganing@gmail.com](mailto:nyomanganing@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ayu.tirtayani@undiksha.ac.id](mailto:ayu.tirtayani@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangannya *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Gugus Jempiring Denpasar Barat yang berjumlah 446 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random*. Sampel penelitian ini adalah kelompok B4 PAUD Kusuma 2 Denpasar berjumlah 25 anak sebagai kelompok eksperimen dan TK Buana Kumara Asih Denpasar berjumlah 24 anak sebagai kelompok kontrol. Data hasil *post-test* dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil yang didapat  $t_{hitung}=3,01$  dan  $t_{tabel}= 2,00$  (pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = 47$ ). Oleh karena  $t_{hitung} 3,01 > t_{tabel} 2,00$  maka terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor yang diperoleh antara kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ( $77,64 > 71,33$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional megoak-goakan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan lokomotor pada anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Denpasar Tahun Pelajaran 2016/2017.

**Kata-kata kunci:** permainan tradisional, permainan megoak-goakan, perkembangan keterampilan lokomotor

### **Abstract**

This research aimed to determine the significant differences in the development of locomotor skills between groups of children who were taught through traditional game of megoak-goakan and groups of children learned conventionally. This type of research is a quasi-experiment with nonequivalent control group design. The population in this research was all children of group B Kindergartens of Jempiring Cluster in West Denpasar, amounting to 446 children. Sampling was done by random technique. The sample of this research was 25 children from PAUD Kusuma 2 Denpasar as an experimental group and

24 children from TK Buana Kumara Asih Denpasar as a control. The post-test results were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics using the t-test. Based on the results,  $t_{obs} = 3.01$  and  $t_{table} = 2.00$  (at 5% significance level with  $dk = 47$ ), therefore there is a significant difference of the locomotor skills between groups of children who are taught through traditional game of megoak-goakan then groups of children who were taught conventionally. The average of the locomotor skills obtained between the experimental groups was higher than the control group ( $77.64 > 71.33$ ). It concluded that learning through the traditional game of megoak-goakan affect to the development of locomotor skills of children in group B Kindergarten of Denpasar's Jempiring Cluster, Academic Year of 2016/2017.

**Keywords:** tradisional game, the game of megoak-goakan, locomotor skills development

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan anak-anak maupun orang dewasa pada jaman dahulu dan kini permainan tradisional masih dimainkan. Permainan tradisional sebagai salah satu di antara unsur kebudayaan bangsa yang tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Menurut Dirgantara (2012:13) "Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal badan sehat". permainan tradisional curik-curik/ular naga, congklak, meong-meong, gobak sodor/megala-gala, balap karung, petak umpet, lompat tali manfaat melakukan permainan ini anak menjadi semangat, cermat, melatih motorik kasar, keberanian dan sportivias anak (Achroni, 2012). Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma luhur yang berguna bagi anak-anak. permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah kelak-kelik, tok lait kancing, goak-goakan, gebung enden, mukur, jaran-jaranan, penyu metaluh, magandu, undar-undaran, bale bunder, keranjang duren, dan nuut titi. Banyaknya permainan tradisional bisa kita terapkan salah satunya di PAUD.

Berdasarkan observasi ke PAUD Gugus Jempiring Kecamatan Denpasar Barat permainan tradisional jarang diberikan

kepada anak-anak usia dini, dan dikenalkan tentang permainan tradisional yang berkembang di daerah-daerah. Permainan tradisional dilakukan oleh anak jika jam istirahat dan tanpa ada yang membimbing apa makna dari permainan yang anak-anak lakukan. Guru-guru pun memperkenalkan permainan tradisional dalam bentuk pembelajaran, hanya anak-anak yang berperan dalam perpisahan. Permainan tradisional sebenarnya dapat melatih aktivitas fisik anak dan baik buat perkembangan motorik kasar anak khususnya pada perkembangan keterampilan lokomotor anak. Aktivitas fisik yang dimaksud adalah aktivitas yang melibatkan fisik atau motorik kasar, agar gerakan dasar anak seperti keterampilan lokomotor anak dapat terlatih atau berkembang. Penelitian dari Niswah dkk (2016) mengungkapkan terapi bermain halang rintang untuk anak autis merupakan suatu usaha mengoptimalkan kemampuan fisik, intelektual, emosi, dan sosial anak. Maksud dari usaha terapi bermain ini adalah untuk mengembangkan kekuatan otot, motorik, meningkatkan ketahanan organ tubuh bagian dalam, mencegah dan memperbaiki sikap tubuh yang kurang baik.

Bermain permainan tradisional baik diperkenalkan untuk anak usia dini, karena dapat mengasah perkembangan fisik motorik anak yang notabennya anak-anak usia dini belum mampu melakukan gerakan fisik dengan baik. Tahap perkembangan fisik

motorik anak pada usia 3 sampai usia 5 tahun adalah berlari berputar-putar tanpa kendala, berjalan mundur dengan ibu jari ke tumit, lomba lari dan berjalan di atas besi keseimbangan ke depan, ke belakang dan ke samping (Indrijati, 2016). Menurut Hidayanti (2013), "menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar dalam melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif". Keterampilan lokomotor di gunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, keterampilan non-lokomotor di lakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. dan keterampilan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat dilakukan (Samsudin, 2008). Setiap gerakan yang dilakukan saat bermain permainan tradisional dapat melatih keterampilan lokomotor, salah satu permainan yang dapat melatih keterampilan lokomotor, yaitu permainan megoak-goakan. Terlihat dari cara bermain permainan megoak-goak tersebut. Penelitian Ermiyanti (2015), alat bantu untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari, melompat dan meloncat melalui permainan tradisional Bali megoak-goakan dapat merangsang motorik kasar anak karena pada saat melakukan permainan anak akan bergerak dengan lincah mengikuti permainan yang di intruksi oleh guru.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, maka permasalahan dalam proposal penelitian ini difokuskan pada kajian dan mengambil judul "Pengaruh Permainan Tradisional Megoak-Goakan Terhadap Perkembangan Keterampilan Locomotor Anak di PAUD Gugus Jempiring Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2016/2017".

## **METODE**

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di PAUD Gugus Jempiring

Kecamatan Denpasar Barat. Pada semester II (genap) tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional megoak-goakan terhadap perkembangan keterampilan lokomotor anak. Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*). Mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, maka penelitian ini dikategorikan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan yaitu "*Nonequivalent Control Group Design*". Untuk kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional megoak-goakan sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Data perkembangan keterampilan lokomotor dalam penelitian ini akan diambil dari skor *post-test* saja. *Pre-test* dilakukan hanya untuk menyetarakan kelompok dan yang dibandingkan hanya skor *post-test* saja. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di PAUD Gugus Jempiring siswa Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 446 anak yang terdiri dari 9 PAUD yaitu; Kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar, kelompok B TK Pelita Bangsa, Kelompok B TK Buana Kumara Asih Denpasar, kelompok B TK Bintang Besar Denpasar, kelompok B TK Rare Muchtary Denpasar, kelompok B TK Gangga Kumara Denpasar, kelompok B TK Al-Muhajirin Puti Bungsu Denpasar, kelompok B TK Widya Mutiara Bangsa Denpasar, kelompok B TK Manut Widya Kumara, Denpasar.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling acak (*random sampling*), yaitu acak kelas. Dari hasil random didapatkan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar dan kelompok B TK Buana Kumara Asih Denpasar. Sampel yang didapat kemudian diuji kesetaraannya menggunakan uji-t yakni dengan polled

varians. Setelah terbukti setara, selanjutnya diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengundian diperoleh kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar yang terdiri dari 25 anak sebagai kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional megoak-goakan dan kelompok B TK Buana Kumara Asih yang terdiri dari 24 anak sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional megoak-goakan yang diterapkan pada kelas eksperimen. Sedangkan, variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan keterampilan lokomotor yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik kasar anak kelompok B Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017 yaitu, berupa perkembangan dan kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah mengalami proses perkembangan keterampilan lokomotor. Data yang dikumpulkan adalah data perkembangan keterampilan lokomotor anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017. Data perkembangan keterampilan lokomotor yang dikumpulkan terbatas pada aspek fisik motorik kasar saja.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data perkembangan keterampilan lokomotor dalam penelitian ini adalah metode non tes berupa metode observasi. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk menilai kegiatan atau pengamatan terhadap pengaruh permainan tradisional megoak-goakan terhadap perkembangan keterampilan lokomotor. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data perkembangan keterampilan lokomotor anak yang belajar melalui permainan tradisional megoak-goakan dan data

perkembangan keterampilan lokomotor anak yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Statistik inferensial digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian. Statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis Uji-t. Teknik analisis Uji-t dapat digunakan jika data telah memenuhi prasyarat, yaitu sebaran data berdistribusi normal dan homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam hasil penelitian ini memaparkan tentang mean, standar deviasi dan varians. Berdasarkan data perkembangan keterampilan lokomotor pada kelompok eksperimen yaitu kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goaka dan pada kelompok kontrol yaitu kelompok B TK Buana Kumara Asih yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Untuk metode observasi perkembangan keterampilan lokomotor yang digunakan sebagai instrumen penelitian ini berjumlah 4 butir rubrik penelitian observasi untuk mengukur variabel perkembangan keterampilan lokomotor yang diberikan 6 kali perlakuan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Banyak anak yang dianalisis data *post-tes* perkembangan keterampilan lokomotor pada kelompok eksperimen adalah sebanyak 25 orang dan pada kelompok kontrol adalah sebanyak 24 orang. Hasil perkembangan keterampilan lokomotor kelompok eksperimen yaitu anak kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,64, varians sebesar 56,82, standar deviasi sebesar 7.54, nilai maksimum 94 dan nilai minimum 62.

Hasil perkembangan keterampilan lokomotor kelompok kontrol yaitu, anak kelompok B TK Buana Kumara Asih Denpasar yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,33, varians sebesar

50,32 standar deviasi sebesar 7,26, nilai maksimumnya 87 dan nilai minimumnya 54. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan memiliki nilai rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Perolehan nilai rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor pada kelompok eksperimen yaitu = 77,64 > 71,33 pada kelompok kontrol. Analisis uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis uji-t rumus polled varians. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi sebaran data dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas sebaran data dilaksanakan pada data perkembangan keterampilan lokomotor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas data perkembangan keterampilan lokomotor anak menggunakan rumus chi-kuadrat. Dengan kriteria pengujian pada taraf signifikan 5% dan  $dk = (n-1)$  adalah jika  $X^2_{hit} < X^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Dari hasil analisis, diperoleh sebaran data perkembangan keterampilan lokomotor anak kelas eksperimen mempunyai nilai  $X^2_{hitung} = 4,19$ , sedangkan pada taraf signifikan 5% dan  $dk = 5$  nilai  $X^2_{tabel} = 11,07$ . Ini berarti  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , jadi data perkembangan keterampilan lokomotor anak kelas eksperimen berdistribusi normal.

Demikian pula dengan sebaran data perkembangan keterampilan lokomotor anak kelas kontrol, berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $X^2_{hitung} = 1,76$ , sedangkan pada taraf signifikan 5% dan  $dk = 5$  nilai  $X^2_{tabel} = 11,07$ . Ini berarti  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , jadi data perkembangan keterampilan lokomotor anak kelas kontrol juga berdistribusi normal. Setelah data perkembangan keterampilan lokomotor kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan analisis uji

homogenitas varian data antara kedua kelompok. Uji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempergunakan uji F dari Havley. Dengan kriteria pengujian, jika  $F_{hit} < F_{tabel}$  maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1-1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2-1$ .

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,12$ , sedangkan pada taraf signifikan 5% dan  $db = (40,37)$  nilai  $F_{tabel} = 2,00$ . Jadi  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ini berarti varian data perkembangan keterampilan lokomotor kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Hipotesis diuji menggunakan teknik analisis uji-t dengan rumus polled varians. Hasil uji prasyarat yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa data perkembangan keterampilan lokomotor dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Setelah memenuhi prasyarat, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. Adapun kriteria pengujiannya adalah apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak) dan  $H_a$  ditolak. Sebaliknya apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ).

$H_0$  menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megiak-goakan dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari hasil

analisis uji hipotesis yang dilaksanakan diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji t

Sampel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Status
Kelompok eksperimen Kelompok kontrol	3,01	2,00	$H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel di atas, pada taraf signifikan 5% dan  $dk = 47$  nilai  $t_{tabel} = 2,00$ , karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling.

Berdasarkan teknik random sampling yang dilakukan maka seluruh populasi yang berada di Gugus Jempiring diundi untuk mendapatkan dua kelas, yaitu anak kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar dan anak kelompok B TK Buana Kumara Asih Denpasar. Anak kelompok B PAUD Kusuma 2 Denpasar merupakan kelas yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 25 anak. Sedangkan anak kelompok B TK Buana Kumara Asih Denpasar merupakan kelas yang ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 24 anak. Anak pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan permainan tradisional megoak-goakan sedangkan siswa pada kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali pada masing-masing kelas, setelah diberikan perlakuan dilanjutkan dengan pemberian

*post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk memperoleh data nilai perkembangan keterampilan lokomotor.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan keterampilan lokomotor antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelompok B PAUD Gugus Jempiring. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata-rata nilai perkembangan keterampilan lokomotor anak, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor anak, yaitu 77,64 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata penguasaan kompetensi pengetahuan IPS yaitu 71,33. Hasil analisis data juga mempertegas perbedaan perkembangan keterampilan lokomotor tersebut. Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,01. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 25 + 24 - 2 = 47$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,00$ . Jadi, berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,01 > 2,00$ ) sehingga perbedaan perkembangan keterampilan lokomotor anak kelas eksperimen dan kontrol adalah signifikan. Hasil penelitian ini membenarkan hipotesis yang telah diajukan yaitu, terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada anak kelompok B Gugus Jempiring Tahun Pelajaran 2016/2017.

Perbedaan yang signifikan ini dikarenakan perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang mengikuti permainan tradisional megoak-goakan yang dirancang dengan melibatkan aktivitas siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berupa kegiatan aktivitas fisik. Dalam permainan tradisional megoak-goakan ini, memberikan kesempatan kepada anak untuk

mengembangkan perkembangan fisik motorik yang akhirnya bermuara pada perkembangan keterampilan lokomotor lebih maksimal. Selain itu melalui permainan tradisional megoak-goakan ini, dapat memberikan semangat dan perhatian anak terhadap proses belajar, karena diberikan permainan tradisional yang menarik dengan property seperti topeng dan sayap burung. Lain halnya dengan pembelajaran konvensional yang terjadi selama perkembangan keterampilan lokomotor di kelompok kontrol.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang di peroleh. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang di lakukan oleh Penelitian Supada (2013). Dalam permainan Magoak-goakan, ini dilakukan berbeda pada tempat lain, dimana yang dimainkan pada saat Ngembak Geni, yang merupakan rangkaian hari raya Nyepi. Magoak-goakan diyakini oleh masyarakat setempat bertujuan untuk menjaga hubungan yang harmonis antar sesama masyarakat yang melakukan tradisi Magoak-goakan. Sehingga perlu kajian filosofis, agar tradisi ini tidak punah, dan masih tetap eksis dan berlaku di kalangan masyarakat hindu. Penelitian Qoyyimah (2016) Permainan tradisional sangat penting untuk diberikan pada anak

usia dini, dengan permainan tradisional anak bisa mengenal alam sekitarnya, mengenal lingkungan yang ada disekitar anak. Anak juga dapat terhibur dengan diajaknya bermain sambil belajar diluar kelas.

Penelitian Putri (2016) Tahapan permainan tradisional Goak Maling Pitik. Pertama menentukan jumlah pemain. Pemain berjumlah antara 8-12 orang (bisa lebih banyak), dipilih 1 orang untuk berperan sebagai burung Gagak(Goak), 1 orang untuk berperan sebagai induk ayam, dan sisanya berperan sebagai anak-anak ayam. Kedua, Induk Ayam membariskan dan menghitung jumlah anak-anaknya. Ketiga, Burung Gagak (Goak) mengincar anakanak ayam. Burung

Gagak (Goak) juga menghitung jumlah mangsanya, dan menyebutkan angka dari anak Ayam yang ingin di tangkap. Penelitian Ermiyanti (2015) mengungkapkan alat bantu untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari, melompat dan meloncat melalui permainan tradisional Bali megoak-goakan dapat merangsang motorik kasar anak karena pada saat melakukan permainan anak akan bergerak dengan lincah mengikuti permainan yang di intruksi oleh guru. Penelitian Agustin (2015) yang meneliti pengaruh aktivitas gerak permainan tradisional terhadap kelincahan siswa. Hasil dari penelitian tersebut bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional yaitu permainan benteng-benteng dan gobak sodor doorterhadap kelincahan siswa kela IV SDN Ngampelsari, Kecamatan Candi, Sidoarjo.

Menurut Penelitian Agustini, (2016) Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya Pada keterampilan lokomotor ini dilatih pada anak usia dini agar keterampilan lokomotor berkembang dengan baik. Menurut Suyeni (2016) Permainan tradisional atau bisa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya serta dapat menyenangkan hati pemainnya. Penelitian Rochmani (2016), melatih anak untuk meloncat dengan baik bisa dilakukan dengan permainan tradisional salah satunya engklek karena permainan tradisional engklek berpengaruh dalam perkembangan motorik kasar anak khususnya untuk melatih keseimbangan kaki dan tubuh dalam meloncat.

Penelitian Sugiartanti (2015) Gerak lokomotor dibedakan menjadi empat bagian, yaitu gerak lokomotor pada kedua kaki (berjalan, berlari, melompat, gerakan-

gerakan tari, dalam sebuah permainan biasanya variasi gerakannya dapat dilakukan dengan mengubah arah, jalur, atau tumpuan tertentu), gerak lokomotor dalam posisi bertumpu (gerakan bermain meniru binatang), gerakan lokomotor dalam posisi menggantung (naik tambang, menggantung pada palang berjalan pada palang dengan kedua tangan), gerak lokomotor dengan menggunakan pola gerak dominan yang lain (mengguling ke depan, mengguling ke belakang, kodok melompat, lompat harimau).

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut. Perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional megoak-goakan pada anak kelompok eksperimen sebesar 77,72 dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 94 dan nilai terendah 62. Perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dibalajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok kontrol sebesar 71,33 dengan nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 87 dan nilai terendah 56. Rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor yang diperoleh anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional  $77,72 > 71,33$ ). Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t dengan  $dk = 47$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 3,01 > t_{tabel} = 2,00$  ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan permainan tradisional megoak-goakan dan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B PAUD Gugus Jempiring Denpasar Barat Tahun Ajaran 2016/2017 pada tema alam semesta.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Berdasarkan temuan penelitian ini, kepada guru disarankan agar lebih kreatif untuk memberikan fasilitas berupa sumber belajar dan kesempatan yang lebih besar bagi anak pada pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional megoak-goakan sehingga, tercipta pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak. Kepala sekolah disarankan agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah sehingga, sekolah mampu menghasilkan anak-anak yang berkualitas. Kepada peneliti disarankan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Achroni, K. 2012. *Mengeoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita
- Agustin, I.P. dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani, Volume 26, Nomor 02*. Halaman 229 - 237
- Agustini, I.P. dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani, Volume 26, Nomor 02*. Halaman 229 - 237

- Dirgantara, Y. A. 2012. *Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia*. Jakarta: Garudhawaca Digital Book dan POD.
- Ermiyanti, D., dkk. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Directinstruction*) Melalui Permainan Tradisional BaliMegoak-Goakan Untuk MeningkatkanPerkembangan Motorik KasarAnak Kelompok B4. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayanti, Maria.2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak.*Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Nomor 1*. Dapat diunduh pada <http://pps.unj.ac.id/journal/jpod/article/view/113/113>
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Predana Media Group
- Natalia, D., dkk. 2015.Penerapan Metode PemberianTugas melalui Permainan Goak- Goakan Untuk Meningkatkan KemampuanMotorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 No.1*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5923>
- Niswah, M., dkk. 2016. Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus Volume 8. No. 1*. Dapat dibuka pada <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/14941/baca-artikel>
- Putri, N.N.C.A., dkk. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Goak Maling Pitik Terhadap Kemampuan Memahami Lambang Bilangan Pada Anak. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 2 - Tahun 2016*
- Qoyyimah, N. 2016. Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di Ra. Baitul Muta'allim. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4. No. 2*
- Rochmani, I. 2016. Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *e-jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Suarka, I Nym., dkk. 2011. *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Universitas Udayana
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera
- Sugiartanti, D. 2015. Permainan Lari Balok Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Pendidikan Khusus Volume 7 No. 4*. Dapat dibuka pada <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/in>

[dex.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/13660](http://dex.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/13660)

Supada, I. N. B. 2013. Tradisi Megoak-goakan Di Desa Pakraman Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. E-Journal Filsafat Mahasiswa S1 Filsafat Timur Vol 1, No 1 2013. Dapat dibuka pada <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=117561>

Suyeni, W., dkk. 2016. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional *Magoak-Goakan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 2*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7805>