

Volume 6, No. 3
Desember, 2023

e-ISSN : 2685-1997
p-ISSN : 2685-9068

REAL in Nursing Journal (RNJ)

Research of Education and Art Link in Nursing Journal

<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>

Permainan Tradisional Riau: Lulu Cina Buta dalam Meningkatkan Keseimbangan Pada Anak Usia Pre-School

Putri Wulandini S, Imelda Rahmayunia Kartika & Wiwi Sartika



**UNIVERSITAS
FORT DE KOCK
BUKITTINGGI**

Program Studi Keperawatan dan Pendidikan Ners
Universitas Fort de Kock Bukittinggi, Indonesia

Permainan Tradisional Riau: Lulu Cina Buta dalam Meningkatkan Keseimbangan Pada Anak Usia Pre-School

REAL in
Nursing
Journal (RNJ)

<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>

Putri Wulandini S^{1*}, Imelda Rahmayunia Kartika² & Wiwi Sartika³

ABSTRACT

Background: Various types of traditional games can be played which is namely Lulu Cina Buta, which can improve children's gross motor skills, including balance. This research is to analyze the influence of the traditional game Lulu Cina Buta as a traditional game of the Riau community, to improve balance in pre-school children at Bukittinggi Kindergarten. **Methods:** This research uses a quasi-experimental design with a two group pre-test post-test with control group approach. The intervention in this research was the traditional game Lulu Cina Buta. The game is played for 30 minutes by the child. The sample used was 50 pre-school children between 4-6 years old in PAUD and Kindergarten in Bukittinggi City, divided into two groups. This research uses a questionnaire research instrument to measure gross motor skills in children, especially balance when children play. The questionnaire used is a balance questionnaire that looks at the child's dynamic balance indicators when walking. There are 3 balance indicators, namely 1 for unbalanced, 2 for less balanced and 3 for balanced. Data analysis used descriptive statistics, dependent t and independent t tests. **Results:** This research obtained a p-value of 0.008 ($p < 0.05$), so there is effectiveness of this game on children's balance. This game improves children's balance in movement which is the basis for forming children's gross motor skills. **Conclusion:** It is hoped that through traditional games children can increase their introduction to Indonesian culture which is varied, so that children's gross motor skills can improve optimally and children can get to know more fun traditional Indonesian games.

Keywords:

Traditional Games, "Lulu Cina Buta", Balance, Pre-School Children

Korespondensi:

Putri Wulandini S

putri.wulandini@univrab.ac.id

¹Program Studi Keperawatan ,
Universitas Abdurrah
Pekanbaru

²Profesi Keperawatan,
Universitas Fort De Kock
Bukittinggi

³Profesi Sarja Bidan,
Universitas Abdurrah

ABSTRAK

Berbagai jenis permainan tradisional dapat dilakukan untuk meningkatkan keseimbangan pada anak, salah satunya permainan tradisional masyarakat Riau yakni Lulu Cina Buta yang dapat meningkatkan motorik kasar anak termasuk didalamnya keseimbangan. Penelitian ini untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Lulu Cina Buta sebagai permainan tradisional masyarakat Riau, untuk meningkatkan keseimbangan pada anak usia pra sekolah di TK Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan desain *quasy* eksperimen dengan pendekatan *two group pre-test post-test with control group*. Intervensi dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Lulu Cina Buta. Permainan dilakukan selama 30 menit kepada anak. Sampel yang digunakan adalah anak usia *pre school* antara 4-6 tahun di PAUD dan TK Kota Bukittinggi sebanyak 50 orang yang dibagi dua kelompok. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian kuesioner untuk mengukur motorik kasar pada anak khususnya keseimbangan yang dilakukan saat anak bermain. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner keseimbangan dengan melihat indikator keseimbangan dinamis anak saat berjalan. Terdapat 3 indikator keseimbangan yakni 1 untuk belum seimbang, 2 untuk kurang seimbang dan 3 untuk seimbang. Analisa data menggunakan statistic deskriptif, uji t dependen dan t independen untuk melihat perbedaan kedua kelompok. Hasil penelitian ini didapatkan p-value 0.008 ($p < 0.05$), maka terdapat efektifitas permainan ini pada keseimbangan anak. Permainan ini meningkatkan keseimbangan anak dalam bergerak yang menjadi landasan pembentuk motorik kasar anak. Diharapkan melalui permainan tradisional dapat meningkatkan pengenalan budaya Indonesia yang bervariasi dan belum dikenal anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal dan anak dapat mengenal lebih banyak permainan tradisional Indonesia yang menyenangkan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Lulu Cina Buta, Keseimbangan, Anak Pra Sekolah

PENDAHULUAN

Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Perkembangan kognitif terjadi pada beberapa tahap selama masa kanak-kanak. Akibatnya, perkembangan kognitif mempelajari sifat perkembangan anak dalam kaitannya dengan bagaimana mereka memperoleh kendali sadar atas kecerdasan dan perilaku mereka. Proses pendidikan pada anak dan transfer kognisi ke dalam psikologi, telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ilmu perkembangan anak (Pakpahan & Saragih, 2022). Kemajuan teknologi akhir-akhir ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia dan juga pola bermain anak (Listiana et al., 2020).

Saat ini telah banyak dijumpai permainan tradisional dan fisik didukung oleh game *online* pada aplikasi *smartphone*. Terdapat beberapa rekomendasi permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di tahap pendidikan PAUD yang dapat menstimulus perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu permainan pelec, lompat tinggi, *sapintrong* dan main bola (Nurwahidah et al., 2021). Namun, dalam perkembangannya, saat ini kecenderungannya adalah penggunaan *gadget* terutama pada usia dini merupakan hal yang harus diwaspadai karena bisa mempunyai dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak, misalnya kurang bersosialisasi interaksi dan kurangnya kreativitas akibat aktivitas yang dilakukan monoton (Miranti & Putri, 2021). Anak-anak perlu melakukan gerakan fisik dini dengan tujuan meningkatkan fisik motoriknya

pertumbuhan, baik motorik maupun motorik kasar. Anak pada usia dini sangat penting untuk melakukan gerakan fisik dengan tujuan merangsang pertumbuhan fisik motorik anak, baik motorik halus maupun kasar. Untuk membuat anak semangat melakukan aktivitas fisik, salah satunya dengan mengajaknya bersepeda bersama. Anak usia 5-6 tahun yang bermain sepeda roda dua dengan fokus tentang melatih motorik kasar anak. yaitu dengan gerak *lokomotor*, *nonlokomotor*, dan manipulatif. Dari apa yang dilakukan selama melakukan aktivitas bermain sepeda, seluruh gerak-gerik yang dilakukan anak pada saat bermain sepeda semuanya sudah mengacu pada kemampuan motorik kasar anak, khususnya anak usia 5-6 tahun (Brantasari, 2020).

Motorik merupakan gerak tubuh yang ditimbulkan oleh tindakan, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik pada anak, meningkatkan keseimbangan tubuh anak, melatih kelenturan, kecepatan, dan kelincahan, melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki (Asmuddin et al., 2022). Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak atau kemampuan kognitif pada anak (Damayanti & Nurjannah, 2016). Perkembangan motorik adalah ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Keterampilan motorik menjadi dua bagian, yaitu: 1) keterampilan motorik kasar; 2) keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar (gross

motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat (Desmita, 2012).

Anak-anak pada rentang usia 0 hingga 6 tahun diketahui mengalami masa potensial dan masa emas perkembangan. Pada saat inilah, aspek perkembangan akan lebih mudah dirangsang pada anak-anak (Fitriani & Adawiyah, 2018). Perkembangan motorik pada masa bayi berhubungan langsung dengan fungsi kognitif pada usia 4 tahun (Heineman et al., 2018). Perkembangan pada anak usia dini berlangsung secara bertahap. Perkembangan ini akan menstimulasi kemampuan keterampilan kognitif, motorik, bahasa, dan sosio-emosional yang terus berlanjut hingga anak mencapai usia tertentu (Lamsal et al., 2018). Dari bayi hingga remaja, perkembangan anak melalui empat tahap psikologis: (1) tahap sensorimotor sejak lahir hingga usia 2 tahun (saat fungsi kognitif terutama didasarkan pada reaksi biologis, keterampilan motorik, dan persepsi); (2) tahap praoperasional dari usia 2 hingga 7 tahun (ketika pemikiran dan bahasa simbolik menjadi lazim, namun penalaran tidak logis menurut standar orang dewasa); (3) tahap operasi konkrit dari usia 7 hingga 12 tahun (ketika kemampuan penalaran logis muncul tetapi terbatas pada objek dan peristiwa konkrit); dan (4) tahap operasi formal pada usia ~12 tahun (saat pemikiran tentang ide-ide abstrak dan hipotesis (Houdé & Borst, 2014).

Saat anak bertumbuh dan berkembang, hal yang menjadi sangat penting adalah lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang mendukung kebebasan bergerak mereka. Selain itu, dukungan orang tua juga juga diperlukan pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya pada motorik kasar

pengembangan (Wibisono & Estiyono, 2018). Keterampilan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, duduk, melompat, dan sebagainya (Fitriani & Adawiyah, 2018). Dibutuhkan keterampilan motorik kasar beberapa elemen, seperti kecepatan, kekuatan, daya tahan, kelincahan, fleksibilitas, koordinasi, dan keseimbangan. Salah satu unsur motorik kasar yang berperan penting dalam keseimbangan (Fitri & Imansari, 2020). Keseimbangan adalah kemampuan menjaga tubuh pada berbagai posisi. Faktor yang mempengaruhi keseimbangan tubuh meliputi pusat gravitasi, garis gravitasi dan basis dukungan (Rahman & Hakim, 2022). Keseimbangan dibedakan menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan dinamis keseimbangan. Keseimbangan statis adalah kemampuan tubuh untuk menjaga sekaligus menjaga keseimbangan dalam posisi diam agar tidak bergoyang atau roboh. Sedangkan keseimbangan dinamis adalah milik tubuh kemampuan menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh saat melakukan gerakan (Rahman & Hakim, 2022). Ditingkatkan Keterampilan motorik pada anak usia dini dapat dicapai melalui pemberian pendidikan dan permainan. Melalui bermain, anak dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangannya motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, sosial, emosional, nilai-nilai, dan sikap hidup (Brantasari, 2020). Permainan yang dipilih harus disesuaikan dengan usia anak, jenis kelamin, minat, dan pengembangan (Fitri & Imansari, 2020).

Berbagai jenis permainan tradisional dapat dilakukan untuk meningkatkan keseimbangan pada anak. Terdapat jenis permainan tradisional masyarakat Riau yakni Lulu Cina Buta yang dapat meningkatkan motorik kasar

anak termasuk didalamnya keseimbangan. Karena permainan ini menggunakan penutup mata pada anak untuk berjalan ke arah temannya. Manfaat permainan tradisional lulu cina buta adalah dapat memberikan kesenangan pada anak, kemampuan untuk menjadi relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa, melatih anak untuk bersabar secara bergantian ketika melakukan suatu permainan, serta kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman (Mulyani, 2013).

Perkembangan motorik pada anak Indonesia tergolong rendah, hasil penelitian Pusat Penelitian dan Pengembangan Gizi kementerian RI tahun 2012 hasil survei *Denver Development Screening Test (DDST) II* didapat prevalensi gangguan gangguan motorik kasar pada balita sebesar 25%, atau setiap 2 dari 1.000 balita mengalami gangguan perkembangan motorik. Di negara negara maju seperti Amerika anak mulai berjalan rata-rata pada umur 11-12 bulan dan anak-anak di Eropa antara 12-13 bulan, sedangkan di Indonesia rata-rata 14 bulan. Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Kementerian Kesehatan RI, 2018) menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebesar 12,4%. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Lampung, hasil Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) anak balita pada 2011 didapat gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 20,3%. Pada 2012 didapat gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 19,7% (Profil Kesehatan Provinsi Lampung, 2012).

Sebuah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keseimbangan tubuh anak dapat dilatih

melalui permainan tradisional kelereng sendok (Zuhriyah & Kusumaningtyas, 2015). Menurut penelitian lain, engklek tradisional permainan dapat melatih motorik kasar (keseimbangan tubuh) pada anak (Pratiwi & Kristanto, 2014). Penelitian lain juga terkait bersepeda dapat meningkatkan keseimbangan anak (Wibisono & Estiyono, 2018). Selain itu, penelitian lain juga menganalisis hubungan antara penggunaan sepeda keseimbangan dalam optimalisasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun dimana keseimbangan dapat ditingkatkan melalui aktivitas fungsional, termasuk permainan mempertimbangkan pesertanya adalah anak-anak (Ainun Marufa et al., 2023). Berdasarkan studi pendahuluan ini, kami melihat permainan tradisional Lulu Cina Buta dirasa dapat meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Lulu Cina Buta sebagai permainan tradisional masyarakat Riau, untuk meningkatkan keseimbangan pada anak usia pra sekolah di TK Bukittiggi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan pendekatan *two group pre-test post-test with control group*. Intervensi dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Lulu Cina Buta. Permainan dilakukan selama 30 menit kepada anak. Kelompok kontrol tidak dilakukan permainan. Anak diukur keseimbangannya menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah permainan.

Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel anak usia *pre school* antara 4-6 tahun di PAUD dan TK.

Pada pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di Kota Bukittinggi ini, diperoleh dua TK yang menggambarkan kondisi motorik kasar anak yang berbeda yakni TK dengan kurikulum umum, dengan TK yang menggunakan kurikulum inklusi, yakni TK Inklusi yang lebih fokus pada karakter anak-anak dan lebih banyak menggunakan permainan-permainan yang melatih motorik kasar anak. Kedua TK tersebut dibagi menjadi 2 kelompok yakni TK Umum menjadi kelompok kontrol dan TK Inklusi menjadi kelompok Intervensi. Hal ini dimaksudkan agar dapat melihat perbedaan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional daerah Riau (*Lulu Cina Buta*). Sebagai informasi tambahan, dalam pengenalan dan proses penajakan pada kedua TK, didapatkan bahwa kedua TK tersebut belum mengenal permainan tradisional daerah Riau ini dan belum pernah menggunakan permainan ini pada anak. Untuk jumlah anak yang diperoleh menggunakan teknik sampling diperoleh 50 orang anak dengan pembagian 25 orang anak pada TK Umum dikumpulkan dalam Kelompok Kontrol, dan 25 orang anak pada TK Inklusi dikumpulkan dalam kelompok Intervensi.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian kuesioner untuk mengukur motorik kasar pada anak khususnya keseimbangan. Pengukuran yang dilakukan adalah kondisi keseimbangan anak saat bermain. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner keseimbangan dengan melihat indikator keseimbangan dinamis anak saat berjalan. Terdapat 3 indikator keseimbangan yakni 1 untuk belum seimbang, 2 untuk kurang seimbang dan 3 untuk seimbang. Keseimbangan yang diukur dari cara berjalan maju dan kedua tangan merentang, lalu berjalan maju dengan

kedua tangan dipinggang, kemudian saat anak berjalan menyamping kanan dan kiri saat bermain dengan kedua tangan merentang. Kuesioner ini disadur dan di modifikasi dari pengembangan instrumen keseimbangan untuk anak usia 5-6 tahun (Pranoto, 2023).

Analisa Data

Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi dari karakteristik responden dan kategori keseimbangan pada kedua kelompok dengan distribusi frekuensi. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal. Untuk melihat pengaruh dari permainan tradisional Lulu Cina Buta terhadap keseimbangan motorik kasar anak, maka dalam penelitian ini menggunakan uji t dependen dan untuk melihat perbedaan antara kedua kelompok, digunakan uji t-independen.

Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dalam pelekasaannya yang diusulkan melalui surat No. 1166/LPPM/UFDK/X/2023. Penelitian ini juga dilakukan dengan mengikuti prinsip etik dengan menjaga kerahasiaan dan memberikan *informed consent* sebelum dimulai perlakuan pada seluruh responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjabaran hasil penelitian yang diperoleh:

a) Karakteristik Anak

Dari hasil penelitian ditemukan karakteristik anak TK di Bukittinggi dari segi usia dan jenis kelamin serta kondisi ibu yang bekerja atau tidak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak (N=50)

No	Variabel	Mean (SD)	f	%
Kelompok Kontrol (N=25)				
1	Usia	4.68 (0.627)		
2	Jenis Kelamin			
	Laki-laki		12	48
	Perempuan		13	52
	Total		25	100
Kelompok Intervensi (N=25)				
1	Usia	5.20 (0.408)		
2	Jenis Kelamin			
	Laki-laki		10	40
	Perempuan		15	60
	Total		25	100

Dari tabel diatas dapat di lihat bahwa rata-rata usia anak pada kelompok kontrol adalah 4.68 (SD=0.627), sedangkan pada kelompok intervensi adalah 5.20 (SD=0.408). Jenis kelamin anak diketahui 52% adalah perempuan pada kelompok kontrol dan mayoritas sebesar 60% juga berjenis kelamin perempuan pada kelompok intervensi. Sementara anak yang berjenis kelamin laki-laki masih lebih sedikit dengan presentase masing-masing pada kelompok kontrol yakni 48% dan pada kelompok intervensi yakni 40%.

b) Keseimbangan anak sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional pada kelompok kontrol

Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Pada kelompok kontrol terdapat 25 orang sampel. Dalam kelompok kontrol ini, dapat diketahui variabel keseimbangan anak sebelum dan sesudah. Dalam hasil akan dibagi dua bentuk yakni distribusi frekuensi keseimbangan pada anak dalam bentuk numerik (angka) dan dalam bentuk kategorik. Penyajian hasil dalam tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi (numerik) variabel keseimbangan pada anak sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol (N=25)

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Keseimbangan pada Anak Sebelum Intervensi (pre)	1.24	0.435	1	2
Keseimbangan pada Anak Setelah Intervensi (post)	1.72	0.714	1	3

Tabel 3. Distribusi frekuensi (Kategorik) variabel keseimbangan pada anak sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol (N=25)

Variabel	f	%
Motorik kasar pada Anak Sebelum Intervensi (pre)		
Keseimbangan		
Seimbang	0	0
Kurang Seimbang	6	24
Belum Seimbang	19	76
Motorik kasar pada Anak Setelah Intervensi (post)		
Keseimbangan		
Seimbang	5	20
Kurang Seimbang	8	32
Belum Seimbang	12	48

Tabel 2 dan tabel 3 menunjukkan kondisi motorik kasar anak pada kelompok kontrol. Pada hasil yang diperoleh adalah mean pada kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah tidak terlalu berbeda yakni 1.24 dan 1.72. Hal ini dikarenakan pada kelompok control tidak dilakukan permainan tradisional Lulu Cina Buta. Selain itu, untuk kategori motorik kasar anak yang diukur, diperoleh paling banyak anak belum seimbang (76%). Untuk kondisi pengukuran setelah, diperoleh belum seimbang (48%).

c) Keseimbangan anak sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional pada kelompok intervensi

Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok intervensi dengan sampel 25 orang. Dalam kelompok kontrol, dapat diketahui variabel motorik kasar anak sebelum dan sesudah kontrol. Dalam hasil akan dibagi dua bentuk yakni distribusi frekuensi motorik kasar pada anak dalam bentuk numerik (angka) dan dalam bentuk kategorik. Penyajian hasil dalam tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi (numerik) variabel keseimbangan pada anak sebelum dan sesudah pada kelompok intervensi (N=25)

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Keseimbangan pada Anak Sebelum (pre)	2.16	0.637	1	3
Keseimbangan pada Anak Setelah (post)	2.44	0.588	2	3

Tabel 5. Distribusi frekuensi (Kategorik) variabel keseimbangan pada anak sebelum dan sesudah pada kelompok intervensi (N=25)

Variabel	f	%
Motorik kasar pada Anak Sebelum Intervensi (pre)		
Keseimbangan		
Seimbang	7	28
Kurang Seimbang	15	60
Belum Seimbang	3	12
Motorik kasar pada Anak Setelah Intervensi (post)		
Keseimbangan		
Seimbang	14	56
Kurang Seimbang	11	44
Belum Seimbang	0	0

Tabel 5 dan tabel 6 menunjukkan kondisi motorik kasar anak pada kelompok intervensi. Pada hasil yang diperoleh adalah mean pada kelompok intervensi antara sebelum dan sesudah terlihat berbeda yakni 2.16 dan 2.44. Hal ini dikarenakan pada kelompok intervensi dilakukan permainan tradisional Lulu Cina Buta yang meningkatkan motorik kasar pada anak. Selain itu, untuk kategori motorik kasar anak yang diukur setelah dilakukan intervensi, diperoleh paling

banyak anak Seimbang (56%).

d) Perbedaan efektifitas permainan tradisional lulu cina buta terhadap motorik kasar anak antara kelompok intervensi dan kelompok control

Pada penelitian ini juga melihat perbedaan keseimbangan anak pada kedua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Perbedaan tersebut di uji melalui uji t-Independen dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Perbedaan efektifitas permainan tradisional Lulu Cina Buta antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi dalam meningkatkan keseimbangan pada anak (N=50)

Variabel	N	Mean (SD)	t	p-value
Kelompok Kontrol	20	1.67 (0.474)	-4.636	0.008
Kelompok Intervensi		2.48 (0.462)		

* $\alpha=0.005$

Terdapat perbedaan signifikan rerata keseimbangan anak antara kelompok kontrol (Mean=1,67 dengan SD= 0,474) dengan kelompok intervensi (Mean = 2,48

dengan SD = 0,462) setelah diberikan permainan tradisional lulu cina buta. Nilai t didapatkan rerata (-4.636), nilai p value didapatkan 0.008, dimana 0,008 ($p<0,05$),

maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi setelah diberikan permainan tradisional Lulu Cina Buta terhadap keseimbangan pada anak.

Pembahasan

Setelah dilakukan observasi, intervensi dan evaluasi dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti yakni dapat dilihat peningkatan dari ketiga aspek yang dinilai yakni keseimbangan, kelincahan dan kecepatan. Hasil dari pelaksanaan kegiatan dan hasil refleksi yang dilakukan selama proses berlangsung pada kelompok kontrol dan kelompok intervensi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Lulu Cina Buta berpengaruh baik dengan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak. Hal ini terbukti dengan hasil yang didapat bahwa menunjukkan adanya peningkatan selama proses kegiatan berlangsung. Terdapat perbedaan signifikan rerata keseimbangan anak antara kelompok kontrol (Mean=1,67 dengan SD= 0,474) dengan kelompok intervensi (Mean = 2,48 dengan SD = 0,462) setelah diberikan permainan tradisional lulu cina buta. Nilai t didapatkan rerata (-4.636), nilai p value didapatkan 0.008, dimana 0,008 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi setelah diberikan permainan tradisional Lulu Cina Buta terhadap keseimbangan pada anak.

Sebelum munculnya teknologi permainan tradisional yang sangat populer di kalangan

masyarakat, seiring dengan perkembangan zaman, munculnya permainan-permainan modern yang erat kaitannya dengan teknologi seperti gadget mengubah jenis permainan dikalangan anak-anak. Anak-anak saat ini cenderung mendapatkan permainan modern dan tidak mengetahui permainan tradisional yang banyak di beberapa daerah di Indonesia. Sebuah penelitian juga telah dilakukan untuk menganalisis perbedaan permainan tradisional dan permainan modern untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Permainan tradisional dan permainan modern sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, selain itu permainan tradisional dan juga dapat sangat efektif dalam merangsang perkembangan motorik anak (Azhara & Sutapa, 2019). Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan, sementara pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan (Kumalasari, 2015).

Dalam merangsang perkembangan motorik kasar pada anak, telah banyak dilakukan beberapa permainan tradisional. Sebuah penelitian dilakukan bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan tradisional *engklek fruit* sebagai stimulasi motorik kasar anak usia dini. Dengan menggunakan permainan tradisional ini kemampuan motorik kasar anak dapat dilatih dengan membantu anak dalam mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, serta dapat melatih anak dalam membaca gerak tubuh, menggerakkan badan, dan atau yang terpenting melatih ketangkasan dan ketangkasan dalam permainan adu buah. agar anak dapat melatih ketangkasan tubuhnya dalam melakukan sesuatu (Sam et al., 2021). Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan di unit PAUD dan TK, karena kegiatan ini merupakan bagian dari perkembangan motorik anak yang harus

distimulasi dengan baik. Salah satu cara untuk merangsang kemampuan motorik anak adalah melalui berbagai macam permainan, salah satunya adalah permainan tradisional. Penelitian lain terkait permainan tradisional yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak adalah permainan bakiak. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi gerak mata dan tungkai, tubuh dengan keseimbangan, serta ketangkasan dan kekuatan tungkai pada anak TK melalui permainan bakiak. Dari penelitian yang dilakukan oleh Winarsih dkk (2023) ini, diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak sesuai dengan kemampuan anak, sehingga kemampuan keseimbangan, serta ketangkasan dan kekuatan tungkai dapat terstimulasi dengan baik (Winarsih et al., 2023).

Stimulasi motorik kasar anak dapat dikembangkan di sekolah bersama guru. Guru sebagai tenaga pendidik perkembangan anak di sekolah dituntut untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan holistik, terutama dalam proses pembelajaran anak yang mempunyai karakter dan kebutuhan yang berbeda-beda. Secara umum pembelajaran yang umum ditemui di lembaga PAUD yang menerapkan konsep pendidikan yang menegangkan, tidak menyenangkan, bahkan disertai dengan sikap otoriter terhadap biaya sekolah (Saripudin & Faujiah, 2018). Salah satu model pembelajaran anak usia dini yang sangat terkenal adalah model ATIK (Amati, Tiru dan Lakukan). Pertumbuhan belajar anak usia dini dan kelompok bermain dimulai dari pengamatan yang diperoleh dari rangsangan terhadap lingkungan sekitar dengan menggunakan penginderaan tubuh untuk mengamati kemudian

meniru hasil belajar yang diperoleh untuk selanjutnya dikerjakan dengan berlatih bermain bersama tim/kelompok. Permainan tradisional juga teruji memiliki efek terhadap kemampuan ritme gerak pada anak. Dalam sebuah penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan ($P < 0,05$) efektivitas permainan tradisional anak terhadap kemampuan ritme. Permainan tradisional anak diduga mengembangkan kemampuan ritme anak usia sekolah sebesar 16% namun tidak berpengaruh dalam hal kemampuan orientasi. Dengan memperhatikan hasil penelitian dan literatur maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan koordinasi perlu ditingkatkan dengan memainkan permainan tradisional pada anak usia 7 tahun guna mengatur, mengorientasikan dan mempersiapkan eksistensi gerak anak di masa depan. Hal ini dimulai dari pembelajaran saat anak di taman kanak-kanak dalam meningkatkan perkembangan motorik anak (Budak et al., 2017).

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan unsur kematangan dan penguasaan gerak tubuh. Keterampilan motorik kasar sangat dibutuhkan setiap anak untuk menunjang aspek perkembangan lainnya. Pengembangan Model Pembelajaran Sains untuk Siswa Taman Kanak- Kanak dengan pendekatan Bermain Sambil Belajar diperlukan untuk mendukung peningkatan motorik kasar pada anak (Dwi Yulianti, 2010). Permainan tradisional juga diakui dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil sebuah penelitian yang dilakukan Fatimah (2019) menunjukkan bahwa pada deskripsi observasi aktivitas anak siklus I diperoleh jumlah skor dengan kategori belum berkembang 40% (7 anak), kategori mulai berkembang 30% (6 anak), kategori berkembang sesuai harapan 10 % (3 anak), dan kategori

berkembang sangat baik 20% (2 anak). Sedangkan pada siklus II untuk kategori kurang berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (2 anak), kategori berkembang sesuai harapan 40% (7 anak) kategori perkembangan sangat baik 40% (8 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bakiak tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dalam permainan tersebut banyak melibatkan gerakan otot-otot besar (Hayati & Fatimah, 2019).

Peningkatan pendidikan anak usia dini saat ini menjadi perhatian pemerintah. Hal ini membuat guru diwajibkan meningkatkan kemampuan pengembangan kurikulum permainan anak (Hermawan, 2015). Penelitian lain tentang permainan tradisional engrang juga menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Peningkatan motorik kasar anak secara keseluruhan dari 47,4 persen dengan kriteria masih berkembang pada siklus I, menjadi 75 persen dengan kriteria berkembang harapan pada siklus II, dan menjadi 93 persen dengan kriteria berkembang sangat baik pada siklus III (Reviyanti & Reza, 2023). Kegiatan permainan tradisional dapat disimpulkan membantu meningkatkan motorik kasar anak sejak usia dini. Pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini tidak hanya meliputi perubahan fisik, tetapi juga perubahan dan perkembangan dalam berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku kedewasaan atau kematangan (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Susanto, 2014). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Wulandini dkk (2022) juga mengatakan bahwa melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul

dengan teman sebayanya (Wulandini et al., 2022).

Pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) perkembangan kemampuan anak akan sangat terlihat pula. Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK (Sujiono et al., 2018). Anak secara bertahap dapat dikenalkan dengan lingkungan hidup, pertanian bahkan industri. Pengenalannya pun tidak berlebihan, karena penyampaiannya disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dunia bermain sehingga proses belajar menyenangkan. Anak seringkali mengungkapkan ide dan perasaannya melalui permainan, sehingga bila anak merasa senang dan senang dengan apa yang diajarkan itu, maka dengan sendirinya akan bermanfaat bagi perkembangannya (Ketut Sudarsana, 2017). Keberadaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional sangat penting untuk dikembangkan di kalangan anak-anak, khususnya anak usia sekolah. Permainan tradisional ini akan dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak (Kancanadana et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *Lulu Cina Buta* dapat meningkatkan kemampuan

keseimbangan anak. Didapatkan p-value 0.008 ($p < 0.05$), maka hipotesis terkait efektifitas permainan ini pada keseimbangan anak dapat diterima. Permainan ini meningkatkan keseimbangan anak dalam bergerak yang menjadi landasan pembentuk motorik kasar anak. Diharapkan melalui permainan tradisional dapat meningkatkan pengenalan budaya Indonesia yang bervariasi dan belum dikenal anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal dan anak dapat mengenal lebih banyak permainan tradisional yang menyenangkan yang dimiliki bangsa Indonesia. Hal ini menjadi masukan juga untuk TK dalam mengadaptasi permainan-permainan tradisional pada konsep bermain anak dan pembelajaran di TK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini. Kepada pihak TK yang telah memfasilitasi dan keterlibatan aktif anak-anak yang telah menjadi responden dalam penelitian ini. Selain itu, yang tama sekali adalah ucapan terima kasih kepada LPPM Unirab yang bekerjasama dengan LPPM UFDK dalam penyelesaian administrasi penelitian dan dana hibah oleh LPPM Unirab Skema Penelitian Kerjasama Antar Perguruan Tinggi. Selanjutnya kepada seluruh tim penelitian yang mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ainun Marufa, S., Anjani, N., Yulianti, A., Aini Rahmawati, N., & Lubis, Z. I. (2023). Relationship Between Using a Balance Bike and the Improvement in Balance Among Children. *KnE Medicine*.
<https://doi.org/10.18502/kme.v3i3.13490>

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak

di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>

Azhara, M., & Sutapa, P. (2019). *Traditional Games vs. Modern in Increasing Children's Motor Ability in the 21st Century*.
<https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.72>

Brantasari, M. (2020). Bermain Sepeda Untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar ANak Usia 5-6 Tahun. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2).
<https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.648>

Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017). The Effect of Traditional Children'S Games on Orientation and Rhythm Ability. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 17(2).

Desmita. (2012). Psikologi Perkembangan peserta didik, banduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP, Dan SMA. In *Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA*.

Dwi Yulianti. (2010). Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak. *PT Indeks*.

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>

Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01).
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>

Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1).

- Heineman, K. R., Schendelaar, P., Van den Heuvel, E. R., & Hadders-Algra, M. (2018). Motor development in infancy is related to cognitive function at 4 years of age. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60(11). <https://doi.org/10.1111/dmcn.13761>
- Hermawan, I. K. D. (2015). Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan Performance of Early Childhood Education and Nonformal Education Based on Education Mission. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(1).
- Houdé, O., & Borst, G. (2014). Measuring inhibitory control in children and adults: Brain imaging and mental chronometry. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 5, Issue JUN). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00616>
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education (ICEEE)*, 4.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Laporan Risdas 2018. *Laporan Nasional Risdas 2018*, 53(9), 154–165.
- Ketut Sudarsana, O. I. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Membentuk Karakter Anak, Volume 1 n*.
- Kumalasari, D. (2015). KONSEP PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA DALAM PENDIDIKAN TAMAN SISWA (Tinjauan Humanis-Religius). *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3716>
- Lamsal, R., Dutton, D. J., & Zwicker, J. D. (2018). Using the ages and stages questionnaire in the general population as a measure for identifying children not at risk of a neurodevelopmental disorder. *BMC Pediatrics*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s12887-018-1105-z>
- Listiana, A., Guswanti, N., Anak, P., & Dini, U. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01).
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Mulyani, S. (2013). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2). <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Pranoto, N. W. (2023). Pengembangan Instrumen Keseimbangan Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Th*, 8(1).
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Rahman, D., & Hakim, A. A. (2022). Pengaruh Modifikasi Aktifitas Fisik Keseimbangan Terhadap Keterampilan Motorik Anak Usia Dini PADA MASA ADAPTASI KEHIDUPAN BARU. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01).
- Reviyanti, R., & Reza, M. (2023). Improving Gross Motoric Skills Through Traditional Engrang Games Modif Group B. *Wahana*, 75(1). <https://doi.org/10.36456/wahana.v75i1.7307>
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. (2021). PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK

- FRUIT SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.1-8>
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD (STUDI KASUS PADA TK DI KOTA CIREBON). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2637>
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2018). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul Metode Pengembangan Fisik*.
- Susanto, A. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. In *Kencana*.
- Wibisono, L. N., & Estiyono, A. (2018). Desain Mainan Konstruksi Bertransformasi Untuk Melatih Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29889>
- Winarsih, Y., Komala, Y., Maspupah, E., & Watini, S. (2023). Implementation of The ATIK Model to Improve Gross Motoric Ability Bakiak Games in TKIT Nurussunnah Batam. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(1). <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i1.1069>
- Wulandini, P., Saputra, R., & Windisari, F. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK UMUR 4-5 TAHUN DI DESA TARAI BANGUN KABUPATEN KAMPAR. *Menara Medika*, 4(2). <https://doi.org/10.31869/mm.v4i2.3085>
- Zuhriyah, I., & Kusumaningtyas, N. (2015). Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Kelereng Sendok Pada Kelompok B Tk Mardisiwi II Tuksongo Temanggung Tahun *PAUDIA: Jurnal Penelitian*