

Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita

Addriana BuluBaan*, Gunawan, Ikhwan Abduh

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia

* Correspondence: addrianabulubaan@gmail.com

Abstract

Gross motor skills of children, especially children with special needs, are sometimes a problem that requires special intervention. In this study, treatment will be carried out on children with special needs by playing traditional games and then seeing the effect on children's gross motor skills. The sample involved was 30 children with special needs, the instrument used was the TGMD-2 instrument. The types of traditional games that will be carried out are the mongalas game, nobangan which is a game that is widely practiced in Central Sulawesi, besides that, the hadang game will be used as a form of treatment. Data analysis techniques that will be carried out are frequency distribution analysis and t test. The results showed that the value of the t test in the 3 schools where the research was conducted, namely at the ABC SLB school 4.154, Cahaya Nurani SLB 3.825 and SLBN 1 Palu 4.382 the overall significance value $< \alpha 0.05$ so it can be concluded that the treatment of traditional games has an effect on improving the gross motoric abilities of students with special needs in the 3 schools where the research was conducted.

Keywords: Gross motor; traditional games; learning; SDLB; tunagrahita.

Abstrak

Motorik kasar anak terlebih pada anak berkebutuhan khusus terkadang menjadi problem sehingga membutuhkan intervensi khusus. Pada penelitian ini akan dilakukan perlakuan pada anak berkebutuhan khusus dengan melakukan permainan tradisional kemudian melihat pengaruhnya terhadap kemampuan motoric kasar anak. Sampel yang terlibat sebanyak 30 anak berkebutuhan khusus instrument yang digunakan adakah instrument TGMD-2. Jenis permainan tradisional yang akan dilakukan adalah permainan mongalas, nobangan yang merupakan permainan yang banyak dilakukan di Sulawesi Tengah, selain itu juga permainan hadang akan diadakan bentuk perlakuan. Teknik analisis data yang akan dilakukan adalah analisis distribusi frekuensi dan uji t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai uji t tes pada 3 sekolah tempat penelitian yaitu pada sekolah SLB ABC 4.154, SLB Cahaya Nurani 3.825 dan SLBN 1 Palu 4.382 keseluruhan nilai signifikansi $< \alpha 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan permainan tradisional memberikan efek terhadap peningkatan kemampuan motoric kasar siswa berkebutuhan khusus di 3 sekolah tempat penelitian

Kata kunci: Motorik kasar; permainan tradisional; pembelajaran; SDLB; tunagrahita.

Received: 25 Januari, 17 Februari 2025 | Revised: 17, 18 Februari, 11, 15 Mei 2025

Accepted: 5 Juni 2025 | Published: 7 Juni 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan untuk mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang melalui pengembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, dan penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sosial) (Ibrahim et al., 2021; Nurulita & Aziz, 2024). Oleh karena itu, tanpa olahraga, pendidikan tidak lengkap. Ini karena berolahraga akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. penjasorkes adalah alat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, serta penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat (Lengkana & Sofa, 2017; Rusdin et al., 2022).

Anak dengan kebutuhan khusus didefinisikan sebagai anak yang mengalami kelainan fisik, mental, sosial, atau kombinasi (Pradisty, 2024; Tumanggor et al., 2023). Permainan tradisional, yang merupakan warisan budaya dan etnosentris, harus diajarkan kepada generasi berikutnya (Jamalludin et al., 2021). Dalam permainan tradisional, anak-anak dapat belajar keterampilan sosial seperti tanggung jawab sosial dan pribadi, kerja tim, komunikasi, dan kepedulian satu sama lain (Irmansyah et al., 2020). Berbagai aspek perkembangan anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Ini termasuk nilai-nilai motorik, kognitif, emosional, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan moral (Mashuri, 2021).

Permainan tradisional ini tidak hanya membuat anak-anak senang, tetapi juga membantu mereka membangun karakter, alat dan kata-kata yang digunakan untuk gerakan memiliki arti simbolis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional masyarakat Indonesia, meskipun berbeda-beda di setiap tempat, memiliki nilai pendidikan yang signifikan. Nilai pendidikan adalah nilai yang ada di masyarakat, permainan tradisional berfungsi sebagai jembatan budaya penting dalam mentransfer budaya kita kepada generasi mendatang (Temel et al., 2024). Permainan tradisional mencakup berbagai aktivitas fisik dan kreatif dengan penggunaan peralatan sederhana seperti bambu, batu, atau tanah liat (Saefullah et al., 2024).

Permainan tradisional selain aman dimainkan dari berbagai usia, merupakan ciri khas budaya bangsa yang memiliki berbagai manfaat dan nilai yang dapat dikembangkan, termasuk keterampilan sosial (Ali et al., 2021). Permainan tradisional harus ditingkatkan sebagai bagian dari kurikulum sekolah dan berdampak pada perilaku anak-anak dan remaja dalam jangka panjang. Ini berarti meningkatkan frekuensi, durasi, dan kualitas olahraga tradisional dan praktik permainan di berbagai lingkungan pendidikan dan sosial (Macar & Ziyagil, 2024). Selain meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif, permainan tradisional yang harus dilestarikan menawarkan nilai-nilai sportivitas dan karakter kerja sama (Nur et al., 2020).

Masa depan permainan tradisional Indonesia tampaknya tidak cerah. Banyak anak sekarang tidak tahu dan jarang bermain berbagai jenis permainan (Festiawan, 2020). Permainan dan aktivitas fisik tradisional berasal dari kebiasaan masyarakat tertentu, permainan yang telah dimainkan dari generasi ke generasi dan merupakan bagian dari latar belakang budaya yang dibuat oleh masyarakat disebut sebagai permainan tradisional. Permainan tradisional adalah komponen budaya yang memiliki berbagai ide pengetahuan,

permainan tradisional memainkan peran penting dalam meningkatkan keragaman budaya dan melindungi identitas budaya lokal, nasional, dan global (Fauzi et al., 2023).

Permainan tradisional sangat berguna untuk mendukung keberlanjutan tujuan pengembangan dalam pendidikan jasmani. Permainan tradisional sebagai metode untuk mengajarkan siswa untuk meningkatkan kemampuan fisik mereka. Permainan tradisional, yang mencakup jenis dan prosedur permainan, objek dan alat yang digunakan, dan relevansi budaya (Yuniasih et al., 2020). Nilai-nilai moral, kebersamaan, kejujuran, motivasi untuk mencapai tujuan, dan taat aturan adalah komponen dari permainan tradisional, yang biasanya berasal dari budaya masyarakat yang menggunakan permainan ini sebagai cara untuk berkomunikasi.

Dianggap bahwa permainan tradisional memainkan peran penting dalam mendorong keragaman budaya dan melindungi identitas budaya di tingkat lokal, nasional, dan global (Fauzi et al., 2024). Permainan tradisional untuk mempertahankan budaya dan identitas dalam pengajaran olahraga, permainan tradisional juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam eksplorasi sensorik dengan menyentuh, mencium, atau merasakan objek yang berbeda, sehingga mereka membantu meningkatkan sensitivitas sensorik mereka dan mengembangkan kemampuan untuk mengontrol gerakan dengan lebih presisi (Santoso et al., 2024). Dalam perkembangan motorik, dua jenis keterampilan utama telah dipertimbangkan secara tradisional (1) Keterampilan motorik kasar (2) Keterampilan motorik halus. Motorik kasar, yang melibatkan kelompok otot yang lebih besar, diperlukan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan pembelajaran dan sosial, seperti olahraga dan permainan.

Penggerak motorik kasar adalah penggerak yang dilakukan oleh otot kasar. Perkembangan otot kasar memainkan peran penting dalam perkembangan motorik. Keterampilan motorik kasar mencakup otot-otot penting tubuh yang memungkinkan gerakan dasar seperti berjalan, melompat, menjaga keseimbangan, koordinasi, dan menjangkau (Kwon & O'Neill, 2020). Periode prasekolah sangat penting bagi perkembangan keterampilan motorik kasar dan fungsi eksekutif anak-anak. Sebagai bagian dari perkembangan motorik pada usia muda, pengembangan keterampilan motorik kasar sangat penting untuk membantu perkembangan fungsi perkembangan seperti kemampuan persepsi dan kognitif.

Anak-anak yang tidak menguasai perkembangan motorik kasar mungkin menghadapi kesulitan seumur hidup dalam memperoleh keterampilan motorik baru, pola gerakan yang diarahkan pada tujuan, termasuk gerakan seluruh tubuh yang besar, peregangan seluruh tubuh, dan penggerak, dikenal sebagai keterampilan motorik kasar. Kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan sederhana dan kompleks yang melibatkan berbagai tindakan otot dikenal sebagai keterampilan motorik. Kemampuan motorik kasar sangat penting dan harus dimiliki oleh semua anak, terutama anak tunagrahita.

Untuk menangani masalah keterlambatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita, ada baiknya memberi mereka aktivitas yang melibatkan banyak gerak dan membuat mereka senang. Tunagrahita ialah anak gangguan mental intelektualnya yang jauh di bawah rata-rata, Tunagrahita memerlukan pendidikan khusus di bawah usia 18 tahun. Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami kelainan fisik, mental, intelektual, emosi, sikap, dan perilaku sosial. Ini

terjadi karena jaringan susunan saraf pusat mengalami kerusakan, yang menyebabkan susunan saraf tidak dapat berfungsi dengan baik, yang mengganggu proses kerjanya (Ardiyanto & Sukoco, 2014).

Tunagrahita adalah orang yang memiliki kemampuan intelektual dan kognitif di bawah rata-rata dibandingkan orang lain, anak tunagrahita didefinisikan sebagai anak yang memiliki intelegensi yang signifikan di bawah rata-rata dikombinasikan dengan ketidakmampuan untuk mengubah perilaku mereka seiring perkembangan mereka. Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami masalah mental dan intelektual yang berdampak pada perkembangan kognitif dan perilakunya, seperti tidak mampu memusatkan pikiran, emosi tidak stabil, suka menyendiri, dan pendiam. Gangguan mental anak tunagrahita ini disebabkan oleh tingkat kecerdasan yang rendah dan ketidakmampuan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga anak-anak ini hanya akan mengenal keluarga terdekat mereka, seperti ayah dan ibu, dan tidak banyak orang lain.

Retardasi mental, juga dikenal sebagai tunagrahita, adalah gangguan mental, tunagrahita merupakan memprioritaskan gangguan kognitif perkembangan. Di mana kondisi ini dianggap sebagai gangguan perkembangan kognitif yang menyebabkan ketidakmampuan untuk merawat diri sendiri. Anak tunagrahita disebut sebagai anak keterbelakangan mental atau anak tunagrahita jika mereka memiliki perkembangan sosial dan kecerdasan yang berbeda dan memiliki keterbatasan berpikir atau cara berpikir yang lebih lambat daripada anak normal. Tunagrahita adalah orang yang memiliki intelegensi yang jauh di bawah rata-rata dan ketidakmampuan untuk mengubah perilakunya seiring perkembangan.

Anak tuna grahita memiliki keterbatasan intelegensi yang menyebabkan masalah perkembangan bahasa, anak berkebutuhan khusus antara lain tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunalaras, tunadaksa, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, anak dengan gangguan kesehatan. Anak berkebutuhan khusus memerlukan bantuan dan perhatian orang lain agar mereka dapat menjalankan fungsi sosial. Anak-anak yang dikenal sebagai anak berkebutuhan khusus (ABK) mengalami gangguan atau hambatan perkembangan dalam hal fisik, intelektual, sosial, emosi, tingkah laku, atau motorik (Tarigan, 2022).

Definisi anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan pembelajaran khusus karena mengalami gangguan fisik, mental, inteligensi, atau emosi. Anak-anak dengan kebutuhan khusus, anak-anak dengan masalah kesehatan, anak-anak dengan tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, dan anak-anak lainnya termasuk dalam ABK. Anak berkebutuhan khusus (ABK) didefinisikan sebagai orang yang memiliki karakteristik yang berbeda dari orang lain yang dianggap normal oleh masyarakat umum. Anak-anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangan mengalami kelainan atau penyimpangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional yang berbeda dari anak seusianya dan memerlukan perawatan khusus.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak istimewa yang berbeda dari anak biasa. Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah istilah alternatif untuk "Anak Luar Biasa (ALB)" dan didefinisikan sebagai anak yang membutuhkan layanan khusus karena memiliki karakteristik fisik, emosi, dan mental yang berbeda dengan anak-anak seusianya. Anak-anak tuna grahita dan anak-anak dengan kebutuhan khusus memiliki hak yang sama dengan anak-

anak dengan kondisi normal, terutama dalam hal pendidikan. Anak-anak tuna grahita berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan inklusif sesuai dengan hak-hak individu mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain eksperimen di mana subjek diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa kegiatan permainan tradisional, yaitu permainan *mogalas* dan *nobangan* yang merupakan permainan khas masyarakat Suku Kaili di Sulawesi Tengah, serta permainan *hadang* yang umum dikenal di berbagai daerah di Indonesia.

Ketiga jenis permainan ini dipilih karena memiliki potensi untuk menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen *test of gross motor development-second edition* (TGMD-2), yaitu alat ukur standar internasional yang terdiri atas 12 item tes keterampilan motorik, yang terbagi menjadi dua subkategori, yaitu *locomotor skills*: lari (*run*), *gallop*, *hop*, *leap*, lompat horizontal (*horizontal jump*), dan *slide*. *object control skills*: memukul (*strike*), menggiring bola (*dribble*), menangkap (*catch*), menendang (*kick*), melempar atas tangan (*overhand throw*), dan melempar bawah tangan (*underhand roll*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi sekolah luar biasa (SLB) yang berbeda yaitu SLB Cahaya Nurani, dan SLBN 1 Palu Kota Palu, Sulawesi Tengah. Populasi ini dipilih karena usia tersebut berada dalam fase perkembangan motorik yang pesat dan sangat responsif terhadap stimulasi gerak. Penelitian ini berjumlah 30 siswa, yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi, seperti tidak memiliki gangguan perkembangan motorik, bersedia mengikuti seluruh rangkaian perlakuan, dan memperoleh izin dari orang tua/wali. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Perlakuan yang diberikan berupa aktivitas permainan tradisional, yaitu *mogalas* dan *nobangan*, yang merupakan permainan khas Suku Kaili, serta *hadang*, yang dikenal luas di berbagai daerah Indonesia. Permainan ini dipilih karena dinilai mampu menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak secara alami melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *test of gross motor development-second edition* (TGMD-2), sebuah alat ukur standar internasional yang dirancang untuk menilai keterampilan motorik kasar anak. TGMD-2 terdiri atas 12 item keterampilan motorik, yang dibagi ke dalam dua subkategori *locomotor skills* lari (*run*), *gallop*, *hop*, *leap*, lompat horizontal, dan *slide*. *object control skills* memukul bola diam, menggiring bola, menangkap, menendang, melempar atas tangan, dan melempar bawah tangan.

Setiap keterampilan dinilai berdasarkan kriteria performa yang dilakukan dua kali percobaan, dengan skor 1 untuk keberhasilan dan 0 untuk kegagalan. Total skor dari dua

percobaan dijumlahkan untuk mendapatkan skor keterampilan. Skor dari enam keterampilan di masing-masing subtes dijumlahkan menjadi skor mentah, yang selanjutnya dikonversi menjadi skor standar, persentil, dan ekuivalen usia berdasarkan norma yang tercantum dalam manual TGMD-2. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menghitung gross motor quotient (GMQ), yang dikelompokkan dalam kategori: sangat rendah, rendah, di bawah rata-rata, rata-rata, di atas rata-rata, superior, dan sangat superior.

Instrumen pelengkap yang digunakan dalam pengukuran meliputi bola kasti, kerucut (*cone*), meteran, stopwatch, dan bola kaki, sesuai dengan kebutuhan setiap item tes dalam TGMD-2. Data hasil pengukuran kemudian diolah dengan mengacu pada norma penilaian TGMD-2, untuk menentukan tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase untuk menggambarkan peningkatan skor secara umum, serta uji t (*t-test*) untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional.

Berikut adalah panduan penilaian untuk setiap keterampilan dalam *test of gross motor development-second edition* (TGMD-2), yang terdiri dari dua subtes keterampilan lokomotor dan keterampilan kontrol objek. Setiap keterampilan memiliki kriteria performa spesifik yang dinilai dalam dua kali percobaan. Setiap kriteria diberi skor 1 jika berhasil dilakukan atau 0 jika tidak. Skor dari dua percobaan dijumlahkan untuk mendapatkan skor keterampilan, kemudian skor dari enam keterampilan dalam setiap subtes dijumlahkan untuk mendapatkan skor mentah subtes (maksimal 48). Skor ini kemudian dapat dikonversi menjadi skor standar, persentil, dan ekuivalen usia berdasarkan tabel norma dalam manual TGMD-2.

Tabel 1. Norma penilaian subtes lokomotor (6 keterampilan)

Run		Gallop		Hop		Leap		Horizontal Jump		Slide	
Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal
4	8	4	8	5	10	3	6	4	8	4	8

Tabel 2. Norma penilaian subtes kontrol objek (6 keterampilan)

Striking a Stationary Ball		Stationary Dribble		Catch		Kick		Overhand Throw		Underhand Roll	
Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal	Kriteria Performa	Skor Maksimal
5	10	4	8	3	6	4	8	4	8	4	8

Setelah mendapatkan skor mentah untuk setiap subtes, skor tersebut dapat dikonversi menjadi skor standar dan persentil sesuai dengan usia dan jenis kelamin anak menggunakan tabel norma yang tersedia dalam manual TGMD-2. Skor standar subtes berkisar antara 1 hingga 20, dan persentil dari kurang dari 1 hingga lebih dari 99. Dengan menjumlahkan skor standar dari kedua subtes, diperoleh *gross motor quotient* (GMQ), yang dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3. *Gross motor quotient (GMQ)*

No	Kriteria	Angka	Ket.
1	Sangat Superior	>130	Persentil ke-99
2	Superior	121–130	Persentil ke-92 hingga 98
3	Di Atas Rata-rata	111–120	Persentil ke-76 hingga 91
4	Rata-rata	90–110	Persentil ke-25 hingga 75
5	Di Bawah Rata-rata	80–89	Persentil ke-10 hingga 24
6	Rendah	70–79	Persentil ke-2 hingga 8
7	Sangat Rendah	< 70	Persentil kurang dari 1

Tabel 4. Prosedur dan langkah-langkah penelitian

Prosedur Penelitian	Langkah-Langkah	Indicator Capaian
Observasi	1. Melakukan sosialisasi pada sekolah yang menjadi tempat penelitian 2. Melakukan pengamatan tentang kebiasaan dan karakteristik anak 3. Mengamati gerak anak dalam melakukan kegiatan didalam kelas dan luar kelas	1. Sekolah mengetahui kegiatan penelitian yang akan dilakukan 2. Memperoleh data kebiasaan dan karakteristik anak 3. Mendapatkan gambaran awal pola gerak motoric anak
Pra Perlakuan	1. Memilah anak yang sesuai dengan kriteria sampling yang digunakan 2. Memberi pemahaman kepada guru dan siswa mengenai perlakuan yang kan diberikan 3. Melakukan tes awal dengan TGMD-2	1. Anak mengisi format informed concern sebagai persetujuan menjadi sampling 2. Guru dan sampel memahami mengenai perlakuan yang akan dilakukan 3. Mendapatkan data awal mengenai kemampuan motoric anak
Perlakuan	1. Memberi perlakuan permainan tradisional yang disenangi anak 2. Melakukan screening mengenai capaian anak disetiap sesi perlakuan	1. Mendapatkan data capaian anak disetiap sesi latihan 2. Permainan dilakukan anak sesuai dengan aturan permainan tradisional yang di berikan
Tes Akhir	1. Melakukan tes akhir dengan TGMD-2	1. Menghasilkan data akhir hasil peneliti
Tabulasi Data	1. Cleaning dilakukan dengan memeriksa kembali hasil	1. Menghasilkan data yang sesuai dengan item tes

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada tiga sekolah luar biasa (SLB) yang berbeda, yaitu SLB ABCD, SLB Cahaya Nurani, dan SLBN 1 Palu. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kemampuan motorik kasar siswa menggunakan instrumen TGMD-2 setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional. Data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*) dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Tabel 5. Skor subtes lokomotor (6 keterampilan)

Sekolah	N	Pretest Mean	Posttest Mean	Selisih Mean	Keterangan
SLB ABCD	9	31.78	43.22	+11.44	Terjadi peningkatan
SLB Cahaya Nurani	11	28.36	36.55	+8.19	Terjadi peningkatan

SLBN 1 Palu	7	35.29	44.14	+8.85	Terjadi peningkatan
-------------	---	-------	-------	-------	---------------------

Skor maksimal subtes lokomotor adalah 48 poin. Rata-rata skor *posttest* pada ketiga sekolah menunjukkan peningkatan dibandingkan skor *pretest*. Peningkatan tertinggi terjadi di SLB ABCD. Skor maksimal subtes lokomotor adalah 48 poin. Rata-rata skor *posttest* pada ketiga sekolah menunjukkan peningkatan dibandingkan skor *pretest*. Peningkatan tertinggi terjadi di SLB ABCD.

Tabel 6. Skor subtes kontrol objek (6 keterampilan)

Sekolah	N	Pretest Mean	Posttest Mean	Selisih Mean	Keterangan
SLB ABCD	9	33.33	43.44	+10.11	Terjadi peningkatan
SLB Cahaya Nurani	11	25.82	32.91	+7.09	Terjadi peningkatan
SLBN 1 Palu	7	43.00	50.29	+7.29	Terjadi peningkatan

Skor maksimal subtes kontrol objek juga sebesar 48 poin. Semua sekolah menunjukkan peningkatan, dengan SLBN 1 Palu memiliki skor tertinggi pada *posttest*.

Tabel 7. Analisis deskriptif kemampuan motorik kasar siswa

Sekolah	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
SLB ABCD	9	66	46	112	86.67	24.28
SLB Cahaya Nurani	11	33	55	88	69.45	11.29
SLBN 1 Palu	7	27	79	106	94.43	11.67

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor tertinggi dicapai oleh SLBN 1 Palu dengan nilai 94.43, sedangkan rata-rata terendah diperoleh SLB Cahaya Nurani (69.45). Namun, skor minimum terendah ditemukan pada SLB ABCD, yaitu 46, menunjukkan adanya variasi besar dalam kelompok tersebut. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar, dilakukan uji perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing sekolah. Berikut adalah rincian perubahan skor dan hasil uji t.

Tabel 8. Rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada setiap sekolah

Sekolah	Pretest Mean	Posttest Mean	Selisih Mean	Keterangan
SLB ABCD	65.11	86.67	+21.56	Terjadi peningkatan
SLB Cahaya Nurani	54.18	69.45	+15.27	Terjadi peningkatan
SLBN 1 Palu	78.29	94.43	+16.14	Terjadi peningkatan

Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor motorik kasar di ketiga sekolah setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional. Peningkatan terbesar terjadi pada SLB ABCD (+21.56), yang sebelumnya memiliki rata-rata *pretest* terendah.

Tabel 9. Hasil uji t (paired sample t-test) untuk *pretest* dan *posttest*

Sekolah	t-value	Sig. (2-tailed)	Keputusan
SLB ABCD	4.154	0.003	H ₀ ditolak, H _a diterima
SLB Cahaya Nurani	3.825	0.003	H ₀ ditolak, H _a diterima

SLBN 1 Palu

4.382

0.005

 H_0 ditolak, H_a diterima

Karena nilai signifikansi pada ketiga sekolah < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Ini berarti permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis parametrik.

Tabel 10. Uji normalitas (shapiro-wilk)

Sekolah	Pretest Sig.	Posttest Sig.	Keterangan
SLB ABCD	0.281	0.149	Data berdistribusi normal
SLB Cahaya Nurani	0.323	0.215	Data berdistribusi normal
SLBN 1 Palu	0.271	0.370	Data berdistribusi normal

Tabel 11. Uji homogenitas (levens test)

Variabel	Sig.	Keterangan
Motorik Kasar	0.587	Data homogen

Karena semua nilai signifikansi uji normalitas > 0.05 , maka data dapat dianggap normal. Demikian pula dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan motorik kasar siswa setelah diberikan perlakuan permainan tradisional. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi syarat uji parametrik. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak berkebutuhan khusus di ketiga sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan tradisional seperti *mogalas*, *nobangan*, dan *hadang* dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan-permainan tradisional tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan komponen-komponen motorik kasar, seperti kelincuhan, koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan dan kecepatan gerak anak. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan motorik kasar yang dikemukakan oleh (Sulaeman et al., 2022) bahwa motorik kasar merupakan hasil perkembangan sistem saraf dan stimulasi lingkungan, termasuk aktivitas fisik dan permainan.

Permainan seperti *hadang*, yang mengandalkan kecepatan, kelincuhan, dan ketepatan gerakan, secara nyata melatih komponen fisik utama yang penting dalam perkembangan motorik kasar anak. Demikian pula, permainan *mogalas* menuntut konsentrasi, koordinasi tangan-mata, serta ketangkasan dalam berpikir strategis yang secara tidak langsung menstimulasi aspek koordinatif dan kognitif dalam gerak. Sedangkan *nobangan* memperkuat keterampilan motorik melalui kontrol gerak dan akurasi lemparan, yang penting untuk koordinasi dan keseimbangan. Hasil ini diperkuat oleh temuan-temuan dari penelitian

sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik anak secara signifikan (Gulo et al., 2025; Satriani et al., 2025).

Studi-studi tersebut menegaskan bahwa permainan yang melibatkan gerak aktif dan elemen kompetisi ringan mampu mendorong anak-anak untuk melakukan eksplorasi gerakan secara alami. Dalam konteks ini, permainan tradisional suku kaili dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dan terjangkau dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih umum meneliti permainan seperti gobak sodor atau egrang, kebaruan dari penelitian ini terletak pada eksplorasi permainan lokal khas suku kaili yang belum banyak dikaji secara ilmiah. Dengan demikian, studi ini berkontribusi dalam memperluas wacana penelitian terkait pengembangan motorik kasar berbasis budaya lokal dan dapat menjadi dasar untuk menyusun kurikulum pendidikan jasmani berbasis kearifan lokal.

Interpretasi dari hasil juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga aspek sosial dan emosional karena permainan ini cenderung dilakukan secara kelompok dan menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, empati, dan sportivitas. Hal ini sesuai dengan pandangan (Vygotsky, 1978:67) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak. Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti belum mengukur secara kuantitatif kontribusi masing-masing permainan terhadap setiap aspek motorik kasar secara spesifik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap hubungan antara jenis permainan dan komponen motorik tertentu, serta melibatkan sampel yang lebih luas dan heterogen agar hasilnya lebih generalizable. Dengan mempertimbangkan potensi permainan tradisional dalam mendukung perkembangan motorik kasar, implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi permainan lokal seperti *mogalas*, *nobangan*, dan *hadang* ke dalam program pembelajaran di sekolah dasar maupun pendidikan inklusif.

Simpulan

Hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis yang dilakukan ditemukan bahwa pada sekolah terdapat pengaruh permainan yang dilakukan terlihat menunjukkan ada pengaruh dengan hasil *t* test yang kurang lebih seragam dan juga hasil signifikansi $< \alpha 0.05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti *mogalas*, *nobangan*, dan *hadang* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *t-test* pada ketiga sekolah yang menunjukkan nilai signifikansi $< \alpha 0.05$, menandakan adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian, permainan tradisional terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan luar biasa. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur mengenai penggunaan permainan tradisional sebagai intervensi

pembelajaran yang berbasis budaya lokal. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang bersifat menyenangkan dan sesuai perkembangan dapat meningkatkan aspek fisik anak, terutama yang berkaitan dengan kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang terbatas dan heterogenitas karakteristik siswa pada masing-masing sekolah yang dapat memengaruhi hasil. Selain itu, durasi perlakuan yang relatif singkat mungkin belum mampu menangkap efek jangka panjang dari intervensi. Penelitian ini juga belum mengeksplorasi faktor eksternal seperti pola makan, kualitas tidur, atau aktivitas fisik di luar sekolah yang berpotensi memengaruhi perkembangan motorik.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan pendekatan berbasis budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam konteks pengembangan anak berkebutuhan khusus. Ke depan, disarankan agar penelitian serupa dilakukan dengan sampel yang lebih luas, desain eksperimen yang lebih kuat, serta mempertimbangkan variabel-variabel pendukung lainnya guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa karangan saya dan tim belum pernah dimuat pada jurnal atau media sejenis manapun, dan merupakan karya asli penulis. Apabila dikemudian hari ditentukan bahwa artikel tersebut tidak diubah dan telah diterbitkan, saya sebagai penulis bersedia menghadapi sanksi yang dijatuhkan oleh pengelola Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). Traditional Games and Social Skills of Children in the Pandemic Era. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 105–117. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/10345>
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 46–58. <https://scholarhub.uny.ac.id/jolahraga/vol2/iss2/1/>
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The Impact of Traditional Games on Fundamental Motor Skills and Participation in Elementary School Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(6), 1368–1375. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110622>
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Susilawati, D., Saptani, E., & Rahman, A. A. (2024). The Effect of Traditional Games on Participation of Elementary School Students in Physical Education. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 13(2), 295–300. <https://doi.org/10.15294/peshr.v13i2.4520>
- Festiawan, R. (2020). Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children's Fundamental Motor Skills? *Jurnal Menssana*, 5(2), 157–164.

<http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/159>

- Gulo, C. P., Gulo, C. E., Gulo, C. S. E., Lombu, S., & Nazara, W. Y. (2025). Permainan Tradisional “Engklek” untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 13(1), 30–39. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v13i1.3703>
- Ibrahim, J. M., Marlina, R., & Julianti, R. R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli di SMP Pasundan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(7), 107–113. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5671743>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children’s Social Skills Through Traditional Sport Games In Primary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Jamalludin, J.-, Handayani, R. D., & Nuraini, L.-. (2021). The Development of Interactive Learning Media of Parabolic Motion Lesson Materials with Patil Lele Traditional Games. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 126–134. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.10399>
- Kwon, S., & O’Neill, M. (2020). Socioeconomic and Familial Factors Associated with Gross Motor Skills among US Children Aged 3-5 Years: The 2012 NHANES National Youth Fitness Survey. *National Library of Medicine Journal*, 17(12), 4491. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124491>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Macar, Ş., & Ziyagil, M. A. (2024). O Efeito Da Educação Por Jogos Tradicionais Nos Níveis De Aptidão Física, Saúde E Felicidade Em Alunos Do Ensino Médio. *Conhecimento & Diversidade Journal*, 16(43), 452–481. <https://doi.org/10.18316/rcd.v16i43.11909>
- Mashuri, H. (2021). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15–26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942
- Nur, H. A., Ma’mun, A., & Fitri, M. (2020). The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials. *Prosiding Konferensi Internasional Ke-4 Tentang Ilmu Olahraga, Kesehatan, dan Pendidikan Jasmani (ICSSHPE 2019)*, 1–10. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.066>
- Nurulita, R. F., & Aziz, M. I. M. (2024). Pembelajaran Aktif Melalui Gerakan: Mengeksplorasi Hubungan Motorik-Kognitif dalam Konteks Pendidikan Jasmani. *Journal Physical Health Recreation*, 4(2), 494–504. <https://doi.org/10.55081/jphr.v4i2.2397>
- Pradisty, N. (2024). Karakteristik dan Pendidikan Inklusi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Edukatif*, 2(1), 66–72. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/462>
- Rusdin, R., Andriani, M., Yanti, S., & Shandi, S. A. (2022). Peran Mata Pelajaran Olahraga terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Kebersihan Diri di Desa Belo Kabupaten Bima. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 5–10. <https://doi.org/10.37630/jpo.v12i1.676>

- Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A.-B. (2024). Exploring the Impact of Traditional Games on Children's Motor Skills Development: A Literature Review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 4(2), 39–42. <https://doi.org/10.46336/ijeer.v4i2.612>
- Santoso, N. P., Subagyo, S., Santoso, N., Prabowo, T. A., & Yulianto, W. D. (2024). Assessing the Effect of Traditional Games on Manipulative Movements in Elementary School Students Based on Gender. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(3), 442–448. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.3.13>
- Satriani, S., Fahrizal, F., & Faisal, M. (2025). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Siswa. *Global Journal Sport Inovation Research*, 1(2), 205–216. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjsir/article/view/3514>
- Sulaeman, D., Rifki, M., & Utami, D. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Pembuatan Kembang Kelapa pada Kelompok A di Tk Mahabbah Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang. *Jurnal Pediamu*, 2(1), 55–68. <https://www.publish.ojs-indonesia.com/index.php/PEDIAMU/article/view/1859>
- Tarigan, A. (2022). Pembelajaran Modeling Melalui Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kanan-Kiri Anak Tunagrahita Sedang Kelas V SLB-C Abdi Kasih Medan Labuhan Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jebit Mandiri - Jurnal Ekonomi Bisnis dan Teknologi*, 2(2), 28–42. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/jebit/article/view/151>
- Temel, A., Kangalgil, M., & Çalı, O. (2024). Teachers' Views on the Role of Traditional Children's Games in Education. *Journal of Education and Recreation Patterns (JERP)*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.53016/jerp.v5i1.220>
- Tumanggor, S., Siahaan, P. A., Aruan, J. S., Sitorus, W. W., Manik, I. S., Simare-mare, Y., & Widyastuti, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) dalam Menggunakan Media. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–32. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/873>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuniasih, R., Bone, J., & Quiñones, G. (2020). Encounters with stones: Diffracting traditional games. *Sage Journals Home*, 24(1), 1–10. <https://doi.org/10.1177/146394912098295>