



Menjaga Tradisi, Mengasah Motorik: Dampak Positif Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Melani Dewi Fatihah 

To cite this article M. Dwi Fathihah, “Menjaga Tradisi, Mengasah Motorik: Dampak Positif Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar,” *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–49, Jun. 2024, doi: [10.70211/sakalima.v1i1.109](https://doi.org/10.70211/sakalima.v1i1.109).

To link to this article:



Published online: June 30, 2024



Submit your article to this journal



View crossmark data



Menjaga Tradisi, Mengasah Motorik: Dampak Positif Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Melani Dewi Fatimah^{1*}✉.

¹Sekolah Dasar Negeri 1 Waringinsari, Kota Banjar, Jawa Barat, Indonesia.

Received : March 27, 2024

Revised : April 10, 2024

Accepted : June 20, 2024

Online : June 30, 2024

Abstract

This study aims to enhance the locomotor movement skills of fifth-grade students at Public Elementary School (SDN) 1 Waringinsari through the integration of traditional games within a Problem-Based Learning (PBL) framework. Employing a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest model, the research involved 25 students as its subjects. Data were collected using observation sheets that assessed eight aspects of locomotor movement skills, including movement coordination, body balance, and reaction speed. The findings revealed significant improvements across all measured aspects, with the average score increasing from 60 in the pretest to 85 in the posttest. This improvement underscores the effectiveness of traditional games, such as bakiak and enggrang, in enhancing students' motor skills. These results hold important implications for the development of a contextual and culturally relevant physical education curriculum, while also contributing to the preservation of traditional cultural heritage.

Keywords: *Traditional Games; Locomotor Movement; Problem-Based Learning; Physical Education; Cultural Heritage.*

Publisher's Note:

Wise Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



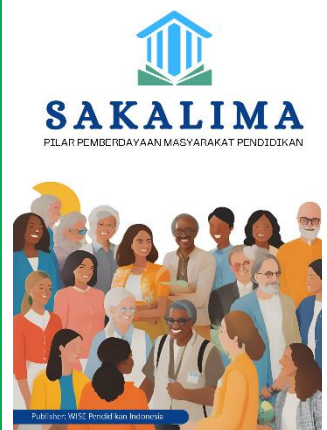
Copyright:

©

2024 by the author(s).

Licensee Wise Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY 4.0) license.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan tradisi. Salah satu warisan budaya yang masih lestari hingga saat ini adalah permainan tradisional [1], [2]. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai-nilai edukatif yang dapat ditransfer kepada generasi muda. Permainan tradisional seperti bakiak dan enggrang, misalnya, tidak hanya mengajarkan anak-anak untuk bermain, tetapi juga melibatkan aspek-aspek penting dalam perkembangan fisik dan sosial mereka, seperti koordinasi tubuh, keseimbangan, kerja sama, dan konsentrasi [3]–[5]. Di era globalisasi yang semakin mengutamakan teknologi digital, permainan tradisional semakin terpinggirkan, terutama di kalangan anak-anak yang lebih tertarik pada permainan digital [6]–[8]. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, serta potensi penurunan kemampuan motorik dasar pada anak-anak.

SDN 1 Waringinsari, yang terletak di Kota Banjar, Jawa Barat, merupakan salah satu sekolah penggerak yang memiliki visi untuk menciptakan siswa yang kompetitif dengan profil pelajar Pancasila. Dalam mencapai visi tersebut, sekolah ini berupaya untuk mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam kurikulum pembelajarannya. Salah satu program yang dijalankan adalah pengenalan dan pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional. Hal ini dilatarbelakangi oleh temuan awal bahwa banyak siswa di sekolah ini yang mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh, kurangnya keseimbangan, dan kesulitan dalam bekerja sama dengan rekan sejawat. Rendahnya kemampuan ini dapat menghambat perkembangan motorik dan sosial siswa, yang sangat penting dalam fase perkembangan mereka [9], [10].

Pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan. Pertama, permainan tradisional seperti bakiak dan enggrang menuntut siswa untuk menggunakan seluruh tubuh mereka, sehingga secara alami mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kedua, permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama, karena siswa perlu bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan. Ketiga, permainan ini membutuhkan konsentrasi dan kesabaran, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif [11]–[13]. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya membantu melestarikan budaya lokal, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan fisik dan mental siswa.

Namun demikian, penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal ini bukan tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah persiapan yang membutuhkan waktu dan tenaga, terutama dalam hal memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai untuk berpartisipasi dalam permainan tersebut [14]–[16]. Selain itu, ada perbedaan antara teori dan praktik, di mana siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan mereka selama bermain. Hal ini membutuhkan perhatian khusus dari guru untuk memberikan bimbingan yang tepat agar siswa dapat mengatasi kesulitan tersebut [17], [18].

Program yang dilakukan di SDN 1 Waringinsari ini dirancang untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Program ini menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), di mana siswa dihadapkan pada situasi nyata yang membutuhkan solusi praktis [19]–[21]. Dalam hal ini, siswa dilibatkan dalam permainan tradisional yang menuntut mereka untuk mengembangkan kemampuan lokomotor mereka. Setiap sesi permainan diikuti dengan refleksi dan evaluasi, yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri dan

memperbaiki kesalahan mereka. Program ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dilalui oleh setiap siswa.

Selain itu, program ini juga menekankan pentingnya pelestarian budaya lokal. Dengan mengenalkan permainan tradisional kepada siswa, program ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya bangsa di kalangan generasi muda. Hal ini penting mengingat globalisasi yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari anak-anak, yang berpotensi mengikis identitas budaya mereka. Melalui program ini, diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik mereka, tetapi juga memahami dan menghargai nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Dalam konteks pendidikan, program ini juga memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal seperti ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kualitas pendidikan mereka dengan cara yang relevan dan kontekstual. Dengan menggabungkan unsur-unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran holistik yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek diri siswa.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa, tetapi juga untuk membangun karakter dan identitas budaya mereka. Program ini merupakan upaya untuk menjawab tantangan pendidikan di era globalisasi, di mana pendidikan tidak hanya harus relevan secara global, tetapi juga harus mencerminkan nilai-nilai lokal yang menjadi identitas bangsa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional di SDN 1 Waringinsari ini diharapkan dapat menjadi contoh nyata bagaimana pendidikan dapat berfungsi sebagai alat untuk pelestarian budaya sekaligus pengembangan diri siswa secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*), yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan gerakan lokomotor siswa kelas V SDN 1 Waringinsari melalui permainan tradisional. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dengan mengeksplorasi masalah nyata dan menemukan solusi yang relevan.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, dilakukan pengukuran awal (pretest) dan akhir (posttest) pada kelompok yang sama untuk melihat peningkatan kemampuan gerakan lokomotor setelah intervensi diberikan. Siswa kelas V yang berjumlah 25 orang dipilih sebagai subjek penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Waringinsari yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan rentang usia 10-11 tahun. Siswa ini dipilih berdasarkan keseragaman tingkat pendidikan dan tingkat keterampilan gerakan lokomotor yang relatif serupa pada awal penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dikembangkan untuk mengukur delapan aspek kemampuan gerakan lokomotor siswa. Lembar observasi ini meliputi:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Skala Penilaian	Deskripsi Penilaian
1	Koordinasi Gerakan	Siswa dapat mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dengan baik	1-5	1: Tidak dapat mengkoordinasikan gerakan sama sekali; 5: Mengkoordinasikan gerakan dengan sangat baik
2	Keseimbangan Tubuh	Siswa mampu menjaga keseimbangan tubuh saat bergerak	1-5	1: Tidak mampu menjaga keseimbangan sama sekali; 5: Sangat mampu menjaga keseimbangan tubuh saat bergerak
3	Kecepatan Reaksi	Siswa merespons dengan cepat terhadap instruksi gerakan	1-5	1: Reaksi sangat lambat; 5: Reaksi sangat cepat
4	Kesempurnaan Gerakan	Siswa melakukan gerakan dengan sempurna sesuai instruksi	1-5	1: Gerakan sangat jauh dari instruksi; 5: Gerakan sangat sesuai dengan instruksi
5	Konsistensi dalam Gerakan	Siswa mampu mengulangi gerakan dengan konsisten	1-5	1: Tidak konsisten sama sekali; 5: Sangat konsisten dalam setiap pengulangan gerakan
6	Ketepatan Langkah	Siswa mampu mengambil langkah dengan tepat	1-5	1: Langkah sering tidak tepat; 5: Langkah selalu tepat
7	Kemandirian dalam Melakukan Gerakan	Siswa mampu melakukan gerakan tanpa bantuan	1-5	1: Selalu memerlukan bantuan; 5: Selalu melakukan gerakan secara mandiri
8	Kerja Sama dengan Rekan	Siswa dapat bekerja sama dengan rekan dalam gerakan berpasangan	1-5	1: Tidak mampu bekerja sama; 5: Sangat baik dalam bekerja sama

Tabel 1 menunjukkan instrumen yang digunakan untuk mengukur delapan aspek kemampuan gerakan lokomotor siswa. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1-5, di mana skor 1 menunjukkan kemampuan yang sangat rendah dan skor 5 menunjukkan kemampuan yang sangat tinggi. Instrumen ini mencakup koordinasi gerakan, keseimbangan tubuh, kecepatan reaksi, kesempurnaan gerakan, konsistensi dalam gerakan, ketepatan langkah, kemandirian dalam melakukan gerakan, dan kerja sama dengan rekan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

Tabel 2. Prosedur Penelitian

Tahap	Kegiatan	Deskripsi
Tahap Persiapan	Penyusunan instrumen, sosialisasi, dan pelaksanaan pretest	Menyusun lembar observasi, sosialisasi kepada guru, dan mengukur kemampuan awal gerakan lokomotor siswa melalui pretest

Tahap Pelaksanaan	Pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak dan enggrang selama 6 minggu	Siswa mengikuti pembelajaran dua kali seminggu, setiap pertemuan 60 menit, dengan penilaian menggunakan lembar observasi
Tahap Refleksi	Diskusi reflektif, pelaksanaan posttest, dan analisis data	Evaluasi kesulitan yang dihadapi siswa, penilaian pasca-intervensi (posttest), dan analisis data menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial dengan SPSS

Tabel 2 merinci prosedur penelitian yang terbagi menjadi tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada tahap persiapan, instrumen penelitian disusun, sosialisasi dilakukan kepada guru, dan pretest dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Tahap pelaksanaan melibatkan pembelajaran selama enam minggu menggunakan permainan tradisional bakiak dan enggrang, di mana siswa dinilai berdasarkan aspek-aspek yang tercantum dalam instrumen penelitian. Tahap refleksi mencakup diskusi evaluatif, pelaksanaan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa, dan analisis data dengan metode statistik untuk menentukan efektivitas intervensi.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Skor rata-rata dan standar deviasi dihitung untuk menggambarkan distribusi data. Uji paired t-test digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Semua analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

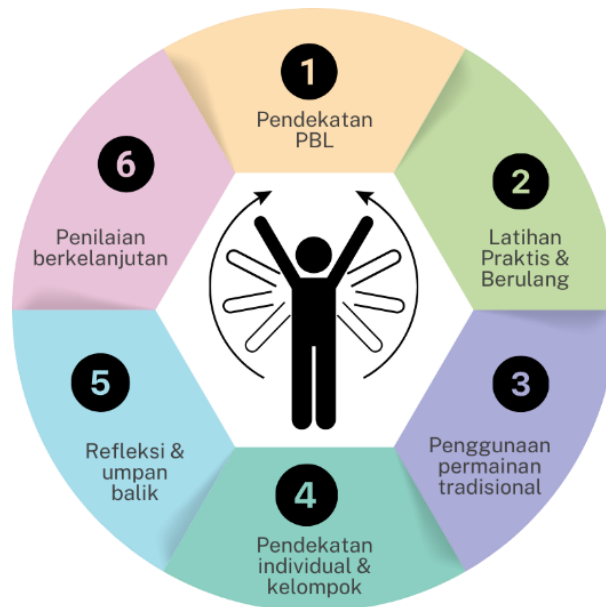
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerakan lokomotor siswa kelas V SDN 1 Waringinsari melalui penerapan permainan tradisional bakiak dan enggrang dalam kerangka Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*). Data yang dikumpulkan dari 25 siswa melalui pretest dan posttest dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas intervensi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan gerakan lokomotor siswa, yang mencakup delapan aspek utama: koordinasi gerakan, keseimbangan tubuh, kecepatan reaksi, kesempurnaan gerakan, konsistensi dalam gerakan, ketepatan langkah, kemandirian dalam melakukan gerakan, dan kerja sama dengan rekan.



Gambar 1. Dokumentasi pembelajaran berbasis permainan tradisional bakiak dan enggrang untuk meningkatkan kemampuan gerakan lokomotor siswa kelas V

Prosedur dan Upaya untuk Peningkatan Kemampuan Gerakan Lokomotor



Gambar 2. Proses Peningkatan Kemampuan Gerakan Lokomotor

Selama penelitian, sejumlah langkah dan strategi diterapkan untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan gerakan lokomotor siswa:

1. **Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL):** Dalam setiap sesi pembelajaran, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang harus mereka pecahkan melalui aktivitas fisik. Misalnya, siswa diminta untuk mengidentifikasi cara terbaik untuk menjaga keseimbangan saat berjalan dengan enggrang atau berkoordinasi dengan rekan tim saat menggunakan bakiak. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka tentang gerakan lokomotor.
2. **Latihan Praktis dan Berulang:** Setiap siswa dilibatkan dalam latihan berulang untuk memperkuat keterampilan motorik mereka. Latihan ini melibatkan gerakan dasar seperti berjalan maju, ke samping, dan menjaga keseimbangan dengan bakiak dan enggrang. Setiap gerakan dipraktikkan beberapa kali dalam setiap sesi untuk memastikan bahwa siswa dapat melakukannya dengan lebih konsisten dan tepat.
3. **Penggunaan Permainan Tradisional:** Permainan tradisional seperti bakiak dan enggrang dipilih karena mereka tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga menuntut kerja sama, koordinasi, dan keseimbangan. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek keterampilan motorik dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Dalam permainan bakiak, siswa harus berjalan dengan langkah yang serempak bersama rekan tim mereka, sementara dalam permainan enggrang, siswa harus menjaga keseimbangan di atas pijakan yang sempit.
4. **Pendekatan Individual dan Kelompok:** Sesi pembelajaran dirancang untuk mencakup pendekatan individual dan kelompok. Pada tingkat individual, siswa diberikan latihan khusus untuk memperbaiki aspek gerakan yang menjadi kelemahan mereka. Pada tingkat kelompok, siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, seperti berjalan bersama dengan bakiak. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk saling

mendukung dan belajar dari satu sama lain, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan gerakan lokomotor mereka secara keseluruhan.

5. **Refleksi dan Umpan Balik:** Setelah setiap sesi, dilakukan refleksi dan diskusi untuk mengevaluasi kesulitan yang dihadapi siswa dan solusi yang mereka temukan. Guru memberikan umpan balik konstruktif yang membantu siswa memahami kekurangan mereka dan cara memperbaikinya. Refleksi ini juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan motorik dalam kegiatan sehari-hari.
6. **Penilaian Berkelanjutan:** Setiap sesi pembelajaran disertai dengan penilaian berkelanjutan menggunakan lembar observasi yang telah dikembangkan. Guru mencatat perkembangan setiap siswa dalam aspek-aspek yang diukur, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan reaksi. Penilaian ini tidak hanya membantu dalam mengidentifikasi peningkatan, tetapi juga memberikan data yang berguna untuk memodifikasi strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peningkatan Skor Rata-rata Kemampuan Gerakan Locomotor

Pada tahap awal penelitian, pretest dilakukan untuk mengukur kemampuan awal 25 siswa dalam gerakan lokomotor. Skor rata-rata pretest adalah 60 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterbatasan dalam keterampilan gerakan lokomotor. Setelah enam minggu intervensi, yang terdiri dari 12 sesi pembelajaran dengan permainan bakiak dan enggrang, skor rata-rata meningkat menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar. Misalnya, penelitian oleh Fauzi pada tahun 2023 menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan permainan tradisional secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar pada anak-anak [22]. Dalam konteks ini, permainan bakiak dan enggrang yang diterapkan pada siswa SDN 1 Waringinsari berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan koordinasi gerakan, keseimbangan, dan keterampilan kerja sama melalui kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Analisis Per Aspek Kemampuan Gerakan Locomotor

Tabel 3. Analisis Per Aspek Kemampuan Gerakan Locomotor

Aspek yang Diukur	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Peningkatan Skor	Jumlah Siswa yang Meningkat	Persentase Peningkatan (%)
Koordinasi Gerakan	62	87	25	22	88%
Keseimbangan Tubuh	58	88	30	23	92%
Kecepatan Reaksi	59	84	25	21	84%
Kesempurnaan Gerakan	60	85	25	22	88%
Konsistensi dalam Gerakan	57	82	25	20	80%
Ketepatan Langkah	61	86	25	22	88%

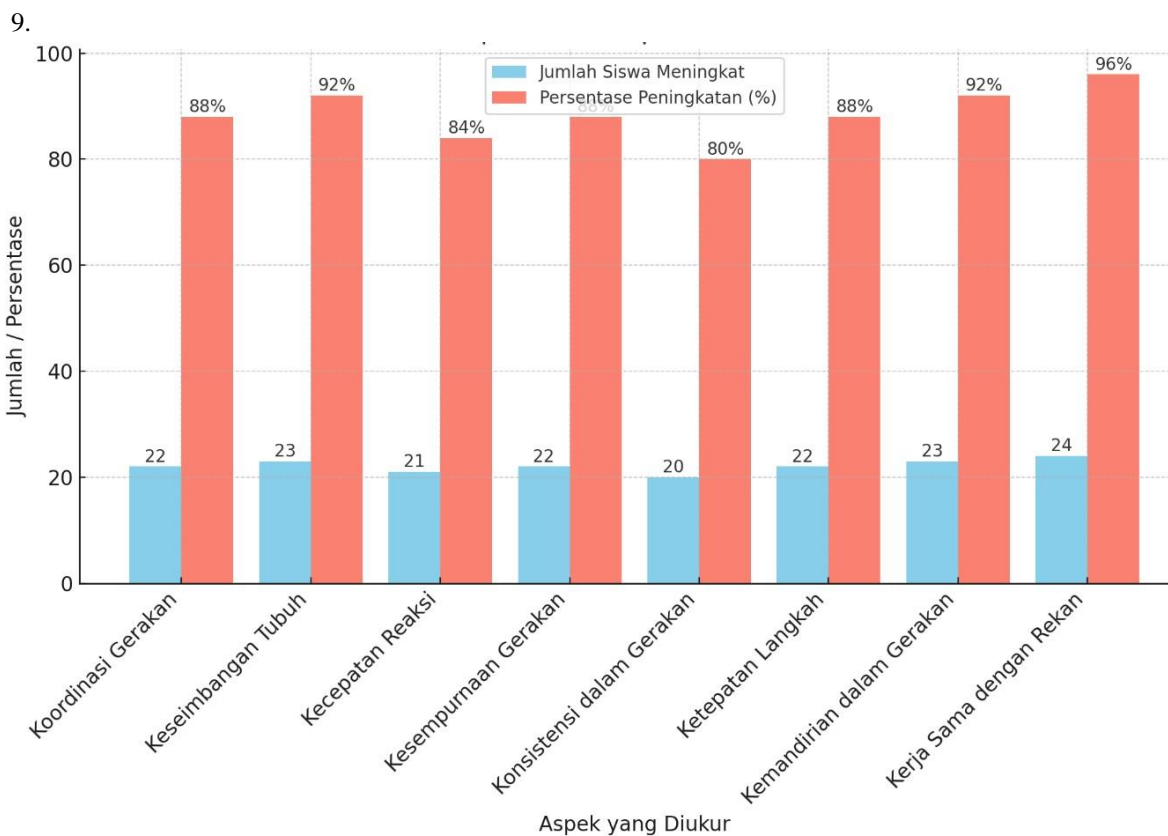
Aspek yang Diukur	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Peningkatan Skor	Jumlah Siswa yang Meningkat	Persentase Peningkatan (%)
Kemandirian dalam Gerakan	64	89	25	23	92%
Kerja Sama dengan Rekan	60	87	27	24	96%

Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan peningkatan yang bervariasi di antara delapan aspek gerakan lokomotor yang diukur. Berikut ini adalah pembahasan rinci dari setiap aspek:

1. **Koordinasi Gerakan:** Koordinasi gerakan merupakan salah satu aspek yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada pretest, rata-rata skor untuk aspek ini adalah 62, sementara pada posttest meningkat menjadi 87. Peningkatan ini mencerminkan bagaimana siswa menjadi lebih terampil dalam mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan selama bermain bakiak dan enggrang. Penelitian yang dilakukan oleh Bidzan-Bluma menunjukkan bahwa kegiatan fisik yang melibatkan koordinasi gerakan kompleks dapat memperbaiki keterampilan motorik pada anak-anak usia sekolah dasar [23].
2. **Keseimbangan Tubuh:** Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada aspek keseimbangan tubuh. Skor rata-rata untuk keseimbangan tubuh meningkat dari 58 pada pretest menjadi 88 pada posttest. Permainan enggrang, yang menuntut siswa untuk menjaga keseimbangan sambil berjalan di atas pijakan yang sempit, berkontribusi besar terhadap peningkatan ini. Penelitian oleh Schedler (2022) menunjukkan bahwa latihan keseimbangan melalui aktivitas fisik yang terstruktur dapat meningkatkan stabilitas postural dan mengurangi risiko cedera pada anak-anak [24].
3. **Kecepatan Reaksi:** Skor rata-rata untuk kecepatan reaksi meningkat dari 59 pada pretest menjadi 84 pada posttest. Permainan bakiak, yang mengharuskan siswa untuk bereaksi cepat terhadap pergerakan rekan tim mereka, membantu meningkatkan kemampuan ini. Hasil ini konsisten dengan penelitian oleh Klasnja (2021) yang menunjukkan bahwa respons motorik yang cepat dapat ditingkatkan melalui aktivitas fisik yang melibatkan elemen permainan.
4. **Kesempurnaan Gerakan:** Aspek kesempurnaan gerakan, yang mengukur seberapa tepat siswa dapat mengikuti instruksi gerakan, juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata meningkat dari 60 pada pretest menjadi 85 pada posttest. Peningkatan ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis masalah yang menekankan pada pemahaman konsep sebelum melakukan gerakan. Studi oleh Umar Nawawi (2023) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa teknik pengajaran yang menekankan pada pemahaman instruksi gerakan dapat meningkatkan performa motorik siswa secara keseluruhan [25].
5. **Konsistensi dalam Gerakan:** Skor rata-rata untuk konsistensi dalam gerakan meningkat dari 57 pada pretest menjadi 82 pada posttest. Konsistensi dalam gerakan sangat penting dalam permainan tradisional seperti bakiak, di mana siswa harus menjaga ritme dan gerakan yang stabil untuk bekerja sama dengan rekan tim. Peningkatan ini mencerminkan bahwa latihan berulang dan fokus pada ketepatan gerakan dalam pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa mengembangkan konsistensi yang lebih baik dalam gerakan motorik

mereka. Penelitian oleh Wang (2024) menunjukkan bahwa konsistensi gerakan dapat ditingkatkan melalui praktik berulang yang diintegrasikan dalam permainan [26].

6. **Ketepatan Langkah:** Aspek ketepatan langkah menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata 61 pada pretest menjadi 86 pada posttest. Permainan bakiak, yang menuntut siswa untuk berjalan dengan langkah yang tepat bersama rekan tim mereka, sangat membantu dalam meningkatkan ketepatan langkah siswa. Penelitian oleh Ilham Kamaruddin (2022) menunjukkan bahwa aktivitas yang menuntut ketepatan gerakan dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak, terutama dalam konteks permainan tim [27].
7. **Kemandirian dalam Melakukan Gerakan:** Skor rata-rata untuk kemandirian dalam melakukan gerakan meningkat dari 64 pada pretest menjadi 89 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dan mampu melakukan gerakan motorik tanpa bantuan. Hal ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menghadapi masalah nyata, mereka cenderung mengembangkan kemandirian dalam belajar. Penelitian oleh Dana Perlman (2011) dan Leyton-Román (2020) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan tugas-tugas motorik [28], [29].
8. **Kerja Sama dengan Rekan:** Aspek kerja sama dengan rekan menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata 60 pada pretest menjadi 87 pada posttest. Permainan bakiak dan enggrang yang dilakukan secara berpasangan atau dalam tim telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian oleh Daniel Bores (2021) yang menekankan pentingnya elemen kerja sama dalam pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yang optimal dalam aktivitas kelompok [30].



Grafik 1. Analisis per Aspek Kemampuan Gerakan Lokomotor

Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan berbagai studi terbaru yang menekankan pentingnya aktivitas fisik berbasis permainan dalam pengembangan keterampilan motorik dan sosial anak-anak. Misalnya, penelitian oleh Fauzi (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai pendidikan yang tinggi, terutama dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus pada anak-anak [22]. Penelitian ini mendukung temuan bahwa permainan tradisional bakiak dan enggrang tidak hanya meningkatkan keterampilan gerakan lokomotor tetapi juga meningkatkan kerja sama dan kemandirian siswa.

Selain itu, penelitian ini juga konsisten dengan temuan oleh Schedler (2022) yang menekankan bahwa permainan yang melibatkan keseimbangan tubuh, seperti enggrang, dapat memperbaiki stabilitas postural pada anak-anak [24]. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui latihan yang terstruktur dan didukung oleh pendekatan pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat mengalami peningkatan signifikan dalam berbagai aspek gerakan motorik.

Penelitian oleh Klasnja (2021) juga relevan dengan temuan ini, terutama dalam hal peningkatan kecepatan reaksi siswa melalui aktivitas fisik yang menuntut respons cepat [31]. Studi ini menunjukkan bahwa respons motorik dapat ditingkatkan melalui latihan yang konsisten, seperti yang terlihat pada peningkatan skor kecepatan reaksi siswa setelah berpartisipasi dalam permainan bakiak.

Implikasi Pendidikan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan jasmani dan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penerapan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa tetapi juga berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani dapat membantu mencapai dua tujuan sekaligus: meningkatkan keterampilan motorik siswa dan melestarikan warisan budaya bangsa.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan kemandirian, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas (25 siswa), sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat (enam minggu) mungkin belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang diperlukan untuk mengkonfirmasi temuan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional bakiak dan enggrang dalam kerangka Pembelajaran Berbasis Masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan gerakan lokomotor siswa kelas V SDN 1 Waringinsari. Peningkatan signifikan terlihat dalam delapan aspek yang diukur, yang sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan manfaat permainan tradisional dalam pendidikan jasmani. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi

sekolah lain untuk menerapkan pendekatan serupa, meningkatkan keterampilan motorik siswa, dan melestarikan budaya lokal.

INFORMASI PENULIS

Corresponding Authors

Melani Dewi Fatihah – Sekolah Dasar Negeri 1 Waringinsari, Kota Banjar, Jawa Barat (Indonesia).

 orcid.org/0000-0001-9097-1078

Email: amirlint@gmail.com

Authors

Melani Dewi Fatihah – Sekolah Dasar Negeri 1 Waringinsari, Kota Banjar, Jawa Barat (Indonesia).

 orcid.org/0000-0001-9097-1078

Email: amirlint@gmail.com

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

"Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Tjahjaningsih, D. H. U. N. RS, M. R. Radyanto, and A. T. Cahyan, "Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang," *J. IKRAITH-ABDIMAS No*, vol. 5, no. 2, pp. 96–100, 2022.
- [2] Y. Pujianti, W. Nadar, and P. K. Wijaya, "Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di SPS Tunas Mulia Bantar Gebang," *J. Abdimas Prakasa Dakara*, vol. 3, no. 2, pp. 134–142, 2023, doi: 10.37640/japd.v3i2.1850.
- [3] B. Istiningtyas and A. Setiawan, "Upaya menumbuhkembangkan permainan tradisional bakiak dan egrang," *Wiyata Dharma J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, Apr. 2022, doi: 10.30738/wd.v8i2.3695.
- [4] D. Hariyanto, M. Abror, M. Yani, and F. A. Dharma, "Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak," *Berdikari J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 9, no. 1, pp. 56–68, Apr. 2021, doi: 10.18196/berdikari.v9i1.9265.
- [5] S. L. Zahrawi, M. Tahir, and M. Habibi, "Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 2461–2468, Nov. 2023, doi: 10.29303/jipp.v8i4.1595.
- [6] M. Skare and D. Riberio Soriano, "How globalization is changing digital technology adoption: An international perspective," *J. Innov. Knowl.*, vol. 6, no. 4, pp. 222–233, Oct. 2021, doi: 10.1016/j.jik.2021.04.001.
- [7] A. Imran, "Why addressing digital inequality should be a priority," *Electron. J. Inf. Syst. Dev. Ctries.*, vol. 89, no. 3, May 2023, doi: 10.1002/isd2.12255.
- [8] N. Bakhmat, "On the role of digitalization and globalization for the development of

- mobile video games in the education of the future: trends, models, cases,” *Futur. Educ.*, vol. 2, pp. 63–74, 2022, doi: 10.57125/fed.2022.25.12.07.
- [9] H. C. Leonard, “The Impact of Poor Motor Skills on Perceptual, Social and Cognitive Development: The Case of Developmental Coordination Disorder,” *Front. Psychol.*, vol. 7, Mar. 2016, doi: 10.3389/fpsyg.2016.00311.
- [10] F. Sabani, “Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun),” *Didakta J. Kependidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 89–100, 2019.
- [11] E. Anatasya, T. Rafifah, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih, “Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 6063–6072, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1372.
- [12] N. N. Hidayati, “Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom,” *Istawa J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, p. 81, Mar. 2020, doi: 10.24269/ijpi.v5i1.2475.
- [13] S. Syahrial, A. Asrial, D. A. Kurniawan, N. D. Kiska, and L. Damayanti, “Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters,” *Int. J. Instr.*, vol. 15, no. 3, pp. 1047–1078, Jul. 2022, doi: 10.29333/iji.2022.15356a.
- [14] I. K. Yoda, R. Festiawan, N. Ihsan, and A. Okilanda, “Effectiveness of motor learning model based on local wisdom in improving fundamental skills,” *Retos*, vol. 57, pp. 881–886, Aug. 2024, doi: 10.47197/retos.v57.106807.
- [15] Syarifuddin, Alian, S. Safitri, and N. F. Abidin, “Developing Mobile Learning Activity Based on Multiple Learning Objects for the South Sumatra Local Wisdom Course,” *Asian J. Univ. Educ.*, vol. 19, no. 1, pp. 12–27, Jan. 2023, doi: 10.24191/ajue.v19i1.21225.
- [16] S. P. W. Lubis, I. G. P. Suryadarma, P. Paidi, and B. E. Yanto, “The Effectiveness of Problem-based learning with Local Wisdom oriented to Socio-Scientific Issues,” *Int. J. Instr.*, vol. 15, no. 2, pp. 455–472, Apr. 2022, doi: 10.29333/iji.2022.15225a.
- [17] I. W. Widana *et al.*, “The Effect of Teacher’s Responsibility and Understanding of the Local Wisdom Concept on Teacher’s Autonomy in Developing Evaluation of Learning Based on Local Wisdom in Special Needs School,” *J. High. Educ. Theory Pract.*, vol. 23, no. 10, Jul. 2023, doi: 10.33423/jhetp.v23i10.6189.
- [18] Y. Yuliarti, S. Suwandi, A. Andayani, and S. Sumarwati, “Learning Model Inquiry-Based Local Wisdom Dilemmas Stories and Their Effects on Critical Thinking and Scientific Writing Abilities,” *Int. J. Learn. Teach. Educ. Res.*, vol. 22, no. 5, pp. 538–557, May 2023, doi: 10.26803/ijlter.22.5.27.
- [19] I. M. Aulia, Hikmawati, and Susilawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Pada Materi Usaha dan Energi,” *J. Pendidik. Fis. dan Teknol.*, vol. 8, no. SpecialIssue, pp. 52–57, 2022, doi: 10.29303/jpft.v8ispecialissue.3558.
- [20] T. Ryberg and B. Nørgaard, “Introducing problem based learning in higher education,” *Probl. Based Learn. High. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–261, 2013, doi: 10.5278/ojs.jpblhe.v1i1.274.
- [21] S. Rahayu, W. Suana, P. Studi Pendidikan Fisika Universitas Lampung, J. Ir Sumantri No, and B. Lampung, “Implementasi PBL Terintegrasi STEM dengan Flipped Classroom untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Sistem Siswa SMA pada Topik Usaha dan Energi,” *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 13, no. 2, pp. 233–242, 2022, [Online]. Available: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>
- [22] R. A. Fauzi, A. Suherman, E. Saptani, D. Dinangsit, and A. A. Rahman, “The Impact of Traditional Games on Fundamental Motor Skills and Participation in Elementary School Students,” *Int. J. Hum. Mov. Sport. Sci.*, vol. 11, no. 6, pp. 1368–1375, Nov. 2023, doi: 10.13189/saj.2023.110622.

- [23] I. Bidzan-Bluma and M. Lipowska, “Physical Activity and Cognitive Functioning of Children: A Systematic Review,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 15, no. 4, p. 800, Apr. 2018, doi: 10.3390/ijerph15040800.
- [24] S. Schedler, S. M. Graf, and T. Muehlbauer, “Effects of Different Balance Training Volumes on Children’s Dynamic Balance,” *Sport. Med. Int. Open*, vol. 6, no. 01, pp. E32–E38, Jan. 2022, doi: 10.1055/a-1811-1145.
- [25] Umar, Alnedral, N. Ihsan, D. T. Mario, and P. Mardesia, “The effect of learning methods and motor skills on the learning outcomes of basic techniques in volleyball,” *J. Phys. Educ. Sport*, vol. 23, no. 9, pp. 2453–2460, 2023, doi: 10.7752/jpes.2023.09282.
- [26] L. Wang and L. Wang, “Relationships between Motor Skills and Academic Achievement in School-Aged Children and Adolescents: A Systematic Review,” *Children*, vol. 11, no. 3, p. 336, Mar. 2024, doi: 10.3390/children11030336.
- [27] Ilham Kamaruddin, Achmad Abdul Azis, Mohammad Syahru Assabana, Arif ismunandar, and Duwi Meilina, “Improving Early Childhood Fine Motor Development Through Weaving Activities,” *J. Child. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 71–79, Mar. 2022, doi: 10.25217/jcd.v2i1.3442.
- [28] D. Perlman and C. A. Webster, “Supporting Student Autonomy in Physical Education,” *J. Phys. Educ. Recreat. Danc.*, vol. 82, no. 5, pp. 46–49, May 2011, doi: 10.1080/07303084.2011.10598628.
- [29] M. Leyton-Román, J. L. Núñez, and R. Jiménez-Castuera, “The Importance of Supporting Student Autonomy in Physical Education Classes to Improve Intention to Be Physically Active,” *Sustainability*, vol. 12, no. 10, p. 4251, May 2020, doi: 10.3390/su12104251.
- [30] D. Bores-García, D. Hortigüela-Alcalá, F. J. Fernandez-Rio, G. González-Calvo, and R. Barba-Martín, “Research on Cooperative Learning in Physical Education: Systematic Review of the Last Five Years,” *Res. Q. Exerc. Sport*, vol. 92, no. 1, pp. 146–155, Jan. 2021, doi: 10.1080/02701367.2020.1719276.
- [31] A. Klasnja, N. Milenovic, S. Lukac, A. Knezevic, J. Klasnja, and V. Karan Rakic, “The Effects of Regular Physical Activity and Playing Video Games on Reaction Time in Adolescents,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 19, no. 15, p. 9278, Jul. 2022, doi: 10.3390/ijerph19159278.