

---

## PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK KECAMATAN BUAY MADANG TIMUR KABUPATEN OGAN KOMERING ULU TIMUR

Wiwit Salindri<sup>1\*</sup>, Ulwan Syafrudin<sup>2</sup>, Renti Oktaria<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung  
[wiwitsalindri52@gmail.com](mailto:wiwitsalindri52@gmail.com), [ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id](mailto:ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id), [renti.oktaria@fkip.unila.ac.id](mailto:renti.oktaria@fkip.unila.ac.id)

---

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima : 15-Juni-2023

Disetujui : 28-November-  
2023

---

#### Kata Kunci :

Modifikasi, Permainan  
Tradisional,  
Kemampuan Motorik  
Kasar, Anak Usia Dini

---

### ABSTRAK

**Abstract:** *Early childhood is also called the Golden Age. At this time the process of developing brain nerve cells is still developing rapidly. The aim of the research is to determine the influence of modified traditional games to improve the gross motor development of children aged 5-6 years in East Buay Madang District. The research method uses a quantitative approach. Based on the table of calculation results using the Wilcoxon ladder test formula, it is known that the calculated t value obtained is 0. The sample at Budi Utomo Kindergarten was 16 children and the significance level was 5% so the t table was 30. The sample at Kartini Kindergarten was 23 children and the significance level was 5 % so that the t table obtained is 73%. The conclusion of research in kindergartens in East Buay Madang District with material on developing modifications to the traditional game Gobak Sodor, it can be concluded that the development of the learning process regarding the traditional game Gobak Sodor is said to be feasible. Research suggestions to introduce more traditional Indonesian games to children to make them more interesting and fun in playing techniques to train self-strategy.*

**Abstrak:** Masa anak usia dini disebut juga dengan masa *Golden Age*. Pada masa ini proses perkembangan sel saraf otak masih berkembang dengan pesat. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan tradisional modifikasi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Buay Madang Timur. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Sampel pada TK Budi Utomo 16 anak dan taraf signifikansi 5% sehingga t tabel berjumlah 30. Sampel pada TK Kartini berjumlah 23 anak dan taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 73%. Kesimpulan penelitian pada TK di Kecamatan Buay Madang Timur dengan materi pengembangan modifikasi permainan tradisional gobak sodor maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada proses pembelajaran mengenai permainan tradisional gobak sodor dikatakan layak. Saran penelitian untuk lebih mengenalkan permainan tradisional nusantara kepada anak-anak agar lebih menarik dan menyenangkan dalam teknik bermain melatih strategi diri.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang proses pembelajarannya melalui bermain. Masa anak usia dini disebut juga dengan masa golden age (masa keemasan). Disebut dengan masa keemasan karena pada masa ini proses perkembangan sel saraf otak masih berkembang dengan pesat. Sehingga, proses stimulasi atau kegiatan yang dilakukan pada anak akan sangat berpengaruh pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek perkembangan anak dibagi menjadi enam aspek diantaranya, aspek perkembangan Bahasa, kognitif, social emosional, fisik motorik, nilai agama dan moral, dan aspek perkembangan seni. Aspek perkembangan fisik motorik di bagi menjadi tiga bagian yaitu motorik kasar, motorik halus dan Kesehatan. Perkembangan motorik ialah perkembangan yang di mulai dari awal berkembangnya anggota gerak tubuh anak sampai gerak yang dihasilkan dapat terkoordinasi antara satu dengan yang lainnya. Menurut Monicha, (2020) menyatakan bahwa motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh misalnya berjalan, melompat, berlari, naik turun tangga, melempar, dan sebagainya yang melibatkan koordinasi antara mata, kaki dan tangan.

Menurut Fitriani and Adawiyah, (2018) menyatakan bahwa pemberian stimulasi merupakan cara anak untuk berkembang, anak yang terstimulasi dengan baik dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik pula. Stimulus dapat diberikan melalui Pendidikan anak usia dini, melalui Pendidikan anak diberikan melalui bermain. Montesori mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*Sensitive Periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya (Kamelia 2019). Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan secara bersama-sama mengutamakan kerjasama dan interaksi sosial antar pemain. Dengan begitu, permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Berkembangnya jejak teknologi saat ini menyebabkan berkurangnya minat anak untuk bermain dengan permainan tradisional. Semakin berkembangnya teknologi dan banyaknya permainan yang lebih praktis seperti game, playstation, televisi dan lain-lain.

Salah satu bentuk permainan tradisional yang dapat menstimulasi koordinasi gerak tubuh pada anak usia dini yaitu permainan gobak sodor. Menurut Erdiana, (2016) menyatakan permainan tradisional gobak sodor diperkirakan dapat mengembangkan sikap kooperatif dengan teman. Permainan gobak sodor ini cukup menantang untuk dilakukan anak tapi sangat menyenangkan. Permainan gobak sodor memiliki kekurangan dan kelebihan diantaranya (1) kelebihan meliputi biaya yang diperlukan ringan karena peralatan yang digunakan secara tradisional seperti pecahan genting, bata atau kapur. Permainan gobak sodor juga dapat mengembangkan motorik kasar anak karena dalam permainan ini banyak gerakna dasar yang dilakukan seperti berlari, melompat. (2) kekurangan meliputi permainan ini membutuhkan lahan atau tempat yang luas. Selain itu, dapat mengembangkan motorik kasar, permainan gobak sodor juga dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak.

Modifikasi permainan dapat berupa menambahkan bentuk kegiatan pada permainan. Permainan gobak sodor terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh anak diantaranya

membentuk atau membuat lapangan gobak sodor, membagi kedalam dua regu (pemain dan penjaga), regu pemain dengan membawa benda yang dijadikan incaran regu penjaga (Bola, kayu, atau benda lainnya), pemain memasuki lapangan dengan melewati penjaga dan mempertahankan benda, regu pemain membawa benda sampai keujung lapangan dan dapat kembali lagi keluar lapangan permainan masih berlanjut, tetapi ketika regu penjaga berhasil merebut benda atau memegang tubuh pemain maka permainan bergantian regu pemain menjadi regu penjaga dan seterusnya, ditentukan berapa kali bermain dan ditentukan regu yang paling banyak menang akan mendapatkan hadiah. Dalam permainan tradisional gobak sodor modifikasi juga di tambahkan empat tahapan di dalamnya yang juga sudah mencakup bentuk lapangan, strategi bermain, alat dan bahan dalam bermain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa pengaruh dari modifikasi permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini, dibutuhkan strategi dan kerjasama dalam kelompok regu yang bermain sehingga dapat dilakukan permainan yang terbaik. Beberapa manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini antara lain anak dapat belajar mengenai konsep kerjasama dalam kelompok, anak belajar mengenai strategi yang digunakan dalam permainan untuk menang dan mendapatkna hadiah. Permainan tradisional modifikasi gobak sodor memiliki pembaharuan pada bagian penggunaan media dalam bermain. Susunan permainan yang digunakan juga berdasarkan panduan yang telah di buat. Penggunaan bahan yang menarik seperti bola bergambar dan benda yang berbentuk lucu sebagai bahan permainan dapat menarik minat anak untuk ikut serta dalam permainan. Pada dasarnya, anak akan membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif di lingkungan sekitarnya (Gustira, Nurani, and Wulan 2023).

Modifikasi permainan gobak sodor sebagai inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Dilihat dari permasalahan yang diambil terkait kurangnya minat bermain anak dikarenakan cara bermain yang monoton dan kurangnya variasi di dalamnya. Terdapat kebaruan dalam penelitian ini yaitu: permainan disusun dengan menggunakan teknik dan cara yang telah di modifikasi sehingga permainan dapat menambah efektifitas pembelajaran yang dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu memecahkan masalah terkait dalam pembelajara anak usia dini guna meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Buay Madang Timur melalui permainan modifikasi. Adapun produk yang idhasilkan dalam penelitian ini terdiri dari desain permainan modifikasi gobak sodor sebagai media permianan yaing lebih menarik, efektif dan efisien untuk pembelajaran anak usia dini.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono dalam (Lubaba and Rohita 2014) metode ini merupakan sebuah strategi yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah TK Kecamatan Buay Madang Timur. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *Sampling Purposive*. Di mana penentuan sampelnya dengan pertimbangan tertentu. (Lenaini 2021)

purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas special yang cocok dengan tujuan riset sehingga di harapkan bisa menanggapi kasus riset. Tujuan dari pengambilan sampel (sampling) ialah guna mendapatkan deskriptif tentang ciri unit observasi yang tercantum di dalam sampel, serta guna melaksanakan generalisasi dan mengevaluasi kritesia populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Budi Utomo yang berjumlah 16 anak dan TK Kartini yang berjumlah 23 anak.

Sugiyono dalam (Lubaba and Rohita 2014) untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgement Expert*) dan pengujian reliabilitas data secara internal yakni menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan satu kali pengetesan mencari reliabilitas pengamatan (observasi). Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan Teknik pengetesan reliabilitas. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Di mana dalam pelaksanaan observasi, observer berperan serta (*Participant Observation*). Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic non-parametris. Uji statistic non-parametris yang digunakan adalah uji Wilcoxon Matched Pairs Test yang dalam pelaksanaannya menggunakan table penolong.

Adapun teknik penggunaan tabel penlong wicoxon yaitu untuk mendapatkan data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa kegiatan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau kegiatan modifikasi permianan. Denga teknik ini dapat dilihat seberapa besar hasil yang diperoleh ketika dilakukan perlakuan terbaru terutama pada permianan tradisional. (S1 2020) berpendapat bahwa *Wilcoxon Signed Rnk Test* adalah uji nonparametris untuk mengukur signifikasi perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan untuk membandingkan perbedaan dua median.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan informasi awal, Peneliti melakukan observasi ke sekolah tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data awal pada pembelajaran permainan gobak sodor dan cara bermainnya. Wawancara dengan salah satu guru terkait pembelajaran permainan gobak sodor di TK Budi Utomo. Menurut Siti bahwa: “Permainan tradisional gobak sodor ini sekarang sudah jarang dimainkan anak-anak karena bosan dan jenuh dengan jenis kegiatannya yang semakin berkembangnya jaman semakin punah”. Peneliti juga mewawancarai salah satu guru di TK Kartini “sekarang ini banyak guru yang kurang mengetahui terkait dengan modifikasi permainan tradisional salah satunya gobak sodor sehingga sudah jarang dimainkan atau dilakukan”.

Menurut (Rosmawati and Akrom 2019) menyatakan bahwa modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menneysuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik. Modifikasi di sini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat proses belajar mengajar pada Taman Kanak-Kanak. Pelaksanaan

modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar, modifikasi juga merupakan implementasi yang sangat berintegritasi dalam aspek perkembangan lainnya. Pengembangan data yang dilakukan yaitu dengan menambahkan beberapa kegiatan tambahan pada permainan gobak sodor yang biasanya. Tabel 1 identifikasi rancangan kegiatan di Taman Kanak-Kanak, sebagai berikut :

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Permainan lama</b>	<b>Permainan baru</b>	<b>Keterangan</b>
TK Budi Utomo	25% antusias anak dalam bermain	80% antusias anak dalam bermain	Pemberian perlakuan oleh peneliti dilakukan selama 4 minggu dan mengalami peningkatan pada akhir perlakuan sehingga dapat di simpulkan antusias anak bertambah ketika pemberian perlakuan pada permainan gobak sodor yang lama menjadi gobak sodor yang baru atau yang telah dimodifikasi
TK Kartini	20% antusias anak dalam bermain	85% antusias anak dalam bermain	Pemberian perlakuan oleh peneliti dilakukan selama 4 minggu dan mengalami peningkatan pada akhir perlakuan sehingga dapat di simpulkan antusias anak bertambah ketika pemberian perlakuan pada permainan gobak sodor yang lama menjadi gobak sodor yang baru atau yang telah dimodifikasi

Pengembangan produk, Pada tahap peneliti mendesain produk berupa modifikasi permainan gobak sodor. Terkait dengan permainan gobak sodor yang dimodifikasi dalam model pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak adalah dengan mengembangkan aturan permainan ke dalam empat tahap. Hal ini dimaksudkan agar anak dapat meningkatkan pembelajaran lebih aktif, senang, menarik dan mengurangi rasa jenuh pada anak. Dengan pengembangan yang dilakukan berupa penambahan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dalam permainan gobak sodor dapat diperoleh beberapa manfaat yang berpengaruh pada aspek perkebangan motorik kasar anak, sehingga memudahkan pendidik dalam memeberikan stimulasi melalui permainan. Terlihat pada Tabel 2 Perbedaan permainan gobak sodor sebelum dimodifikasi dan permainan gobak sodor yang sudah di modifikasi, Sebagai berikut :

<b>Perbedaan</b>	<b>Gobak Sodor</b>	<b>Modifikasi Gobak Sodor</b>	<b>Keterangan</b>
Bentuk dan ukuran lapangan	Persegi Panjang 10 m , lebar 12 m	Persegi Panjang 10m lebar 12m	Disesuaikan dengan jumlah anak dan luas lapangan sekolah yang ada
Aturan permainan	Satu aturan permainan	Empat tahap permainan aturan permainan	Adanya empat tahap permainan, anak lebih senang dan tidak jenuh

<b>Perbedaan</b>	<b>Gobak Sodor</b>	<b>Modifikasi Gobak Sodor</b>	<b>Keterangan</b>
Kostum/seragam	Tim penyerang dan penjaga dari segi kostum sama tidak dibedakan	Tim penyerang dan penjaga dari segi kostum sama tidak dibedakan	Tim penyerang dan penjaga dari segi kostum dibedakan dengan adanya kostum yang berbeda anak akan lebih mengetahui mana yang penjaga dan penyerang
Lamanya permainan	2 x 20 menit	2 x 15 menit	Permainan menjadi lebih aktif
Alat permainan	Tidak ada	Satu Benda yang menarik (peneliti menggunakan bola)	Benda digunakan sebagai alat yang akan direbut oleh penjaa dari penyerang

Modifikasi dilakukan dengan adanya empat variasi tahapan permainan gobak sodor yaitu (1) Permainan gobak sodor tahap kesatu cara bermainnya setiap anggota semua bergerak ke kanan dan ke kiri dan juga penjaga bebas bergerak ke atas ke bawah. Penyerang berlari sampai garis finish, salah satu membawa dan menjaga benda di tangannya jangan sampai tersentuh atau benda diambil penjaga maka dinyatakan menang. (2) Permainan gobak sodor tahap kedua cara bermainnya satu orang menjaga garis lurus atas dan yang lain menjaga garis lurus dan tidak boleh berubah tempat hanya lurus di garis yang sudah ditentukan saja. Penyerang melewati penjaga sampai akhir dan menjaga bola yang dibawa kemudian kembali lagi ke garis awal melewati penjaga lagi disitu penyerang dinyatakan menang. (3) Permainan gobak sodor tahap ketiga langkah-langkahnya yaitu setiap garis dijaga dua orang pemain, penjaga bergerak di garis lurus atas bawah (vertikal). Penyerang tidak bisa lari ke kanan dan ke kiri penjaga hanya bisa lari lurus saja setelah melewati garis, penjaga balik lagi melewati penjaga lagi tanpa tersentuh maka dinyatakan menang. (4) Permainan gobak sodor Langkah-langkahnya yaitu satu orang penjaga garis lurus atas bawah dan penjaga yang lain hanya bergerak di garis kanan kiri. Penyerang bisa ke kanan dan ke kiri sampai garis finish penyerang akan dinyatakan menang apabila tidak tersentuh lawan (penjaga).

Hasil Uji Validitas, Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan uji validitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrument lembar kuesioner yang memuat aspek-aspek penilaian, komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk perbaikan. Hasil uji validitas setiap instrument dalam penelitian ini didapatkan dari hasil perbandingan antara  $r$ -tabel pada  $df=N-2$  dan  $\alpha 0,05$  dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* Harus lebih besar dari pada nilai  $r$ -tabel. Dengan jumlah responden sebesar 29 responden maka nilai  $r$ -tabel sebesar 0,367. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil pada table berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas

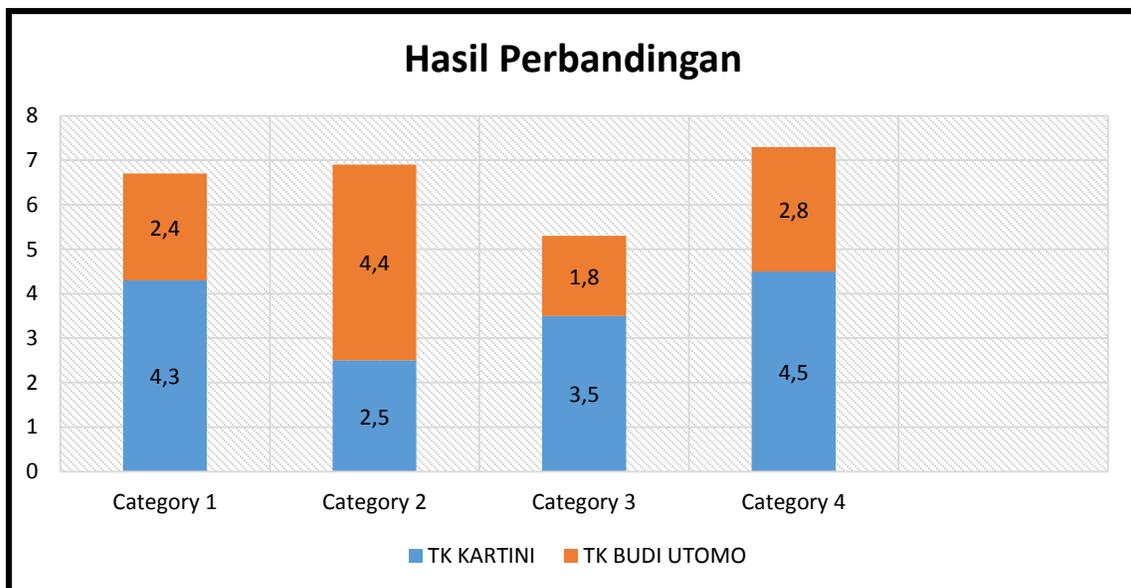
Nomor	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,701	0,367	Valid
P2	0,644	0,367	Valid
P3	0,568	0,367	Valid
P4	0,683	0,367	Valid
P5	0,743	0,367	Valid
P6	0,777	0,367	Valid
P7	0,638	0,367	Valid
P8	0,67	0,367	Valid
P9	0,422	0,367	Valid
P10	0,412	0,367	Valid
P11	0,675	0,367	Valid
P12	0,772	0,367	Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai  $r$  hitung untuk semua butir pertanyaan pada kuesioner lebih besar dari pada  $r$  table. Dengan demikian seluruh butir pertanyaan dinyatakan valid. Adapun tahap-tahapan, sebagai berikut (1) Revisi yaitu revisi produk yang didasarkan pada berbagai saran yang diterima mengenai model produk yang telah di buat serta tahapan-tahapan yang telah di modifikasi. (2) Uji coba produk, Kegiatan untuk menguji coba produk dilakukan pada TK Budi Utomo dan TK Kartini kelas B di Kecamatan Buay Madang Timur. Dengan jumlah 16 anak pada TK Budi Utomo dan 23 anak pada TK Kartini. Tahap *pertama*, uji coba dilakukan pada TK Budi Utomo dengan 16 peserta yang di bagi ke dalam empat tim dengan menggunakan permainan gobak sodor sebelum di modifikasi dan tanpa aturan. Hasil uji coba bahwa anak mengeluh merasa jenuh terhadap permainan tradisional gobak sodor dan kurang bersemangat untuk mengikuti permainan sampai selesai.

Tahap *kedua*, adalah uji coba permainan gobak sodor yang telah dimodifikasi, tetapi sebelum di praktikkan terlebih dahulu dijelaskan aturan bermainnya, kemudian membuat arena dan mengukur lapangan gobak sodor sesuai tingkat kecepatan anak. Selanjutnya mempraktikkan permainan gobak sodor menggunakan empat tahapan permainan. Setelah dilakukan uji coba salah satu perwakilan guru diminta untuk memberikan tanggapan terkait permainan yang dilakukan sebelum dan sesudah dimodifikasi. Menurut Siti bahwa: “bentuk lapangan mudah di buat, aturan permainan juga mudah dijelaskan dan di pahami anak, bentuk tahapan berbeda-beda dan bervariasi sehingga tambah menarik minat anak untuk bermain. Uji coba juga dilakukan pada TK Kartini kelas B dengan jumlah anak 23 orang dengan membagi menjadi dua tim. Uji coba pertama dilakukan dengan menggunakan permainan gobak sodor sebelum di modifikasi. Antusias anak dalam melakukan permainan hanya setengahnya saja yaitu 50% dari keseluruhan anak yang mengikuti permainan.

Tahap *ketiga*, Uji coba permainan gobak sodor yang telah dimodifikasi, pertama yang dilakukan yaitu dengan menjelaskan aturan permainan pada anak. Dilanjutkan dengan membuat lapangan terlebih dahulu. Selanjutnya adalah siswa mempraktikkan permainan gobak sodor yang telah di modifikasi dengan empat tahap permainan. Setelah dilakukan salah satu guru diminta

untuk memberikan tanggapan terhadap kedua dan mengatakan bahwa “tingkat antusias anak dalam mengikuti permainan gobak sodor yang telah dimodifikasi lebih besar dan bersemangat di bandingkan dengan permainan gobak sodor sebelum di modifikasi dan di harapkan permainan dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang dilakukan setidaknya dua minggu sekali dengan menggunakan tahapan aturan yang berbeda-beda”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui beberapa proses diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar kuesioner. Kemudian dianalisis dengan statistic non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pairs Test*). Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono dalam (Lubaba and Rohita 2014) diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t tabel yaitu menentukan  $(n,\alpha)$ , dimana  $n$ =jumlah sampel dan  $\alpha$ = taraf signifikan 5%. Sampel pada TK Budi Utomo 16 anak dan taraf signifikan 5% sehingga t tabel berjumlah 30. Sedangkan sampel pada TK Kartini berjumlah 23 anak dan taraf signifikan 5% sehingga t table yang diperoleh yaitu 73%. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dapat diperoleh grafik 2 Hasil perbandingan pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk kemampuan fisik motorik kasar di Taman Kanak-Kanak, sebagai berikut:



Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, hasil dari dikukannya kegiatan permainan selama 4 minggu. Diperoleh hasil yaitu, pada TK Kartini pada minggu pertama mencapai 4,3% antusias anak dalam permainan, sedangkan pada TK Budi Utomo mencapai 2,4% antusias anak dalam bermain. Pada minggu kedua pada TK Kartini mencapai 2,5% dan pada TK Budi Utomo mencapai 4,4% mengalami kenaikan di bandingkan pada minggu pertama. Pada minggu ketiga, TK Kartini mengalami 3,5% kenaikan di bandingkan pada minggu kedua sedangkan pada TK Budi Utomo mengalami penurunan yaitu 1,8% tingkat antusias anak dalam bermain. Pada minggu keempat kedua TK mengalami kenaikan dalam bermain yaitu TK Kartini yang mencapai 4,5% dan TK Budi Utomo yaitu 2,8%. Dapat disimpulkan bahwa selama melakukan permainan terutama pada anak usia dini mengalami tingkat antusias yang naik dan turun. Namun pada puncak kegiatan

yang dilakukan baik dari TK Kartini dan TK Budi Utomo sama-sama mengalami kenaikan dalam tingkat antusias anak.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada TK di Kecamatan Buay Madang Timur dengan materi pengembangan modifikasi permainan tradisional gobak sodor maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada proses pembelajaran mengenai permainan tradisional gobak sodor yang melalui langkah-langkah dan tahapan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak. Dilihat dari antusias anak dalam mengikuti permainan yang telah di modifikasi sehingga dapat memunculkan ide-ide dan gagasan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Baik penelitian yang dilakukan pada TK Budi Utomo maupun TK Kartini menunjukkan hal yang sama mengenai modifikasi permainan. Aturan dan langkah-langkah yang dibuat dapat di perbaharui kembali dengan kreasi guru pada Taman Kanak-Kanak sehingga dapat lebih efektif dan efisien.

Dalam upaya pengembangan pembelajaran melalui permainan tradisional dapat di sosialisasikan kepada guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Buay Madang Timur untuk mengenalkan permainan tradisional nusantara kepada anak-anak agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak untuk bermain. Guru dapat memodifikasi permainan tradisional melalui langkah-langkah permainan yang menambah aktivitas anak dalam bermain, penuh tantangan dan menyenangkan. Dengan berkembangnya zaman membuat permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak yang menyebabkan anak kurang mengenal kebudayaan nusantara tentang permainan tradisional. Tetap mengikuti perkembangan zaman dengan bijak, tetapi anak juga harus mengenal kebudayaan di lingkungannya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Erdiana, Lita. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo*. Universitas Muhammadiyah Surabaya, *Jurnal Pedagogi* 2(3):9–17. (Online) <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/download/534/869>
- Fitriani, Rohyana, and Adawiyah, R. (2018). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age* 2(01):25. doi: 10.29408/goldenage.v2i01.742. (Online) <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/742/0>
- Gustira, A. Nurani, Y and Wulan. S (2023). *Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor Dan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):1173–85. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4071. (Online) <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4071>
- Kamelia, Nur. (2019). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta*. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2(2):112.

Doi: 10.24014/Kjiece.V2i2.9064. (Online) [https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERG ARTEN/article/view/9064](https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERG_ARTEN/article/view/9064)

Lenaini, Ika. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling*. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6(1):33–39. (Online) <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075>

Lubaba, Sayyidati, and Rohita. (2014). *Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kecamatan Sekaran Lamongan*. *PAUD Teratai* 3(3):1–5. (Online) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7625>

Monicha. N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit*. *Jurnal Cikal Cendikia, PG PAUD Universitas PGRI* 01(01):33–42. (Online) <https://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/907/675>

Rosmawati, Ade, and Akrom. (2019). *Pengembangan Gobag Sodor Dalam Pembelajaran Penjas. Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 11(2):155. doi: 10.32678/primary.v11i02.2326. (Online) <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/2326>

S1, Prodi Universitas Esa Unggul. 2020. “*Modul 11 Uji Wilcoxon (Kode : MIK411)*.”