Empiricism Journal
https://journal-center.litpam.com/index.php/empiricism
email: empiric.journal@gmail.com

Vol. 7, No 3, Sep. 2026
e-ISSN: 2745-7613
pp. 3904-3919

Hubungan Minat Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Digital

Eko Sumarta, Mujriah*, Muhsan
Program Studi Pendidikan Jasmani, FIKKM, Universitas Pendidikan Mandalika. Jl. Pemuda No. 59A, Mataram, Indonesia 83125.
Email Korespondensi: mujriah@undikma.ac.id

Abstrak

Rendahnya aktivitas fisik anak sekolah dasar akibat meningkatnya penggunaan gawai dan permainan digital menjadi masalah penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional dipandang sebagai aktivitas berbasis budaya lokal yang dapat mendorong keterlibatan gerak anak, tetapi hubungan antara minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik masih perlu dikaji secara empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian berjumlah 32 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional dikumpulkan menggunakan angket, sedangkan perkembangan motorik diukur melalui Test Motor Ability yang meliputi shuttle run 4 × 10 meter, lempar tangkap bola, stork stand balance, dan lari cepat 30 meter. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan nilai r hitung sebesar 0,948 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik. Kesimpulannya, peserta didik yang memiliki minat dan keterlibatan lebih tinggi dalam permainan tradisional cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik, terutama pada aspek kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan.

Kata kunci: Permainan Tradisional; Keterlibatan Siswa; Perkembangan Motorik; Pendidikan Jasmani.

Traditional Game Engagement and Motor Development Among Elementary School Students in the Digital Era

Abstract

The decline in physical activity among elementary school children due to the increasing use of gadgets and digital games has become an important issue in physical education. Traditional games are considered local culture-based activities that can encourage children's active movement; however, the relationship between students' interest and engagement in traditional games and their motor development still requires empirical investigation. This study aimed to examine the relationship between students' interest and engagement in traditional games and the motor development of fourth-grade students at SD Negeri 6 Sukaraja. This research employed a quantitative approach with a correlational design. The sample consisted of 32 students selected using total sampling. Data on students' interest and engagement in traditional games were collected using a questionnaire, while motor development was measured using the Motor Ability Test, consisting of the 4 × 10 meter shuttle run, ball throwing and catching test, stork stand balance test, and 30 meter sprint. The data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, linearity testing, and Pearson Product Moment correlation. The results showed an r value of 0.948 with a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a positive and significant relationship between students' interest and engagement in traditional games and their motor development. It can be concluded that students with higher interest and engagement in traditional games tend to demonstrate better motor development, particularly in agility, coordination, balance, and speed.

Keywords: *Traditional Games; Student Engagement; Motor Development; Physical Education.*

How to Cite: Sumarta, E., Mujriah, M., & Muhsan, M. (2026). Hubungan Minat Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Empiricism Journal*, *7*(3), 3904-3919. https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.5792

https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.5792

Copyright© 2026, Sumarta et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, terutama pada aspek psikomotorik, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter. Dalam konteks sekolah dasar, PJOK tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran yang

mengajarkan aktivitas fisik, tetapi juga sebagai wahana untuk membangun pengalaman gerak yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran PJOK yang dirancang secara tepat dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, kecepatan, serta keterampilan gerak dasar yang diperlukan dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, PJOK perlu dipahami sebagai bagian strategis dari proses pendidikan yang mendukung pertumbuhan fisik, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik secara terpadu (Mustafa & Dwiyogo, 2020).

Perkembangan motorik pada anak sekolah dasar merupakan aspek yang perlu mendapat perhatian serius karena usia sekolah dasar merupakan masa penting bagi pembentukan keterampilan gerak dasar. Pada usia sekitar 9–10 tahun, peserta didik kelas IV SD berada pada fase perkembangan yang memungkinkan mereka memperkuat berbagai kemampuan motorik kasar, seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, menjaga keseimbangan, mengubah arah gerak, serta mengoordinasikan gerakan tubuh secara lebih efektif. Kemampuan motorik yang berkembang dengan baik akan membantu anak lebih percaya diri dalam mengikuti aktivitas fisik, lebih aktif dalam pembelajaran PJOK, serta lebih siap mengikuti berbagai bentuk permainan dan olahraga. Sebaliknya, keterlambatan atau rendahnya kemampuan motorik dapat berdampak pada rendahnya partisipasi anak dalam aktivitas fisik dan berkurangnya kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang bervariasi.

Namun, perkembangan teknologi digital telah mengubah pola bermain anak secara signifikan. Anak-anak semakin akrab dengan permainan berbasis gawai, game online, dan aktivitas hiburan digital yang cenderung bersifat pasif secara fisik. Kondisi ini berpotensi mengurangi frekuensi dan intensitas aktivitas gerak anak, terutama aktivitas bermain yang menuntut keterlibatan tubuh secara aktif. WHO (2023) menegaskan bahwa rendahnya aktivitas fisik pada anak usia sekolah menjadi isu kesehatan yang perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi kebugaran, kesehatan, dan perkembangan kemampuan gerak anak. Bukti empiris terbaru juga menunjukkan adanya kecenderungan penurunan aktivitas fisik dan keterampilan motorik pada anak sekolah yang berkaitan dengan meningkatnya penggunaan gawai dan perubahan pola bermain anak (Fitrianto et al., 2023). Sementara itu, kajian tentang active video games menunjukkan hasil yang belum sepenuhnya konsisten dalam meningkatkan fundamental motor skills; beberapa temuan menunjukkan bahwa dampaknya lebih banyak terbatas pada peningkatan aktivitas sesaat dan belum tentu beralih secara optimal pada keterampilan motorik dasar anak (Liu et al., 2020). Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran PJOK yang mampu menghadirkan pengalaman gerak langsung, bervariasi, dan kontekstual bagi peserta didik.

Salah satu alternatif yang relevan adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Permainan tradisional memiliki karakteristik gerak yang kaya, sederhana, mudah dimodifikasi, dan sesuai dengan dunia bermain anak. Permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, lompat tali, kasti, dan berbagai bentuk permainan lokal lainnya menuntut anak untuk bergerak aktif melalui aktivitas berlari, melompat, menghindar, mengejar, melempar, menangkap, menjaga keseimbangan, mengubah arah, dan bekerja sama dengan teman. Selain mengembangkan aspek motorik, permainan tradisional juga mengandung nilai sosial dan budaya, seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, keberanian, disiplin, dan penghargaan terhadap aturan. Dalam kerangka pembelajaran PJOK, permainan tradisional dapat menjadi media yang menghubungkan pengembangan kemampuan motorik dengan pelestarian budaya lokal.

Secara teoretis, keterkaitan permainan tradisional dengan perkembangan motorik dapat dijelaskan melalui konsep deliberate play dan affordances. Deliberate play menekankan pentingnya aktivitas bermain yang menyenangkan, fleksibel, dan kaya variasi sebagai dasar perkembangan motorik dan kognitif anak. Aktivitas bermain yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba, mengulang, menyesuaikan strategi, dan mengeksplorasi berbagai pola gerak dapat memperkuat pengalaman motorik anak secara alami (Pesce et al., 2016). Selain itu, teori affordances menjelaskan bahwa lingkungan bermain menyediakan peluang tindakan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan gerak. Dalam permainan tradisional, aturan, ruang, alat, teman bermain, dan tantangan permainan menciptakan berbagai peluang gerak yang mendorong anak melatih lokomosi, stabilitas, koordinasi, dan kontrol objek secara

bersamaan (Kesumawati et al., 2023). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya bernilai rekreatif, tetapi juga memiliki dasar teoretis yang kuat sebagai media stimulasi perkembangan motorik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung perkembangan kemampuan motorik anak. Prasetya dan Komaini (2019) menemukan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar peserta didik sekolah dasar. Maryati et al. (2021) juga melaporkan bahwa permainan tradisional bentengan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik SD. Pada lingkup internasional, Logan et al. (2020) menjelaskan bahwa aktivitas permainan aktif dapat mendukung peningkatan fundamental movement skills pada anak usia sekolah dasar. Temuan yang lebih baru juga memperkuat posisi permainan tradisional sebagai media pendidikan jasmani. Tan et al. (2020), misalnya, membandingkan permainan tradisional dengan free play dan mengukur kemampuan motorik anak menggunakan Movement Assessment Battery for Children-2. Bendriyanti dan Haryono (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Gustian et al. (2024) juga mengkaji pendekatan Teaching Games for Understanding melalui permainan tradisional kasti untuk menstimulasi keterampilan motorik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Samodra et al. (2023) menggunakan Test of Gross Motor Development-2 untuk menilai keterampilan lokomotor dan kontrol objek dalam konteks aktivitas permainan anak. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai komponen motorik, baik lokomotor, keseimbangan, koordinasi, kontrol objek, maupun kompetensi motorik secara umum.

Meskipun demikian, kajian terdahulu masih menyisakan beberapa ruang penelitian yang perlu dikembangkan. Sebagian besar penelitian tentang permainan tradisional dan kemampuan motorik masih berfokus pada desain eksperimen atau intervensi tertentu, misalnya pengaruh satu jenis permainan terhadap satu atau beberapa aspek motorik. Pendekatan tersebut penting, tetapi belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana keterlibatan atau minat peserta didik terhadap permainan tradisional berhubungan dengan beberapa indikator motorik kasar secara lebih komprehensif dalam situasi pembelajaran yang alami. Selain itu, masih terdapat kebutuhan untuk memahami hubungan antara permainan tradisional sebagai aktivitas yang diminati peserta didik dengan hasil pengukuran motorik yang lebih objektif. Kajian sebelumnya juga menunjukkan bahwa isu transfer jangka panjang, generalisasi lintas budaya, dan hubungan dosis-respons antara keterlibatan dalam permainan tradisional dan perkembangan motorik masih perlu diteliti lebih lanjut (Kesumawati et al., 2023; Pesce et al., 2016). Dengan demikian, celah penelitian tidak hanya terletak pada perbedaan desain penelitian, tetapi pada belum banyaknya kajian yang menghubungkan minat atau keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan beberapa indikator kemampuan motorik kasar secara terukur.

Fenomena tersebut juga ditemukan di SD Negeri 6 Sukaraja. Berdasarkan observasi awal selama kegiatan Praktik Kependidikan, sebagian peserta didik kelas IV tampak kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran PJOK yang menggunakan permainan tradisional. Beberapa peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar pada permainan modern berbasis gawai dibandingkan aktivitas permainan yang melibatkan gerak tubuh secara langsung. Kondisi ini berdampak pada perbedaan partisipasi dalam pembelajaran gerak. Peserta didik yang lebih aktif mengikuti permainan tradisional tampak memiliki keberanian, koordinasi, kelincahan, dan kemampuan bergerak yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang kurang antusias. Namun, kondisi tersebut belum pernah diukur secara sistematis menggunakan instrumen tes motor ability, sehingga perkembangan motorik peserta didik belum dapat diketahui secara objektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan pengukuran minat atau keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan pengukuran objektif perkembangan motorik melalui instrumen Test Motor Ability yang mencakup beberapa indikator motorik kasar, seperti kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan. Dengan pendekatan korelasional, penelitian ini tidak hanya menilai pengaruh satu jenis

permainan sebagai perlakuan, tetapi berusaha menggambarkan keterhubungan antara pengalaman, minat, atau keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan kondisi kemampuan motorik mereka secara lebih komprehensif. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan dasar empiris bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran berbasis permainan tradisional yang lebih relevan, aktif, dan terukur.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena pembelajaran PJOK di sekolah dasar perlu menghadirkan aktivitas yang mampu menjawab tantangan rendahnya aktivitas fisik anak sekaligus mempertahankan nilai budaya lokal. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana, murah, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Apabila hubungan antara permainan tradisional dan perkembangan motorik dapat dibuktikan secara empiris, maka guru PJOK memiliki dasar yang lebih kuat untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memahami kondisi motorik peserta didik secara lebih objektif dan menjadikan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran PJOK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pendidikan jasmani mengenai hubungan antara aktivitas bermain berbasis budaya lokal dan perkembangan motorik anak sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru PJOK dalam menyusun pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Semakin tinggi minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional, maka semakin baik perkembangan motorik yang ditunjukkan melalui indikator motorik kasar.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Desain korelasional digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik tanpa memberikan perlakuan atau intervensi tertentu. Menurut Sugiyono (2019), penelitian korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih berdasarkan data yang dianalisis secara statistik. Desain ini sesuai dengan tujuan penelitian karena peneliti tidak membandingkan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, melainkan menguji keterkaitan antara dua variabel yang terjadi secara alami pada peserta didik.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional. Variabel ini tidak hanya dimaknai sebagai keberadaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, tetapi sebagai kecenderungan peserta didik untuk menyukai, memperhatikan, mengikuti, dan terlibat aktif dalam permainan tradisional. Variabel ini juga mencakup dukungan lingkungan pembelajaran, seperti ketersediaan fasilitas dan peran guru dalam mengenalkan serta melaksanakan permainan tradisional. Penegasan definisi operasional ini diperlukan karena instrumen angket yang digunakan mengukur beberapa aspek, yaitu minat dan perhatian, perilaku saat bermain, fasilitas, dan peran guru.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik peserta didik. Perkembangan motorik dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan motorik kasar yang meliputi kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan. Pemilihan indikator tersebut sesuai dengan karakteristik permainan tradisional yang menuntut peserta didik melakukan berbagai gerak dasar, seperti berlari, melompat, menghindar, menangkap, melempar, menjaga keseimbangan, dan mengubah arah gerak. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengukuran kemampuan motorik dalam konteks permainan tradisional dan pendidikan jasmani dapat dilakukan melalui berbagai domain gerak, seperti kemampuan lokomotor, kontrol objek, koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan motorik dasar (Gustian et al., 2024; Samodra et al., 2023; Tan et al., 2020).

Penggunaan desain korelasional juga didukung oleh kajian terbaru yang menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas bermain, media digital, aktivitas fisik, dan kemampuan motorik anak sering kali dikaji melalui pendekatan hubungan antarvariabel. Penelitian mengenai active video games dan keterampilan motorik menunjukkan hasil yang masih beragam, sehingga pemetaan hubungan antarvariabel menjadi langkah ilmiah yang relevan sebelum dilakukan penelitian kausal yang lebih kuat (Liu et al., 2020). Selain itu, pendekatan berbasis affordances menjelaskan bahwa konteks bermain menyediakan peluang gerak bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik melalui interaksi dengan lingkungan, alat, aturan, dan teman bermain (Kesumawati et al., 2023). Dengan demikian, desain korelasional dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik mereka.

Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja yang berjumlah 32 peserta didik. Peserta didik kelas IV dipilih karena berada pada fase usia sekolah dasar yang masih membutuhkan stimulasi gerak aktif dan beragam melalui pembelajaran PJOK. Pada tahap ini, peserta didik umumnya berada pada rentang usia 9–10 tahun sehingga aktivitas bermain yang melibatkan kelincahan, koordinasi, keseimbangan, kecepatan, dan kerja sama sangat relevan untuk mendukung perkembangan motorik.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 100 peserta didik, sehingga seluruh peserta didik kelas IV dapat dilibatkan sebagai responden. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32 peserta didik.

Karakteristik sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja, berusia sekitar 9–10 tahun, terdiri atas peserta didik laki-laki dan perempuan, mengikuti pembelajaran PJOK, serta berada dalam kondisi fisik yang memungkinkan untuk mengikuti tes motor ability. Peserta didik yang sedang sakit, mengalami cedera, atau memiliki kondisi fisik tertentu yang dapat membahayakan keselamatan saat pelaksanaan tes tidak dilibatkan dalam pelaksanaan tes fisik.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data variabel bebas dan variabel terikat. Data variabel bebas diperoleh melalui angket minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional, sedangkan data variabel terikat diperoleh melalui Test Motor Ability. Instrumen angket digunakan untuk mengukur aspek minat, perilaku bermain, dukungan fasilitas, dan peran guru dalam permainan tradisional. Sementara itu, Test Motor Ability digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar peserta didik melalui aspek kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Permainan Tradisional

Variabel	Faktor	Indikator	Jumlah Butir
Minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional	Intrinsik	Minat dan perhatian	11
Minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional	Intrinsik	Perilaku saat bermain	5
Minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional	Ekstrinsik	Fasilitas	7
Minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional	Ekstrinsik	Peran guru	6
Jumlah			29

Angket menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk pernyataan positif, skor diberikan dengan ketentuan SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1. Untuk pernyataan negatif, penskoran dilakukan secara terbalik, yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4. Skor total

angket diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor butir. Semakin tinggi skor yang diperoleh peserta didik, semakin tinggi minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional.

Contoh pernyataan positif dalam angket adalah “Saya senang mengikuti permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK” dan “Saya aktif bergerak ketika bermain permainan tradisional bersama teman.” Contoh pernyataan negatif adalah “Saya kurang tertarik mengikuti permainan tradisional karena lebih menyukai permainan di gawai.” Contoh butir tersebut menunjukkan bahwa angket tidak hanya mengukur pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional, tetapi mengukur sikap, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas permainan tradisional.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, angket diuji melalui validitas isi, validitas butir, dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli, yaitu dosen atau guru PJOK yang memahami pembelajaran permainan tradisional dan perkembangan motorik anak sekolah dasar. Penilaian ahli bertujuan untuk memastikan kesesuaian butir angket dengan indikator variabel, kejelasan bahasa, dan kesesuaian pernyataan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Validitas butir diuji menggunakan korelasi item-total. Butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel atau nilai signifikansi kurang dari 0,05. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach’s Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach’s Alpha berada pada kategori memadai, yaitu minimal 0,70.

Tabel 2. Alat dan Bahan Penelitian

No.	Alat/Bahan	Fungsi
1	Angket/Kuesioner	Mengukur minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional
2	Stopwatch	Mengukur waktu pada tes shuttle run, stork stand balance, dan lari cepat 30 meter
3	Cone/Kun	Menandai lintasan dan batas area tes
4	Bola tenis	Digunakan dalam tes koordinasi lempar tangkap bola
5	Meteran	Mengukur jarak lintasan tes
6	Peluit	Memberikan aba-aba pelaksanaan tes
7	Lembar penilaian	Mencatat hasil angket dan hasil tes motor ability

Instrumen kedua dalam penelitian ini adalah Test Motor Ability. Tes ini digunakan untuk mengukur perkembangan motorik kasar peserta didik melalui empat jenis tes, yaitu shuttle run 4 × 10 meter, lempar tangkap bola, stork stand balance, dan lari cepat 30 meter. Pemilihan tes tersebut didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh gambaran kemampuan motorik secara lebih komprehensif. Shuttle run 4 × 10 meter digunakan untuk mengukur kelincahan, lempar tangkap bola digunakan untuk mengukur koordinasi, stork stand balance digunakan untuk mengukur keseimbangan, dan lari cepat 30 meter digunakan untuk mengukur kecepatan.

Penggunaan beberapa indikator motorik tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menilai perkembangan motorik anak melalui berbagai domain gerak. Tan et al. (2020) menggunakan Movement Assessment Battery for Children-2 untuk mengukur kemampuan motorik anak dalam konteks permainan tradisional. Samodra et al. (2023) menggunakan Test of Gross Motor Development-2 untuk menilai keterampilan lokomotor dan kontrol objek. Gustian et al. (2024) juga mengkaji pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk menstimulasi keterampilan motorik peserta didik sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak perlu diukur melalui beberapa aspek gerak agar hasilnya lebih menyeluruh.

Tabel 3. Instrumen Test Motor Ability

No.	Jenis Tes	Aspek yang Diukur	Satuan Skor
1	Shuttle run 4 × 10 meter	Kelincahan	Waktu dalam detik
2	Lempar tangkap bola	Koordinasi	Jumlah tangkapan sah
3	Stork stand balance	Keseimbangan	Waktu dalam detik
4	Lari cepat 30 meter	Kecepatan	Waktu dalam detik

Pada tes shuttle run 4 × 10 meter, peserta didik berlari bolak-balik pada lintasan sepanjang 10 meter sebanyak empat kali sesuai aba-aba. Waktu dicatat sejak aba-aba mulai

sampai peserta didik melewati garis akhir. Setiap peserta didik diberi dua kali kesempatan, dan skor yang digunakan adalah waktu terbaik. Pada tes lempar tangkap bola, peserta didik berdiri di belakang garis yang telah ditentukan, kemudian melempar dan menangkap bola tenis ke arah dinding dalam waktu yang ditentukan. Skor diperoleh dari jumlah tangkapan sah yang berhasil dilakukan. Pada tes stork stand balance, peserta didik berdiri dengan satu kaki dan kedua tangan berada di pinggang, kemudian mempertahankan posisi seimbang selama mungkin. Waktu dicatat sejak peserta didik berada pada posisi yang benar sampai keseimbangan hilang. Setiap peserta didik diberi dua kali kesempatan, dan skor terbaik digunakan sebagai data. Pada tes lari cepat 30 meter, peserta didik berlari secepat mungkin dari garis start menuju garis finish sejauh 30 meter. Waktu tempuh dicatat dalam satuan detik, dan skor terbaik digunakan sebagai data akhir.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengurus izin penelitian kepada pihak sekolah, menjelaskan tujuan penelitian kepada kepala sekolah dan guru PJOK, menyiapkan instrumen angket, menyiapkan alat tes motor ability, serta menyusun jadwal pelaksanaan pengumpulan data. Karena subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar, penelitian ini memperhatikan etika penelitian, yaitu izin dari pihak sekolah, persetujuan orang tua atau wali peserta didik, penjelasan kegiatan kepada peserta didik, serta jaminan keselamatan selama pelaksanaan tes fisik.

Tahap kedua adalah pengisian angket. Angket diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja untuk memperoleh data mengenai minat dan keterlibatan mereka dalam permainan tradisional. Sebelum angket diisi, peneliti menjelaskan petunjuk pengisian, pilihan jawaban, dan cara memberikan jawaban. Peserta didik diminta mengisi angket sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Peneliti mendampingi proses pengisian angket agar peserta didik memahami setiap pernyataan, tetapi tidak mengarahkan jawaban peserta didik.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan tes motor ability. Sebelum tes dimulai, peserta didik melakukan pemanasan untuk mengurangi risiko cedera. Peneliti bersama guru PJOK memastikan lokasi tes aman, lintasan tidak licin, alat yang digunakan dalam kondisi baik, dan peserta didik menggunakan pakaian serta alas kaki yang sesuai untuk aktivitas fisik. Tes dilakukan secara bergiliran agar pencatatan skor lebih akurat. Hasil setiap tes dicatat pada lembar penilaian berdasarkan identitas atau kode peserta didik. Untuk menjaga kerahasiaan data, identitas peserta didik dikodekan pada saat pengolahan data.

Tahap keempat adalah pemeriksaan dan tabulasi data. Data angket diperiksa untuk memastikan seluruh butir telah dijawab. Skor setiap butir kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional. Data hasil tes motor ability diperiksa berdasarkan hasil pencatatan pada setiap item tes. Skor mentah dari setiap tes selanjutnya dikonversi ke dalam T-score agar seluruh indikator motorik memiliki skala yang sama sebelum digabungkan menjadi skor perkembangan motorik.

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis data meliputi analisis deskriptif, uji kualitas instrumen, konversi skor motor ability, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data penelitian, meliputi skor minimum, skor maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan distribusi data dari variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional serta variabel perkembangan motorik. Analisis ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum data sebelum dilakukan pengujian hubungan antarvariabel.

Uji kualitas instrumen dilakukan terhadap angket minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional. Uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi item-total. Butir angket dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel atau nilai signifikansi kurang dari 0,05. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha minimal 0,70.

Skor motor ability dianalisis melalui konversi skor mentah ke dalam T-score. Konversi ini dilakukan karena setiap jenis tes memiliki satuan dan arah skor yang berbeda. Pada tes lempar tangkap bola dan stork stand balance, skor yang lebih tinggi menunjukkan kemampuan

yang lebih baik. Pada tes shuttle run 4 × 10 meter dan lari cepat 30 meter, skor berupa waktu tempuh sehingga waktu yang lebih rendah menunjukkan kemampuan yang lebih baik. Setelah seluruh skor mentah dikonversi menjadi T-score, skor perkembangan motorik peserta didik diperoleh dengan menjumlahkan atau merata-ratakan T-score dari empat item tes, yaitu kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan. Skor akhir tersebut digunakan sebagai data variabel perkembangan motorik dalam analisis korelasi.

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik bersifat linear. Hubungan dinyatakan linear apabila nilai signifikansi pada Deviation from Linearity lebih besar dari 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment apabila data memenuhi asumsi normalitas dan linearitas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik. Nilai koefisien korelasi digunakan untuk melihat arah dan kekuatan hubungan. Koefisien korelasi positif menunjukkan bahwa semakin tinggi minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional, semakin baik perkembangan motorik peserta didik. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis korelasi dilakukan menggunakan Spearman’s rho sebagai alternatif nonparametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Sampel penelitian berjumlah 32 peserta didik. Data variabel minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional diperoleh melalui angket yang terdiri atas 29 butir pernyataan, sedangkan data perkembangan motorik diperoleh melalui Test Motor Ability yang mencakup shuttle run 4 × 10 meter, lempar tangkap bola, stork stand balance, dan lari cepat 30 meter. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi Pearson Product Moment.

Deskripsi Data Minat dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Permainan Tradisional

Variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional diukur menggunakan angket yang mencakup faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik terdiri atas indikator minat dan perhatian serta perilaku saat bermain, sedangkan faktor ekstrinsik terdiri atas indikator fasilitas dan peran guru. Hasil analisis deskriptif statistik variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskriptif Statistik Minat dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Permainan Tradisional

Statistik	Nilai
N Valid	32
Missing	0
Mean	89,75
Median	90,00
Mode	88,00
Std. Deviation	8,21
Minimum	68
Maximum	108
Sum	2872

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa skor rata-rata minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional adalah 89,75 dengan standar deviasi 8,21. Skor minimum yang diperoleh peserta didik adalah 68, sedangkan skor maksimum adalah 108. Nilai median sebesar 90,00 dan modus sebesar 88,00 menunjukkan bahwa sebaran skor peserta didik berada di sekitar nilai rata-rata. Dengan demikian, secara umum minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional berada pada kecenderungan sedang hingga tinggi.

Kategorisasi data dilakukan menggunakan norma lima kategori berdasarkan nilai rata-rata ideal empiris dan standar deviasi empiris. Kriteria kategori ditentukan dengan rumus: sangat rendah apabila $X \leq M - 1{,}5SD$; rendah apabila $M - 1{,}5SD < X \leq M - 0{,}5SD$; sedang apabila $M - 0{,}5SD < X \leq M + 0{,}5SD$; tinggi apabila $M + 0{,}5SD < X \leq M + 1{,}5SD$; dan sangat tinggi apabila $X > M + 1{,}5SD$. Berdasarkan rata-rata 89,75 dan standar deviasi 8,21, diperoleh norma penilaian sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Kategori Minat dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Permainan Tradisional

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 77{,}44$	Sangat Rendah	2	6,3%
2	$77{,}44 < X \leq 85{,}65$	Rendah	7	21,9%
3	$85{,}65 < X \leq 93{,}86$	Sedang	14	43,7%
4	$93{,}86 < X \leq 102{,}07$	Tinggi	7	21,9%
5	$X > 102{,}07$	Sangat Tinggi	2	6,3%
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan Tabel 5, mayoritas peserta didik berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 14 peserta didik atau 43,7%. Peserta didik yang berada pada kategori rendah dan tinggi masing-masing berjumlah 7 peserta didik atau 21,9%. Sementara itu, peserta didik pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi masing-masing berjumlah 2 peserta didik atau 6,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional masih bervariasi, tetapi kecenderungan terbesar berada pada kategori sedang.

Deskripsi Data Perkembangan Motorik Peserta Didik

Variabel perkembangan motorik peserta didik diukur menggunakan Test Motor Ability yang terdiri atas empat jenis tes. Shuttle run 4 × 10 meter digunakan untuk mengukur kelincahan, lempar tangkap bola digunakan untuk mengukur koordinasi, stork stand balance digunakan untuk mengukur keseimbangan, dan lari cepat 30 meter digunakan untuk mengukur kecepatan. Skor mentah dari setiap tes dikonversi ke dalam T-score agar semua indikator memiliki skala yang sama sebelum dijumlahkan menjadi skor perkembangan motorik. Hasil analisis deskriptif variabel perkembangan motorik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Deskriptif Statistik Perkembangan Motorik Peserta Didik

Statistik	Nilai
N Valid	32
Missing	0
Mean	198,42
Median	200,31
Mode	201,54
Std. Deviation	24,67
Minimum	145,20
Maximum	255,70
Sum	6349,44

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa skor rata-rata perkembangan motorik peserta didik adalah 198,42 dengan standar deviasi 24,67. Skor minimum sebesar 145,20 dan skor maksimum sebesar 255,70 menunjukkan adanya variasi kemampuan motorik di antara peserta didik. Nilai median sebesar 200,31 dan modus sebesar 201,54 menunjukkan bahwa sebagian besar skor perkembangan motorik berada di sekitar rata-rata. Dengan demikian, perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja secara umum berada pada kategori sedang.

Kategorisasi perkembangan motorik juga menggunakan norma lima kategori berdasarkan mean dan standar deviasi. Berdasarkan rata-rata 198,42 dan standar deviasi 24,67, diperoleh distribusi kategori perkembangan motorik sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Kategori Perkembangan Motorik Peserta Didik

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	X ≤ 161,42	Sangat Rendah	2	6,3%
2	161,42 < X ≤ 186,09	Rendah	8	25,0%
3	186,09 < X ≤ 210,76	Sedang	12	37,5%
4	210,76 < X ≤ 235,43	Tinggi	8	25,0%
5	X > 235,43	Sangat Tinggi	2	6,3%
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan Tabel 7, sebagian besar peserta didik berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 12 peserta didik atau 37,5%. Peserta didik yang berada pada kategori rendah dan tinggi masing-masing berjumlah 8 peserta didik atau 25,0%. Sementara itu, peserta didik pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi masing-masing berjumlah 2 peserta didik atau 6,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik peserta didik belum seluruhnya berada pada kategori tinggi, tetapi mayoritas peserta didik berada pada kategori sedang dengan variasi kemampuan yang cukup jelas.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data variabel penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik bersifat linear.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Taraf Sig.	Keterangan
Minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional	0,200	> 0,05	0,05	Normal
Perkembangan motorik	0,200	> 0,05	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 8, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada kedua variabel adalah 0,200 dan nilai signifikansi Shapiro-Wilk berada di atas 0,05. Dengan demikian, data minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional serta data perkembangan motorik dinyatakan berdistribusi normal. Karena data memenuhi asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan ke uji linearitas dan uji korelasi Pearson Product Moment.

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas Hubungan Variabel X dan Y

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Statistik yang Dilihat	F hitung	F tabel	Sig.	Kriteria	Kesimpulan
Minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional	Perkembangan motorik	Deviation from Linearity	0,91	4,17	0,547	Sig. > 0,05	Linear

Berdasarkan Tabel 9, nilai F hitung sebesar 0,91 lebih kecil daripada F tabel sebesar 4,17. Selain itu, nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,547 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik dinyatakan linear. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan skor minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional cenderung diikuti oleh peningkatan skor perkembangan motorik secara searah.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment karena data berdistribusi normal dan hubungan kedua variabel bersifat linear. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik.

Tabel 10. Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Variabel yang Dikorelasikan	N	r hitung	r tabel	Sig.	r^2	Interpretasi
Minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik	32	0,948	0,349	0,000	0,899	Positif, signifikan, sangat kuat

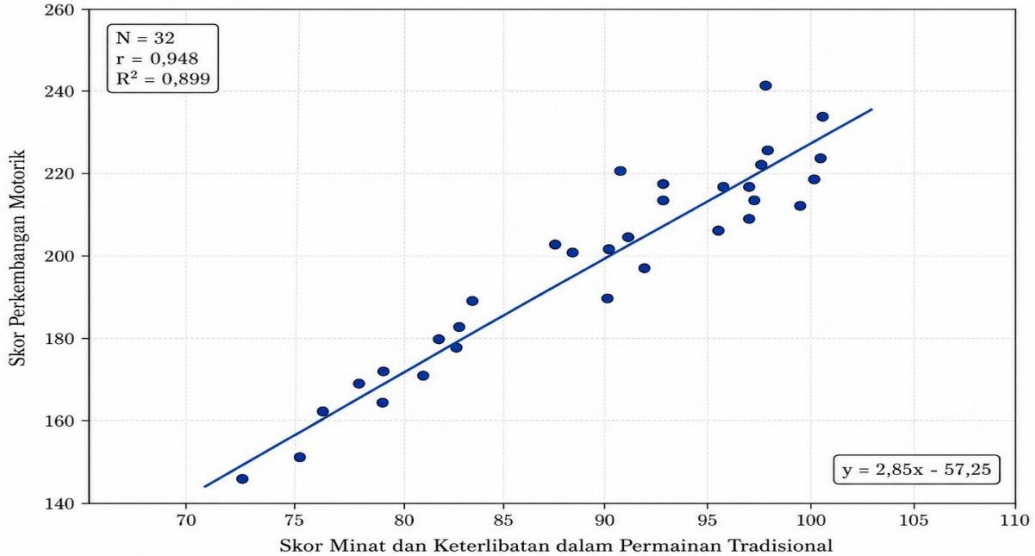
Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai r hitung sebesar 0,948, sedangkan r tabel pada N = 32 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,349. Karena r hitung lebih besar daripada r tabel dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis penelitian diterima. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Nilai korelasi bernilai positif, sehingga semakin tinggi minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional, semakin tinggi pula skor perkembangan motorik peserta didik.

Nilai r^2 sebesar 0,899 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel sangat kuat secara statistik. Namun, nilai tersebut tidak dapat dimaknai sebagai bukti sebab-akibat karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, bukan eksperimen. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara kedua variabel, tetapi tidak membuktikan bahwa permainan tradisional secara langsung menyebabkan peningkatan perkembangan motorik.

Tabel 11. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00–0,199	Sangat Rendah
0,20–0,399	Rendah
0,40–0,599	Sedang
0,60–0,799	Kuat
0,80–1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan Tabel 11, nilai korelasi sebesar 0,948 berada pada interval 0,80–1,000 sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik berada pada tingkat sangat kuat.



Gambar 1. Scatterplot Hubungan Minat dan Keterlibatan dalam Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik

Gambar 1 menyajikan grafik sebar hubungan antara skor minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan skor perkembangan motorik. Sumbu X menunjukkan skor minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional, sedangkan sumbu Y menunjukkan skor perkembangan motorik. Pola sebar titik data menunjukkan kecenderungan menaik dari kiri bawah ke kanan atas. Artinya, peserta didik dengan skor minat dan keterlibatan permainan tradisional yang lebih tinggi cenderung memiliki skor perkembangan motorik yang lebih tinggi. Pemeriksaan visual terhadap scatterplot juga menunjukkan bahwa pola hubungan cenderung linear dan tidak menunjukkan adanya outlier ekstrem yang secara mencolok menyimpang dari pola umum data. Dengan demikian, scatterplot mendukung hasil uji linearitas dan hasil korelasi Pearson Product Moment yang menunjukkan hubungan positif sangat kuat antara kedua variabel.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja. Nilai korelasi Pearson Product Moment sebesar 0,948 menunjukkan hubungan yang sangat kuat. Temuan ini berarti bahwa peserta didik yang memiliki minat dan keterlibatan lebih tinggi dalam permainan tradisional cenderung memiliki skor perkembangan motorik yang lebih baik. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, hasil tersebut harus dimaknai sebagai hubungan statistik, bukan sebagai bukti sebab-akibat.

Hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan tradisional yang kaya aktivitas gerak. Permainan tradisional umumnya melibatkan gerak lokomotor, stabilitas, koordinasi, reaksi, kelincahan, dan kecepatan. Ketika peserta didik terlibat dalam permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, lompat tali, atau permainan tradisional lain, mereka melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, menghindar, mengejar, menjaga keseimbangan, melempar, menangkap, dan mengubah arah tubuh. Aktivitas tersebut sesuai dengan indikator motorik yang diukur dalam penelitian ini, yaitu kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan. Dengan demikian, kuatnya hubungan yang ditemukan dapat dipahami karena variabel permainan tradisional dan variabel perkembangan motorik sama-sama berkaitan dengan aktivitas gerak aktif yang dilakukan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang menyediakan pengalaman gerak bervariasi bagi anak. Ardiyanto (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, kebugaran jasmani, kemampuan sosial, dan perkembangan emosional anak melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Kusumawati (2020) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai edukatif dan dapat menstimulasi perkembangan fisik serta psikis anak. Dalam konteks pendidikan jasmani, permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media belajar gerak yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman motorik secara langsung.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui konsep deliberate play dan affordances. Deliberate play menekankan bahwa aktivitas bermain yang menyenangkan, fleksibel, dan bervariasi dapat mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak (Pesce et al., 2016). Permainan tradisional memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencoba berbagai pola gerak, mengulang gerakan, menyesuaikan strategi, bekerja sama, dan merespons situasi permainan yang berubah-ubah. Sementara itu, pendekatan affordances menjelaskan bahwa lingkungan bermain menyediakan peluang tindakan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan gerak melalui interaksi dengan ruang, alat, aturan, teman bermain, dan tantangan permainan (Kesumawati et al., 2023). Dengan demikian, permainan tradisional dapat dipahami sebagai konteks belajar gerak yang kaya peluang dan mendukung perkembangan motorik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Fajarwati dan Nugroho (2021) menemukan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor dan engklek efektif mendukung kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan peserta didik sekolah dasar. Logan et al. (2020) menjelaskan bahwa aktivitas permainan berbasis gerak dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik dasar anak karena melibatkan koordinasi otot besar

secara aktif dan berulang. Tan et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan motorik anak dibandingkan free play melalui pengukuran Movement Assessment Battery for Children-2. Bendriyanti dan Haryono (2021) juga menemukan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, Gustian et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Teaching Games for Understanding dengan permainan tradisional kasti dapat menstimulasi keterampilan motorik peserta didik sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, nilai korelasi 0,948 perlu dibahas secara kritis. Nilai tersebut termasuk sangat tinggi, bahkan mendekati hubungan linear sempurna. Dalam penelitian pendidikan dengan sampel kecil, korelasi sebesar ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Beberapa kajian sebelumnya melaporkan hubungan motorik dan aktivitas bermain atau penggunaan media digital pada tingkat sedang hingga kuat, misalnya sekitar r = 0,62 dalam konteks perkembangan motorik anak dan penggunaan gadget (Milenković, 2022). Oleh karena itu, nilai korelasi yang sangat tinggi dalam penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa kemungkinan. Pertama, indikator angket permainan tradisional mungkin memiliki kedekatan konseptual dengan aktivitas gerak yang juga tercermin dalam tes motorik. Kedua, peserta didik yang aktif secara fisik kemungkinan lebih berminat dan lebih percaya diri dalam mengikuti permainan tradisional. Ketiga, variasi skor pada sampel kecil dapat membuat hubungan antarvariabel terlihat lebih kuat apabila pola data relatif seragam. Keempat, faktor lingkungan sekolah, kebiasaan bermain bersama teman, dan dukungan guru PJOK dapat memperkuat hubungan antara kedua variabel.

Penjelasan alternatif juga perlu diperhatikan. Hasil penelitian ini tidak dapat langsung diartikan bahwa minat dan keterlibatan dalam permainan tradisional menyebabkan perkembangan motorik yang lebih baik. Kemungkinan sebaliknya juga dapat terjadi, yaitu peserta didik yang sejak awal memiliki kemampuan motorik lebih baik menjadi lebih percaya diri, lebih aktif, dan lebih menyukai permainan tradisional. Anak yang lincah, cepat, seimbang, dan memiliki koordinasi baik cenderung lebih mudah mengikuti permainan yang menuntut gerak aktif, sehingga mereka dapat menunjukkan minat yang lebih tinggi. Dengan demikian, arah hubungan kedua variabel belum dapat dipastikan melalui desain korelasional.

Selain itu, terdapat faktor lain yang berpotensi memengaruhi perkembangan motorik peserta didik, tetapi belum dikontrol dalam penelitian ini. Faktor jenis kelamin, kebiasaan berolahraga di luar sekolah, status gizi, intensitas penggunaan gadget, lingkungan keluarga, kesempatan bermain di luar rumah, serta dukungan teman sebaya dapat memengaruhi kemampuan motorik anak. Literatur tentang aktivitas fisik, media digital, dan perkembangan motorik menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas bermain dan kemampuan motorik sering kali dipengaruhi oleh konteks lingkungan dan kebiasaan anak sehari-hari (Jastrow et al., 2022; Liu et al., 2020). Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sebagai bukti hubungan yang kuat dalam konteks peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja, bukan sebagai kesimpulan umum yang berlaku untuk semua populasi anak sekolah dasar.

Jika ditinjau dari komponen motorik yang diukur, hubungan yang kuat kemungkinan paling jelas terlihat pada aspek kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan karena keempat aspek tersebut sering muncul dalam permainan tradisional. Shuttle run 4 × 10 meter mengukur kemampuan peserta didik mengubah arah dengan cepat. Kemampuan ini banyak digunakan dalam permainan yang menuntut anak mengejar, menghindar, atau berpindah posisi. Lempar tangkap bola mengukur koordinasi mata dan tangan, yang relevan dengan permainan yang menggunakan objek atau memerlukan respons terhadap gerak teman. Stork stand balance mengukur keseimbangan, yang banyak digunakan dalam permainan seperti engklek atau aktivitas melompat satu kaki. Lari cepat 30 meter mengukur kecepatan, yang menjadi unsur penting dalam permainan tradisional yang melibatkan berlari dan mengejar. Dengan demikian, kesesuaian antara karakteristik permainan tradisional dan indikator motorik yang diukur dapat menjelaskan mengapa hubungan kedua variabel dalam penelitian ini sangat kuat.

Temuan penelitian ini berbeda dari beberapa kajian tentang active video games yang menunjukkan hasil beragam terhadap keterampilan motorik anak. Liu et al. (2020) menjelaskan bahwa active video games belum selalu menghasilkan peningkatan keterampilan motorik dasar secara konsisten, karena peningkatan aktivitas fisik sesaat belum tentu berpindah menjadi keterampilan motorik yang lebih luas. Sebaliknya, permainan tradisional

memberikan pengalaman gerak nyata di ruang fisik, melibatkan interaksi sosial, variasi gerak, perubahan arah, kontak dengan lingkungan, dan penyesuaian strategi secara langsung. Hal ini dapat membuat permainan tradisional lebih dekat dengan kebutuhan perkembangan motorik anak sekolah dasar dibandingkan aktivitas berbasis layar yang terbatas pada simulasi atau respons tertentu.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki relevansi penting dalam pembelajaran PJOK. Guru PJOK dapat menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkaya pengalaman gerak, dan mendukung pengembangan kemampuan motorik kasar. Namun, kontribusi praktis tersebut tetap perlu dipahami secara proporsional. Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang lebih berminat dan lebih terlibat dalam permainan tradisional cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik, tetapi tidak membuktikan bahwa permainan tradisional secara langsung menjadi satu-satunya penyebab perkembangan motorik tersebut. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebaiknya tetap dikombinasikan dengan perencanaan pembelajaran yang sistematis, variasi aktivitas fisik, pengukuran kemampuan motorik secara berkala, dan perhatian terhadap kondisi individu peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran PJOK berbasis budaya lokal yang dapat mendukung perkembangan motorik peserta didik sekolah dasar. Permainan tradisional tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya, tetapi juga menyediakan pengalaman gerak yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Meskipun demikian, penelitian lanjutan dengan desain eksperimen, jumlah sampel yang lebih besar, pengendalian variabel luar, dan pengukuran jangka panjang diperlukan untuk menjelaskan pengaruh kausal serta daya tahan perkembangan motorik yang diperoleh melalui permainan tradisional.

KESIMPULAN

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik. Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan nilai r hitung sebesar 0,948 lebih besar daripada r tabel sebesar 0,349 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Nilai korelasi tersebut berada pada kategori sangat kuat, sehingga hipotesis penelitian diterima. Artinya, peserta didik yang memiliki minat dan keterlibatan lebih tinggi dalam permainan tradisional cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik, terutama pada aspek kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa minat dan keterlibatan peserta didik dalam permainan tradisional sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 14 peserta didik atau 43,7%, sedangkan perkembangan motorik peserta didik juga sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 12 peserta didik atau 37,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki keterkaitan yang kuat dengan perkembangan motorik peserta didik karena aktivitas tersebut melibatkan berbagai gerak dasar seperti berlari, melompat, menghindar, melempar, menangkap, menjaga keseimbangan, dan mengubah arah gerak. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, hasil penelitian ini menunjukkan hubungan statistik dan tidak dapat dimaknai sebagai hubungan sebab-akibat secara langsung. Perkembangan motorik peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti jenis kelamin, kebiasaan olahraga di luar sekolah, status gizi, penggunaan gadget, lingkungan keluarga, dan kesempatan bermain di luar rumah.

REKOMENDASI

Guru PJOK disarankan untuk mengintegrasikan permainan tradisional secara lebih terencana dalam pembelajaran karena permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang aktif, menyenangkan, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, lompat tali, kasti, dan permainan tradisional lainnya dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, kondisi sarana sekolah, jumlah peserta didik, serta tingkat kemampuan motorik anak. Guru

juga perlu memilih permainan yang dapat menstimulasi berbagai aspek motorik, seperti kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan, sehingga pembelajaran PJOK tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kemampuan gerak yang terarah.

Sekolah disarankan untuk mendukung pelaksanaan permainan tradisional melalui penyediaan sarana sederhana, ruang bermain yang aman, serta kebijakan pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih aktif bergerak. Peserta didik juga perlu didorong untuk lebih aktif mengikuti permainan tradisional, baik dalam pembelajaran PJOK maupun dalam kegiatan bermain di luar jam pelajaran, agar memperoleh pengalaman gerak yang lebih bervariasi dan mengurangi kecenderungan aktivitas pasif akibat penggunaan gadget. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan jumlah sampel yang lebih besar, lokasi yang lebih luas, serta pengendalian variabel luar seperti jenis kelamin, status gizi, aktivitas olahraga di luar sekolah, intensitas penggunaan gadget, dan lingkungan keluarga. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain eksperimen atau longitudinal untuk menguji pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 6 Sukaraja yang telah memberikan izin dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru PJOK, serta peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sukaraja yang telah membantu dan berpartisipasi dalam proses pengambilan data penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta motivasi dalam penyusunan artikel ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses penelitian dan penulisan artikel berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, A. (2021). Traditional games and children's motor development in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 17*(2), 120–128. https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.41235

Bendriyanti, R. P., & Haryono, M. (2021). Improving gross motor skill by traditional games at PAUD Gemilang in Bengkulu. *Journal of Education Technology, 5*(2). https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.34449

Fajarwati, D., & Nugroho, S. (2021). The effectiveness of traditional games on improving motor skills of elementary school students. *Jurnal Keolahragaan, 9*(1), 45–53. https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.38920

Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Prayoga, H. D. (2023). Teaching games for understanding (TGfU) developing gross motor skill in physical education. *Journal of Physical and Outdoor Education, 5*(2), 24–31. https://doi.org/10.37742/jpoe.v5i2.226

Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). Effectiveness of teaching games for understanding (TGfU): Using a modified Kasti game to stimulate elementary school students' motor skills. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 5*(1), 54–63. https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(1).16335

Jastrow, F., Greve, S., Thumel, M., Diekhoff, H., & Süßenbach, J. (2022). Digital technology in physical education: A systematic review of research from 2009 to 2020. *German Journal of Exercise and Sport Research, 52*(4), 504–528. https://doi.org/10.1007/s12662-022-00848-5

Kesumawati, S. A., Fıkrı, A., Sukmawati, N., & Fahritsani, H. (2023). A colorful question game to improve children motor skills in 4th class elementary school. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 7*(3), 878–885. https://doi.org/10.33369/jk.v7i3.29996

Kusumawati, I. (2020). Traditional games in physical education learning for elementary school students. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 5*(2), 130–138. https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.24567

Liu, W., Zeng, N., McDonough, D. J., & Gao, Z. (2020). Effect of active video games on healthy children's fundamental motor skills and physical fitness: A systematic review.

International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(21), 8264. https://doi.org/10.3390/ijerph17218264

Logan, S. W., Robinson, L. E., Wilson, A. E., & Lucas, W. A. (2020). Getting the fundamentals of movement: A meta-analysis of the effectiveness of motor skill interventions in children. *Child: Care, Health and Development, 46*(6), 714–726. https://doi.org/10.1111/cch.12794

Maryati, L. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 17*(2), 45–56.

Milenković, D. (2022). Relation between physical abilities and fundamental motor skills in preschoolers. *Physical Education Theory and Methodology, 22*(4), 561–568. https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.4.15

Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 3*(2), 422–438.

Pesce, C., Masci, I., Marchetti, R., Vazou, S., Sääkslahti, A., & Tomporowski, P. D. (2016). Deliberate play and preparation jointly benefit motor and cognitive development: Mediated and moderated effects. *Frontiers in Psychology, 7*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00349

Prasetya, A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Stamina, 2*(6), 12–20.

Samodra, Y. T. J., Suryadi, D., Wati, I. D. P., Supriatna, E., Santika, I. G. P. N. A., Suganda, M. A., & Dewi, P. C. P. (2023). Analysis of gross motoric analysis of elementary school students: A comparative study of students in hill and coastal areas. *Pedagogy of Physical Culture and Sports, 27*(2), 139–145. https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0206

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tan, J. S. Y., Nonis, K. P., & Chan, L. Y. (2020). The effect of traditional games and free play on the motor skills of preschool children. *International Journal of Childhood Counselling and Special Education, 1*(2), 204–223. https://doi.org/10.31559/ccse2020.1.2.6

World Health Organization. (2023). *Global status report on physical activity*. World Health Organization.