



PERMAINAN TRADISIONAL MAKA: SOLUSI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK

Maria Fatima Bebhe Meo¹, Karmelia Rosfinda Meo Maku², Andi Nafsia³, Elisabeth Tantiana Ngura⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

Email: bebheitha@gmail.com¹, milamaku92@gmail.com², andinafsia89@gmail.com³, elisabethngura@gmail.com⁴

ARTICLE INFORMATION

ABSTRACT

Keywords:

Early Childhood;
Traditional *Maka* Game;
Motor Skills;
Bajawa Kindergarten

Article history:

Received:
February 26, 2026
Revised:
March 27, 2026
Accepted:
March 27, 2026

This research sought to assess the progression of children's motor skills before and after the administration of an intervention at Kemala Bhayangkari 08 Bajawa Kindergarten, while also determining the role of traditional play in facilitating motor development among early childhood learners. The study utilized an experimental framework based on a one-group pretest–posttest design, which enabled the researcher to compare developmental conditions at two different points in time, namely prior to and following the intervention. To obtain relevant data, observation and documentation techniques were employed, allowing for a comprehensive understanding of children's motor skill performance in a natural learning context. The resulting data were processed using descriptive quantitative analysis to illustrate trends and variations in developmental achievement levels. The sample consisted of 17 children from class B1, comprising 10 boys and 7 girls. The findings reveal that the application of the traditional gasing game (*maka*) played a significant role in improving children's motor competencies. Prior to the intervention, the majority of participants were categorized as beginning to develop (MB) and not yet developed (BB). However, after engaging in the intervention, a clear shift was observed, with children reaching higher developmental categories, namely developing as expected (BSH) and developing very well (BSB). Importantly, no participants remained in the not yet developed (BB) category after the intervention was implemented. Overall, these results suggest that the traditional gasing game (*maka*) represents a viable and effective instructional strategy that can be utilized as a developmental stimulus to enhance motor skills in early childhood education settings.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.



Corresponding Author:

Karmelia Rosfinda Meo Maku
milamaku92@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam masa usia dini anak dikatakan sebagai usia bermain, karena bermain merupakan wadah pembelajaran yang utama bagi anak. Dengan bermain anak dapat tumbuh dan berkembang yang dapat memperoleh kesenangan mereka sendiri. Usia emas atau *golden age* disebut sebagai fase yang penting dalam perkembangan seseorang karena saat ini terjadi pembentukan dan perkembangan pribadi. Anak-anak juga berada dalam periode yang sangat sensitif, yang tidak akan terulang lagi. Periode sensitif adalah saat anak dapat menerima rangsangan dengan mudah dan cepat (Cahyaningtyas, 2020).

Ironisnya, saat ini terjadi erosi budaya akibat pengaruh globalisasi dan digitalisasi di usia *golden age* yang memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Masalah seperti hilangnya warisan budaya lokal, anak kurang mengenal identitas budayanya sendiri, dan homogenisasi budaya global menjadi masalah utama dalam dunia pendidikan (Zhang, 2019). Implikasinya, permainan tradisional ataupun lokal saat ini kehilangan peminatnya, bahkan terancam punah. Fakta ini didukung oleh UNESCO yang menyatakan permainan tradisional sebagai *intangible cultural heritage* yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat (Alonso et al., 2020).

Umumnya tumbuh kembang anak dengan permainan tradisional lebih memiliki fokus, sosial emosional, dan kemampuan motorik yang baik dibandingkan dengan anak yang menggunakan perangkat permainan digital. Perkembangan anak, dimulai sejak terjadinya pembuahan dan berlanjut sepanjang hayat yang melibatkan aspek perkembangan aspek biologis, kognitif, sosial emosional dan fisik serta motorik anak itu sendiri (Laksana et al., 2021). Pada masa kanak-kanak terdapat enam aspek perkembangan yaitu: 1) aspek nilai agama dan moral, 2) aspek kognitif, 3) aspek bahasa, 4) aspek seni, 5) aspek fisik motorik, 6) aspek sosial emosional. Saat ini keterampilan anak yang paling terdampak dengan erosi budaya digital yaitu perkembangan motorik anak. Keterampilan motorik dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Sedangkan, Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*), meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang. Untuk mencapai hal tersebut, salah satunya ialah dengan menerapkan berbagai permainan bagi anak terutama permainan tradisional (Eka et al., 2022).

Masalah krisis aktivitas fisik pada anak (*physical inactivity crisis*) menjadi masalah sangat serius karena memiliki berbagai dampak negatif pada anak. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa paparan *screen time* perangkat digital berhubungan dengan penurunan aktivitas fisik, resiko obesitas, gangguan tidur, dan masalah kesehatan mental pada usia anak-anak (Kar et al., 2025; Mineshita et al., 2021). Namun, hubungan langsung antara durasi *screen time* dan tingkat aktivitas fisik tersebut tidak selalu konsisten (Lukman & Neviyarni, 2021). Anak-anak prasekolah dengan *screen time* yang tinggi cenderung memiliki keterampilan motorik rendah. Oleh karena itu, keberadaan permainan tradisional tetap dibutuhkan untuk mengembangkan fokus, sosioemosional, dan terutama keterampilan motorik siswa.

Permainan tradisional memiliki keterkaitan yang erat dengan alam dan lingkungan sekitarnya, baik dari segi media, alat, maupun aturan- aturannya. Salah satu contohnya adalah permainan tradisional yang disebut gasing (Ramdhan, 2023). Gasing secara umum dibuat dari kayu dan menggunakan tali yang terbuat dari kulit pohon. Jenis kayu yang biasa digunakan dalam permainan antara lain Menggeris, Pelawan, Kayu besi, Lebanon, Mentigi, Kayu asam, dan varietas sejenis (Iriandi et al., 2021). Cara bermain gasing dengan melempar dan menarik gasing dengan cepat menggunakan tali. Diperlukan latihan untuk menjadi ahli dalam permainan ini. Dalam kompetisi gasing, yang penting lama berputar atau bertahan lebih lama, tetapi ada juga teknik untuk memukul gasing lawan hingga terbelah dua.

Penelitian terdahulu mengenai permainan tradisional pada anak lebih berfokus kepada motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan hasil belajar anak (Trajkovik et al., 2018). Studi permainan tradisional yang dilakukan oleh Madondo & Tsikira (2022), berfokus pada pengembangan keterampilan holistik dengan konteks sosial budaya untuk mendukung *sustainable education*. Studi yang dilakukan Hartanto et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki aspek emosional yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa belum ada penelitian secara khusus mengenai keterampilan motorik anak dalam permainan tradisional seperti gasing.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas B1 TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa, peneliti menemukan masalah, dimana anak kelas B1 mengalami hambatan pada perkembangan motorik. Anak kesulitan dalam mengontrol koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot tangan, dan keseimbangan tubuh. Contoh hambatan pada motorik kasar anak yaitu ayunan lengan anak lemah disaat senam dan melempar bola. Sedangkan hambatan pada motorik halus anak yaitu pada saat menggunting, meronce, mewarnai dan melipat. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengusulkan solusi dengan permainan tradisional *maka* yang bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan motorik anak dan memperkuat kekuatan jari-jarinya. Gasing melibatkan gerakan motorik halus dan kasar karena membutuhkan koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan pergelangan tangan (seperti saat melilitkan tali dan memutar gasing), serta otot-otot besar pada lengan dan tubuh ketika melempar gasing. Permainan ini juga melatih koordinasi antara gerakan tangan dan mata serta kontrol gerakan tubuh untuk menjaga gasing tetap berputar.

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka menarik untuk dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Maka* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak”. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan motorik anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest–posttest*, yaitu suatu rancangan yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kehadiran kelompok kontrol atau pembanding (Sugiyono, 2017). Pendekatan eksperimen ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana suatu perlakuan (treatment) memberikan pengaruh terhadap perubahan kondisi atau fenomena yang diamati (Masyhud, 2012).

Penerapan desain *one group pretest–posttest* dilakukan melalui pengukuran awal (pretest) sebelum intervensi diberikan, serta pengukuran akhir (posttest) setelah intervensi dilaksanakan. Dalam penelitian ini, bentuk intervensi yang diberikan berupa latihan permainan tradisional *maka*, yang dimaksudkan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap perkembangan kemampuan motorik anak di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah latihan permainan tradisional *maka*, yang dioperasionalkan melalui sejumlah indikator, seperti pemberian arahan mengenai cara memainkan permainan, penyediaan kesempatan bagi anak untuk berlatih, serta pemberian stimulus melalui aktivitas berulang yang mendukung peningkatan kemampuan motorik anak.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *one-group pre-test and post-test* yang digambarkan sebagai berikut.

O1 X O2

Gambar 1. Rancangan Penelitian *one-group pre-test and post-test*

Keterangan:

- O1 = Pre Test (Tes awal kemampuan motorik anak)
- X = Treatment (perlakuan permainan tradisional *maka*)
- O2 = Post Test (Tes akhir kemampuan motorik anak setelah perlakuan)

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa. Adapun sampel penelitian berjumlah 17 anak, yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, dengan pertimbangan bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai subjek penelitian.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi guna memperoleh data yang komprehensif dan relevan dengan tujuan penelitian.

Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas anak selama pelaksanaan latihan permainan tradisional *maka* sebagai upaya pengembangan kemampuan motorik. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun secara sistematis guna mengukur dan mencatat capaian perkembangan motorik anak. Melalui instrumen tersebut, peneliti memperoleh data empiris terkait tingkat kemampuan motorik anak yang tampak selama keterlibatan dalam kegiatan permainan tradisional *maka* di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa.

Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimanfaatkan sebagai pelengkap data penelitian dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan, seperti data identitas peserta didik, tenaga pendidik, profil sekolah, serta dokumentasi visual berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Data dokumentasi, khususnya dalam bentuk visual, memberikan representasi yang lebih akurat dan kontekstual terhadap pelaksanaan kegiatan, sehingga dapat memperkuat temuan hasil observasi serta mendukung penarikan kesimpulan secara menyeluruh terhadap seluruh rangkaian aktivitas penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini merupakan tahap yang esensial, karena melalui proses ini data yang diperoleh dapat dimaknai secara tepat, terutama dalam menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Oleh sebab itu, analisis dilakukan secara sistematis agar menghasilkan temuan yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menyajikan data dalam bentuk persentase, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami dan menginterpretasikan hasil empiris yang diperoleh dari lapangan. Perhitungan persentase dalam penelitian ini mengacu pada rumus yang digunakan sebagai dasar dalam mengolah data hasil penelitian. Rumus yang digunakan dari (Arikunto., 2006). untuk menghitung persentase (%) rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Persentase Keterampilan Motorik

Keterangan:

- P = Presentase
- f = Frekuensi data yang ingin ditampilkan
- N = Jumlah responden
- 100% = Angka tetap atau pembulatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 14 Januari hingga selesai di kelas B1 TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa. Fokus penelitian ini adalah menganalisis pengaruh permainan tradisional gasing (*maka*) terhadap pengembangan kemampuan motorik anak. Adapun aspek motorik yang diamati meliputi kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, serta keseimbangan tubuh anak.

Sebelum pemberian perlakuan berupa permainan tradisional gasing (*maka*), peneliti terlebih dahulu melakukan pengukuran awal (pretest) untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan motorik anak. Pada tahap ini, anak diminta melakukan beberapa aktivitas yang berkaitan dengan aspek motorik, seperti memegang dan memutar permainan, mengarahkan permainan sesuai instruksi, serta menjaga keseimbangan tubuh selama bermain.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Kondisi ini mengindikasikan perlunya pemberian stimulus yang tepat, salah satunya melalui

penerapan permainan tradisional gasing (*maka*), untuk mendukung peningkatan kemampuan motorik anak.

Hasil Pengamatan Sebelum Diberi Perlakuan (Pre-test)

Data hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan berdasarkan aspek yang diamati, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Kekuatan Otot Tangan Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$	(100X3:17)	(100X4:17)	(100X6:17)	(100X4:17)
Presentase%	17,65	23,53	35,29	23,53
Mean	2,35			
Standar Deviasi	1,03			
Jumlah	100			

Keterangan:

- 4 (BSB): Anak mampu memegang, melilitkan, dan melempar gasing dengan kuat dan terkontrol sehingga gasing berputar stabil dan lama tanpa bantuan.
- 3 (BSH): Anak mampu melakukan seluruh tahapan dengan cukup baik, namun putaran gasing belum maksimal atau durasinya masih terbatas.
- 2 (MB): Anak mulai mampu memegang dan melilitkan tali, tetapi kekuatan tangan masih kurang sehingga putaran gasing belum stabil.
- 1 (BB): Anak belum mampu melakukan tahapan dengan baik; lemparan lemah sehingga gasing tidak berputar atau langsung jatuh.

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek kekuatan otot tangan anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 3 anak BSB (17,65%), terdapat 4 anak BSH (23,53%), terdapat 6 anak MB (35,29%), dan 4 anak BB (23,53%).

Tabel 4.2 Koordinasi Mata dan Tangan Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$	(100X3:17)	(100X5:17)	(100X4:17)	(100X5:17)
Presentase %	17,65	29,41	23,53	29,41
Mean	2.35			
Standar Deviasi	1,08			
Jumlah	100			

Keterangan:

- 4 (BSB): Anak mampu mengoordinasikan mata dan tangan secara sangat baik saat bermain

gasing (*maka*).

- 3 (BSH): Anak mampu mengoordinasikan mata dan tangan dengan cukup baik, meskipun belum optimal.
- 2 (MB): Anak mulai menunjukkan koordinasi mata dan tangan, namun masih kurang tepat.
- 1 (BB): Anak belum mampu mengoordinasikan mata dan tangan saat melilit, mengarahkan, dan melempar gasing.

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek koordinasi mata dan tangan anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 3 anak (17,65%) anak dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5 anak (29,41%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 anak (23,53%) anak dalam kriteria mulai berkembang (MB), dan 5 anak (29,41%) dalam kriteria belum berkembang (BB).

Tabel 4.3 Keseimbangan Tubuh Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus	(100X3:17)	(100X7:17)	(100X3:17)	(100X4:17)
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$				
Presentase%	17,65	41,17	17,65	23,53
Mean	2,53			
Standar Deviasi	1,04			
Jumlah	100			

Keterangan:

- 4 (BSB): Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan sangat baik dan stabil.
- 3 (BSH): Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan cukup baik saat berdiri dan melempar gasing.
- 2 (MB): Anak mulai mampu menjaga keseimbangan tubuh, namun masih kurang stabil.
- 1 (BB): Anak belum mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berdiri dan melempar gasing.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan tubuh anak anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 3 anak BSB (17,65%), terdapat 7 anak BSH (41,17%), terdapat 3 anak MB (17,65%), dan 4 anak BB (23,53%).

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan motorik anak sebelum diberi perlakuan di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa melalui permainan tradisional gasing (*maka*), masih terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB), yang ditunjukkan dengan kesulitan dalam melakukan aktivitas yang memerlukan kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, serta keseimbangan tubuh. Secara umum, kondisi awal sebelum perlakuan menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak masih berada pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, serta masih terdapat anak dalam kategori belum berkembang. Oleh karena itu,

diperlukan pemberian perlakuan atau stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik anak agar mencapai perkembangan yang lebih optimal.

Hasil Pengamatan Sesudah Diberi Perlakuan (Post-test)

Kegiatan anak sesudah diberi perlakuan permainan tradisional gasing (*maka*) secara rutin kepada anak selama pembelajaran di kelas, peneliti melakukan pengamatan akhir (*post-test*). Hasil pengamatan sesudah diberi perlakuan menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan motorik anak yaitu anak lebih kuat dalam memutar permainan menggunakan tangan, koordinasi mata dan tangan semakin baik saat bermain, dan anak lebih mampu menjaga tubuh ketika bergerak. Sebagian anak mengalami peningkatan dari belum berkembang menjadi mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Data hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan disajikan pada tabel dibawah ini berdasarkan aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kekuatan Otot Tangan Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus	(100X8:17)	(100X5:17)	(100X4:17)	0
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$				
Presentase%	47,06	29,41	23,53	0
Mean	3,24			
Standar Deviasi	0,81			
Jumlah	100			

Keterangan:

4(BSH): Anak mampu memegang, melilitkan, dan melempar gasing dengan kuat dan terkontrol. Gasing berputar stabil dan lebih lama tanpa bantuan.

3(BSH): Anak mampu memegang, melilitkan, dan melempar gasing dengan cukup kuat. Gasing dapat berputar dengan baik meskipun belum maksimal atau belum lama durasinya.

2(MB): Anak mulai mampu memegang dan melilitkan tali gasing, namun kekuatan tangan masih kurang. Lemparan masih lemah sehingga putaran gasing kurang stabil.

1(BB): Anak belum mampu memegang dan melilitkan tali gasing dengan kuat. Saat melempar gasing, lemparan sangat lemah sehingga gasing tidak berputar atau langsung jatuh.

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek kekuatan otot tangan anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 8 anak BSB (47,06%), terdapat 5 anak BSH (29,41%), terdapat 4 anak MB (23,53%), dan 0 anak dalam kriteria BB.

Tabel 4.5 Koordinasi Mata dan Tangan Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$	(100X9:17)	(100X5:17)	(100X3:17)	0
Presentase%	52,94	29,41	17,65	0
Mean	3,35			
Standar Deviasi	0,76			
Jumlah	100			

Keterangan:

4(BSB): Anak dapat melilit, mengarahkan, dan melempar gasing secara tepat dan terkontrol sehingga gasing berputar stabil dan optimal tanpa bantuan.

3(BSH): Anak dapat melilit dan melempar gasing dengan arah yang cukup tepat sehingga gasing berputar dengan baik.

2(MB): Anak mulai mampu mengoordinasikan mata dan tangan, namun masih kurang tepat.

1(BB): Anak belum mampu mengoordinasikan mata dan tangan saat melilit, mengarahkan, dan melempar gasing.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek kekuatan otot tangan anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 9 anak BSB (52,94%), terdapat 5 anak BSH (29,41%), terdapat 3 anak MB (17,65%), dan 0 anak dalam kriteria BB.

Tabel 4.6 Keseimbangan Tubuh Anak

Statistik	Rentang Nilai			
	4 (BSH)	3 (BSB)	2 (MB)	1 (BB)
Rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$	(100X11:17)	(100X3:17)	(100X3:17)	0
Presentase%	64,70	17,65	17,65	0
Mean	3,47			
Standar Deviasi	0,78			
Jumlah	100			

Keterangan:

4 (BSB): Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan sangat baik dan stabil.

3 (BSH): Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan cukup baik saat berdiri dan melempar gasing.

2 (MB): Anak mulai mampu menjaga keseimbangan tubuh, namun masih kurang stabil.

1 (BB): Anak belum mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berdiri dan melempar gasing.

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa dalam aspek kekuatan otot

tangan anak dari 17 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 11 anak BSB (64,70%), terdapat 3 anak (17,65%), terdapat 3 anak MB (17,65%), dan 0 anak dalam kriteria BB.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik anak di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa setelah pelaksanaan perlakuan pada seluruh aspek berada pada kategori sangat baik. Pada aspek kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, serta keseimbangan tubuh, mayoritas anak menunjukkan perkembangan optimal, yang ditunjukkan oleh persentase anak pada kriteria BSB, BSH, MB, dan tidak ditemukan anak yang termasuk dalam kategori BB. Temuan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan motorik anak secara efektif dan merata pada ketiga aspek yang diamati. Hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, terdapat perbedaan tingkat perkembangan kemampuan motorik anak. Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan motorik anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan harapan. Namun, setelah perlakuan dilaksanakan, kemampuan motorik anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah berkembang sesuai dengan harapan.

Pembahasan

Secara umum, kemampuan motorik anak di TK Kemala Bhayangkari 08 Bajawa setelah pemberian perlakuan pada seluruh aspek mengalami peningkatan hingga mencapai kategori berkembang sangat baik. Keterampilan motorik dipahami sebagai kemampuan gerak yang diperoleh melalui proses pembelajaran yang melibatkan respons tubuh secara sistematis dan berkelanjutan (Lukman & Neviyarni, 2021). Kemampuan ini tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui latihan yang dilakukan secara berulang dan sistematis.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, keterampilan motorik diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mencakup aktivitas gerak yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan mengangkat, serta menuntut koordinasi tubuh secara menyeluruh. Sementara itu, motorik halus merujuk pada gerakan yang lebih spesifik dan presisi, seperti menulis, mengancingkan pakaian, dan menggunakan alat kecil, yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan serta pengendalian otot-otot kecil. Sedangkan menurut (Sugiyanto & Sudjarwo, 2020) keterampilan motorik dipahami sebagai suatu proses perkembangan yang memungkinkan individu mencapai keterampilan dalam melakukan gerakan kompleks melalui latihan dan pengalaman.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh dua indikator kemampuan motorik halus dan satu kemampuan motorik kasar yaitu:

Kemampuan Motorik Halus

Kekuatan Otot Tangan Anak

Dari hasil penelitian dengan menggunakan perlakuan itu, anak mencapai 47,06% pada kriteria berkembang sangat baik ini sudah sesuai dengan tahap usianya. Hal ini terdapat pada pernyataan (Sugiyanto & Sujarwo., 2021) mereka mendefinisikan kekuatan otot tangan sebagai kapasitas maksimal yang dihasilkan oleh otot-otot lengan bawah dan telapak tangan untuk mengatasi beban atau tahanan.

Kekuatan otot tangan merupakan kemampuan otot-otot tangan anak, meliputi jari, telapak tangan, dan pergelangan tangan, dalam melakukan berbagai gerakan seperti menggenggam, menekan, menarik, memegang, meremas, dan merangkak. Kemampuan ini berperan penting dalam mendukung perkembangan kemandirian anak serta keterampilan fungsional, seperti menulis, menggambar, dan bermain. kekuatan otot tangan merupakan bagian integral dari motorik halus, yang melibatkan koordinasi antara otot-otot kecil di pergelangan tangan dan jari-jari. Kekuatan genggam tangan (*handgrip strength*) merupakan indikator kesehatan fisik secara keseluruhan pada anak-anak. (Veldman, 2021).

Koordinasi Mata dan Tangan Anak

Dari hasil penelitian dengan menggunakan perlakuan itu, anak mencapai 52,94% pada kriteria berkembang sangat baik ini sudah sesuai dengan tahap usianya. Hal ini terdapat pada pernyataan (Hasanah, 2021) menjelaskan koordinasi mata-tangan sebagai efisiensi hubungan antara indra penglihatan dengan kelompok otot lengan, pergelangan tangan, dan jari. Koordinasi mata dan tangan anak adalah kemampuan kognitif dan motorik untuk memproses informasi visual (apa yang dilihat mata) guna mengarahkan gerakan tangan secara akurat, sinkron, dan terkontrol saat beraktivitas. Ini adalah keterampilan penting untuk tugas motorik halus seperti menulis, menggambar, menangkap bola, dan makan sendiri.

Koordinasi yang baik memungkinkan anak melakukan gerakan yang halus, lancar, dan tepat sasaran. Koordinasi ini melibatkan kerja sama yang kompleks antara sistem saraf pusat, indra penglihatan, dan sistem muskuloskeletal. Mata berfungsi sebagai pemandu (pengarah) yang mengirimkan sinyal ke otak tentang posisi objek, kemudian otak memerintahkan otot tangan untuk bergerak secara presisi. Koordinasi tangan-mata yang terlatih secara fisik berkorelasi langsung dengan kemampuan menulis (Suggate, 2020).

Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh Anak)

Dari hasil penelitian dengan menggunakan perlakuan itu, anak mencapai 64,70%

pada kriteria berkembang sangat baik ini sudah sesuai dengan tahap usiannya. Hal ini terdapat pada pernyataan (Gallahue et al., 2021) mereka menjelaskan bahwa keseimbangan adalah aspek mendasar dari perilaku motorik yang melibatkan kemampuan untuk tetap tegak melawan gravitasi. Bagi anak usia dini, ini adalah prasyarat untuk melakukan gerakan lokomotor (seperti berlari) dan non-lokomotor (seperti membungkuk).

Keseimbangan adalah fondasi dari kemandirian fungsional. Anak yang memiliki kontrol postural yang buruk cenderung lebih cepat lelah dalam aktivitas kelas karena energi mereka terkuras hanya untuk menjaga tubuh agar tetap tegak di kursi (O'Brien & Williams, 2022). Keseimbangan tubuh adalah kemampuan dasar motorik untuk mempertahankan posisi tubuh agar tetap stabil dan tidak jatuh, baik saat diam (statis) maupun bergerak (dinamis).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil temuan. Pertama, penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi validitas internal, karena peningkatan kemampuan motorik anak tidak sepenuhnya dapat diatribusikan pada intervensi permainan tradisional maka, melainkan berpotensi dipengaruhi oleh faktor perkembangan alami (*maturation*) dan lingkungan eksternal (*history effect*). Kedua, jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 17 anak dari satu lembaga, menyebabkan keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Ketiga, data yang digunakan bersifat ordinal melalui kategori perkembangan (BSB, BSH, MB, BB), sehingga belum mampu menangkap perubahan kemampuan motorik secara lebih rinci dan kuantitatif. Keempat, teknik pengumpulan data melalui observasi berpotensi menimbulkan subjektivitas penilai (*observer bias*), terlebih tidak dijelaskan secara rinci uji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Kelima, analisis data yang terbatas pada statistik deskriptif tanpa uji inferensial menyebabkan hasil penelitian belum dapat menunjukkan signifikansi perbedaan secara statistik. Keenam, penelitian ini belum menguraikan secara mendalam terkait durasi, intensitas, dan konsistensi pelaksanaan intervensi, sehingga menyulitkan replikasi dan evaluasi efektivitas jangka panjang. Ketujuh, fokus penelitian yang hanya pada aspek motorik, baik halus maupun kasar, belum mencakup aspek perkembangan lain yang penting dalam pendidikan anak usia dini, seperti kognitif dan sosial-emosional. Oleh karena itu, temuan penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil analisis data mengenai pengaruh permainan tradisional gasing (*maka*) terhadap kemampuan motorik anak, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tersebut memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik anak usia dini. Peningkatan ini tercermin dari capaian perkembangan anak yang mengalami perubahan secara jelas dan terukur. Sebelum intervensi diberikan, mayoritas anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Namun, setelah pelaksanaan perlakuan, terjadi pergeseran yang signifikan, di mana capaian perkembangan anak meningkat ke kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Selain itu, kategori belum berkembang (BB) tidak lagi ditemukan pada subjek penelitian setelah intervensi dilakukan. Dengan demikian, permainan tradisional gasing (*maka*) dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam memberikan stimulus untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan motorik anak usia dini.

SARAN

Sebagai tindak lanjut atas temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi berikut dapat dijadikan bahan pertimbangan:

1. Bagi Pendidik (Guru PAUD/TK)

Pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan permainan tradisional gasing ke dalam kurikulum pembelajaran, khususnya pada pengembangan kemampuan fisik-motorik anak. Selain berfungsi untuk melatih ketangkasan tangan dan koordinasi mata, permainan ini juga mengandung nilai-nilai budaya yang perlu dilestarikan.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dianjurkan untuk kembali memperkenalkan permainan tradisional di lingkungan rumah sebagai alternatif kegiatan bermain yang lebih aktif dibandingkan penggunaan gawai (*handphone*), sehingga dapat mendukung perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak secara optimal.

3. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dan memfasilitasi alat permainan edukatif (APE) berbasis kearifan lokal, seperti gasing, guna menciptakan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton bagi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan

cakupan variabel yang lebih luas, misalnya dengan mengkaji pengaruh permainan gasing terhadap aspek kognitif, seperti konsentrasi, maupun aspek sosial-emosional, seperti kemampuan kerja sama anak

DAFTAR PUSTAKA

- Alonso, V. L., Medina, F. X., & Londoño, M. P. L. (2020). Traditional games and sports as unesco's in-tangible cultural heritage facing tourist strategies. *Journal of Tourism and Heritage*. Retrieved from <http://www.jthr.es/index.php/journal/article/view/130%0Ahttps://www.jthr.es/index.php/journal/article/download/130/227>
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyaningtyas. (2020). Pembelajaran menggunakan augment reality untuk anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20–37.
- Eka Aditiya Agustina, Syifa Nadya Salsabila Agatha, & Novita Widiyaningrum. (2022). Mengembangkan motorik kasar paud dengan bermain permainan tradisional. In *AT-THUFULY : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2). <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.583>
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. (2021). *Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults. 8th Edition*. Boston: McGraw-Hill.
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921–928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Hasanah, U. (2021). Pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media bahan alam. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45-55.
- Iriandi, B. K., Milasari, L. A., & Huda, K. (2021). Permainan tradisional Kalimantan Timur merupakan aset kebudayaan arsitektur lanskap yaitu untuk memberi kesan estetika, luas, teduh dan. *Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Sipil*, 12, 6–9.
- Kar, S. S., Dube, R., Goud, B. K. M., Gibrata, Q. S., El-Balbissi, A. A., Al Salim, T. A., & Fatayerji, R. N. M. A. K. (2025). Impact of screen time on development of children. *Children*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/children12101297>
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). Aspek perkembangan anak usia dini. *Penerbit NEM*.
- Lukman, S., & Neviyarni, N. (2021). The study of learning theory in terms of motor skills. *Journal of Counseling, Education and Society*.
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional children's games: Their relevance on kills

- development among rural Zimbabwean children age 3–8 years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406–420. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Masyhud, M. S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Mulyani. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini (GavaMedi). Yogyakarta.
- Mineshita, Y., Kim, H. K., Chijiki, H., Nanba, T., Shinto, T., Furuhashi, S., Shibata, S. (2021). Screen time duration and timing: effects on obesity, physical activity, dry eyes, and learning ability in elementary school children. *BMC Public Health*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10484-7>
- O'Brien, J., & Williams, H. (2022). *Occupational therapy for children and adolescents*. Elsevier Health Sciences.
- Ramdhan, A. (2023). Melestarikan permainan tradisional Gasing Sunda dalam buku cerita bergambar. *Jurnal Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional Bandung*, 03(2), 65–79.
- Suggate, S., dkk. (2020). Digitization in early childhood: The impact of screen time on fine motor skills and eye-hand coordination. *Early Childhood Research Quarterly*.
- Sugiyanto, & Sudjarwo. (2020). *Perkembangan dan belajar motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto, & Sujarwo. (2021). *Perkembangan dan belajar motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS ONE*, 13(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Veldman, S. L., D. (2021). Physical activity and handgrip strength in children: A systematic review. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*.
- Zhang, J. (2019). Educational diversity and ethnic cultural heritage in the process of globalization. *International Journal of Anthropology and Ethnology*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s41257-019-0022-x>