EduLine: Journal of Education and Learning Innovation *ISSN: 2775-6173 (online)*
Vol. 4 No. 4 (2024)
https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2792

The Influence of Tradisional Games Ma'danda and Ma'boy on Gross Motor Skills of Early Childhood Children in TK ABA Boronguntia and TK Julukanaya in Bajeng District

Nurul Jamiah Sidiq

Faculty of Education, Universitas Negeri Makassar,Makassar, Indonesia

Abstract

This research discusses the lack of gross motor skills in early childhood. The study aims to examine how the implementation of the tradisional game Ma'danda in ABA Boronguntia Kindergarden and ma'boy in Julukanaya Kindergarden can improve children's gross motor skills. The research subjects were 14 children in Group B of ABA Boronguntia Kindergarden and 14 children in Group B of Julukanaya Kindergarden. The type of research is an experimental methode using Quasi Eksperiment with a Non-Equivalent Control Group Desain. Data analysis was conducted using descriptive analysis with SPSS 22 for windows. The research result have been carried out through several meetings and based on the discussion and analysis that have been carried out. It is concluded that children's gross motor skills in the Ma'danda game, as evidenced by the post-test result in ABA Boronguntia Kndergarden showing 1 child in the high category (11,2%) and 13 children in very high category (92,8%). Meanwhile, the post-test result in Julukanaya Kindergarden showed 2 children in very high category (14,3%), and 12 children in the high category (85,7%).

Keywords: Ma'danda and Ma'boy Games; Gross Motor Skills.

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah cara untuk membimbing peserta didik melakukan pendidikan awal yang memberikan stimulasi untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Hal ini bertujuan agar peserta didik siap untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya. Menurut Hasanah & Muryanti (2019) perkembangan anak usia dini idealnya mencakup enam domain utama, yakni nilai-nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Semua domain ini memiliki nilai yang sama pentingnya. Salah satunya adalah perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan anak. Menurut Novianti & Okta (Lestariningrum, 2019) motorik kasar melibatkan aktivitas fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antara bagian-bagian tubuh untuk mengoptimalkan penggunaan otot-otot besar, baik sebagian maupun seluruh anggota tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain sebagainya.

Perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan dengan cara guru mengadopsi metode pembelajaran inovatif yang mengasyikkan. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui kegiatan bermain. Menurut Baroody & Diamond (Rahayu, 2023) kegiatan bermain terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik fisik anak usia dini, karena permainan pada dasarnya dapat menjadi sumber pembelajaran yang efektif ketika diimplementasikan oleh guru terhadap anak. Begitupula menurut Sumantri (2020) salah satu tujuan kegiatan bermain memungkinkan anak menggunakan otot besar dengan potensi pengembangannya, yaitu menghasilkan pengembangan otot dan kontrol otot yang baik. Adapun jenis permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini adalah permainan tradisional.

Salah satu permainan tradisional yang pernah ada tapi sayangnya jarang dimainkan oleh anak-anak adalah permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*. Permainan tradisional ini adalah salah satu jenis permainan masa lalu yang

* Corresponding author.
E-mail address: nuruljamiah1@gmail.com

EduLine: Journal of Education and Learning Innovation is licensed under an
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

memberikan kesempatan yang menyenangkan bagi anak-anak dalam mengembangkan kegiatan aktivitas fisik anak. Permainan tradisional *ma'danda* merupakan permainan yang sudah dikenal luas di kalangan anak-anak Indonesia, meskipun namanya dapat berbeda-beda di berbagai daerah, prinsip permainannya tetap sama. Nama *ma'danda* atau *dende-dende* berasal dari cara bermain yang menggunakan satu kaki (Sukiman dalam Salama, 2019).

Adapun menurut Hasriati et al., (2019) permainan tradisional *ma'boy* melibatkan keterampilan menyusun lempengan kecil seperti pecahan genting atau porselen, serta menggunakan bola yang berbeda-beda jenisnya, seringkali terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik untuk keamanan anak. Anak-anak biasanya bermain *ma'boy* dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya Kecamatan Bajeng pada anak usia 5-6 tahun, ditemukan bahwa kemampuan fisik motorik mereka belum optimal, terutama dalam hal kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan mematuhi aturan main. Di TK Julukanaya, dari total 14 anak kelompok B yang diamati, 10 anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang belum optimal dalam aspek-aspek tersebut. Sama halnya di TK ABA Boronguntia, dari 14 anak kelompok B yang diamati, 11 anak yang menunjukkan kemampuan motorik kasar yang belum optimal dalam aspek-aspek tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*.

2. Kajian Pustaka

Permainan tradisional memiliki nilai budaya yang sangat penting, karena merupakan ekspresi anak-anak dalam menciptakan, bergerak aktif, serta berimajinasi. Gerakan dalam permainan tradisional juga dapat membantu pembentukan fisik, mental, moral, dan kemampuan sosial pada anak (Hasanah dalam Baan et al., 2020). Salah satu jenis permainan tradisional di Indonesia adalah permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*.

Permainan *ma'danda* adalah permainan tradisional dimana anak-anak melompat-lompat di atas bidang datar yang diberi gambar kota-kotak, entah itu tanah, aspal, atau permukaan semen. Mereka melompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (Apriani dalam Raihana & Sari, 2021)). Berdasarkan penelitian Rustan & Munawir (2020)**,** permainan *ma'danda* melibatkan serangkaian gerak lokomotor dasar. Secara umum, permainan ini dimulai dengan lemparan batu pada petak awal, diikuti dengan serangkaian lompatan satu kaki, menghindari petak berisi batu dan garis batas. Setelah mencapai petak terakhir, pemain berbalik arah, mengambil batu, dan kembali ke titik awal. Kegagalan mencapai petak tujuan akan mengakibatkan pergantian pemain.

Permainan *ma'boy* menjadikan ranah belajar cara berkoordinasi antara mata dan tangan, melakukan gerakan dengan kelincahan, dan bermain sesuai aturan (Wisnukrisnanto & Nugrahanta, 2023). Sedangkan menurut Hasriati et al., (2019), permainan tradisional *ma'boy* melibatkan keterampilan dalam menyusun batu kecil, umumnya terbuat dari pecahan genting atau porselen. Permainan ini menggunakan berbagai jenis bola, seringkali terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik yang empuk dan tidak keras. Anak-anak biasanya bermain *ma'boy* dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang. Selanjutnya Husna (Salama, 2019), permainan tradisional *ma'boy* melibatkan dua kelompok yang berbeda. Kelompok utama bertugas merobohkan dan membangun kembali tumpukan pecahan genting sambil menghindari lemparan bola dari kelompok lawan. Kontak dengan bola akan mengakibatkan pemain dinyatakan gugur.

Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki banyak manfaat bagi anak salah satunya mengembangkan fisik dan motorik (Nurrochsyam et al., 2019). Salah satu aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar anak. Menurut Suryana (2019) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri dan melibatkan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Sedangkan menurut Reswari (2021) motorik kasar lebih berfokus pada penggunaan otot-otot kasar untuk melakukan aktivitas seperti melempar, melompat, dan menendang. Kemudian menurut Khadijah & Amelia (2020) perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Hal ini mencakup penguasaan keterampilan lokomotor dan manipulatif yang melibatkan penggunaan otot-otot proksimal. Proses ini melibatkan peningkatan kekuatan otot, koordinasi, dan keseimbangan.

Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur. Berdasarkan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022pada lampiran B, menjelaskan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD pada aspek Fisik Motorik memuat indikator-indikator sebagai berikut: 1) Melakukan gerakan dasar

lokomotor (berjalan, berlari, melompat, memanjat) dengan terkoordinasi, 2) Melakukan gerakan dasar non-lokomotor (membungkuk, memutar, mengayun) dengan terkoordinasi, 3) Menggunakan alat bermain besar dan kecil dengan terampil, 4) Menunjukkan keseimbangan dan kelincahan dalam bergerak, 5) Mampu mengikuti aturan permainan dan kegiatan fisik dengan baik.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi paradigma post-positivisme dengan menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan ini mengutamakan generalisasi temuan melalui pengujian hipotesis secara statistik. Metode penelitian kuantitatif melibatkan proses operasionalisasi konsep menjadi variabel, pengukuran variabel menggunakan instrumen penelitian yang valid dan reliabel, serta analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (Emzir dalam Fasira, 2024).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah eksperimen semu dengan desain Posttest Only, Nonequivalent Control Group Design, atau dikenal sebagai Quasi-Eksperimen. Menurut Sugiyono (2018), pada desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok ini hanya menjalani uji satu kali, yaitu post test. Proses pembelajaran di kedua TK ini diberikan perlakukan yang sama, namun terdapat perbedaan dalam metode permainan yang diterapkan, yaitu menggunakan permaianan *ma'danda* di TK ABA Boronguntia dan permainan *ma'boy* di TK Julukanaya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

4.1.1. Ujin Analisis Statistik Deskriptif

Tahap ini menerapkan analisis deskriptif untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ABA Boronguntia melalui permainan *ma'danda* dan TK Julukanaya melalui permainan *ma'boy*. Berikut data hasil post-test kemampuan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia melalui permainan *ma'danda* dan TK Julukanaya melalui permainan *ma'boy.*

Tabel 1. Hasil Post Test Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Setelah Penerapan Permainan *Ma'danda*

Kelas Kontrol		Rentang Skor	Kelas Eksperimen	
F	**%**	**Kategori**	**F**	**%**
0	0	33 – 38 Sangat Tinggi	8	57,14
0	0	27 – 32 Tinggi	6	52,86
0	0	21 – 26 Sedang	0	0
13	92,8	15 – 20 Rendah	0	0
1	11,2	9 – 14 Sangat Rendah	0	0
14	**100**	**Total**	**14**	**100**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa ada 14 anak. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai persentase rata-rata kelompok kontrol berada pada kategori rendah, sementara kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Post Test kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Setelah Penerapan Permainan *Ma'boy*

Kelas Kontrol		Rentang Skor	Kelas Eksperimen	
F	**%**	**Kategori**	**F**	**%**
-	0	38 – 44 Sangat Tinggi	2	14,3
-	0	31 – 37 Tinggi	12	85,7

-	0	24 – 30 Sedang	-	0
13	92,8	17 – 23 Rendah	0	0
1	8,2	10 – 16 Sangat Rendah	0	0
14	**100**	**Total**	**14**	**100**

Berdasarkan tabel 2, terdapat 14 anak. Data menunjukkan bahwa nilai persentase rata-rata kelompok kontrol berada pada kategori rendah, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata berada pada kategori sangat tinggi.

4.1.2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah suatu kumpulan data mengikuti distribusi normal atau tidak. Keputusan mengenai normalitas distribusi didasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai p (signifikansi) > 0,05, maka hipotesis nol bahwa data berdistribusi normal tidak dapat ditolak.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan kelas Eksperiment Pre Test Permainan Tradisional Ma'danda

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Pre Test	Ma'danda	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	,208	14	,101	,918	14	,206
	Kontrol	,214	14	,081	,921	14	,229

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan kelas Eksperiment Post Test Permainan Tradisional Ma'danda

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Post Test	Ma'danda	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	,185	14	,200	,917	14	,196
	Kontrol	,214	14	,081	,921	14	,229

a. This is a lower bound of the true significance

Berdasarkan Tabel 3 dan 4, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol permainan *ma'danda* dari variabel semuanya ≥ 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan kelas Eksperiment Pre Test Permainan Tradisional Ma'boy

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Pre Test	Ma'boy	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	,214	14	,181	,921	14	,229
	Kontrol	,160	14	,200	,937	14	,385

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan kelas Eksperiment Post Test Permainan Tradisional Ma'boy

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Post Test	Ma'boy	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	,251	14	,17	,876	14	,50
	Kontrol	,233	14	,38	,873	14	,46

a. This is a lower bound of the true significance

Berdasarkan Tabel 5 dan 6, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol permainan *ma'boy* dari variabel semuanya ≥ 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal.

4.1.3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kelompok atau lebih, dan diterapkan pada data hasil posttest dari kelompok eksperimen serta kelompok control. Hasil uji homogenitas berdasarkan nilai signofikansi (sig): Jika nilainya >0,05, maka data dianggap homogen; sedangkan jika nilainya <0,05, maka data dianggap tidak homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas Pre Test

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,053	1	26	.164

Tabel 8. Uji Homogenitas Post Test

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5,442	1	26	.28

Berdasarkan tabel 7 dan 8, kesimpulannya adalah bahwa nilai P untuk semua variabel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ≥ 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians populasi homogen.

4.1.4. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji t-test sebagai alat analisis statistik untuk membandingkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di dua taman kanak-kanak yang berbeda. Penggunaan uji t-test didasarkan pada asumsi bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, memiliki varians yang sama dalam kedua kelompok, dan berskala interval atau rasio. Kriteria pengambilan keputusan dalam Tingkat signifikansi adalah 0,05. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak. Sebaiknya jika nilai signifikansi > 0,05, maka hipotesis nol diterima.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis menggunakan uji T pada data post-test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam permainan *ma'danda* dan *ma'boy*.

Tabel 9. Uji Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen Permainan Tradisional *Ma'danda* di TK ABA Boronguntia

Independent Sampel Test

		Levene's Test for Equality Of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ma'danda	Equal Variances Assumed assumed	5,442	,028	26,307	26	,000	17,000	,646	15,672	,328

	Equal Variances not assumed		26,307	20,360	,000	17,000	,646	15,654	18,346

Hasil Uji t posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Tabel 10. Hasil uji T posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen permainan tradisional m*a'boy* di TK Julukanaya.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Ma'boy	Equal Variances assumed	,022	,883	27,976	26	,000	16,929	,605	15,685	18,172
	Equal variances not assumed			27,976	25,867	,000	16,929	,605	15,684	18,173

Berdasarkan analisis uji t-test pada tabel 9 dan 10 permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*, menunjukkan nilai signifikansi yang sangat rendah (p=0,00) baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh permainan tradisional *ma'danda* di TK ABA Boronguntia dan permainan *ma'boy* di TK Julukanaya terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Kedua permainan ini berpengaruh di masing masing TK, namun yang lebih berpengaruh yaitu penerapan permainan *ma'danda* terlihat dari anak lebih aktif, antusias, bersemangat memainkan permainan *ma'danda*.

4.2. Pembahasan

4.2.1. Gambaran tingkat kemampuan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya

Dari hasil observasi awal ditemukan bahwa perkembangan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya belum berkembang. Hal ini Nampak dari lima indikator yaitu keseimbangan: sebagian besar anak belum mampu mengangkat salah satu kakinya dan anak kurang mampu melompat dengan satu kaki tetap tegak dan tidak terjatuh. Koordinasi: sebagian besar anak kurang mampu melempar dan menangkap bola. Kekuatan: sebagian besar anak mampu melompat dengan dua kaki namun tidak tegak. Kelincahan: sebagian besar anak belum mampu berlari dengan cepat, berlari sambil membawa sesuatu yang ringan. Dari gambaran kemampuan motorik kasar anak diatas, perlu penerapan strategi baru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satunya adalah melalui permainan tradisional *ma'danda* dan *ma' boy*.

4.2.2. Gambaran pelaksanaan permainan tradisional ma'danda dan ma'boy terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Pengembangan kemampuan motorik kasar sangat krusial bagi keberhasilan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengingat banyaknya aktivitas belajar yang menuntut keterampilan motorik. Sayangnya, praktik pembelajaran di sekolah seringkali mengabaikan pentingnya variasi dalam pengembangan kemampuan motorik, cenderung monoton, dan berpusat pada instruksi guru. Padahal, permainan tradisional yang mudah diakses, ramah lingkungan dan tidak memerlukan biaya tinggi dapat menjadi Solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*. Selain itu permainan tradisional ini dirancang untuk mengintegrasikan kompetensi dasar anak, yang mencakup lima aspek utama perkembangan anak usia dini, seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, serta sosial emosional.

4.2.3. Pengaruh permainan tradisional ma'danda dan ma'boy terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan pembelajaran pengembangan motorik kasar pada anak usia dini saat ini, peneliti mengusulkan penerapan permainan tradisional seperti *ma'danda* dan *ma'boy* sebagai solusi yang diharapkan dapat memenuhi tantangan dan kebutuhan tersebut. Hasil evaluasi perkembangan motorik yang dilakukan, dapat dilihat pada penilaian hasil belajar anak oleh guru menunjukkan bahwa ternyata aspek motorik kasar anak meningkat dengan menggunakan permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy* yang diberikan. Namun motorik anak lebih berkembang pada permainan *ma'danda* hal tersebut dipicu oleh permainan *ma'danda* ternyata menyenangkan lebih efektif dan efisien, perasaan senang, adanya ketertarikan, rasa ingin tahu anak, dan antusias anak terhadap permainan tradisional *ma'danda* dalam kegiatan pembelajaran

Dalam konteks penerapan permainan *ma'danda* dan *ma'boy*, hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed adalah 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai p sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata0rata kemampuan motorik kasan anak yang belajar melalui penerapan permainan *ma'danda* dan *ma'boy*. Pada tabel grup statistik permainan *ma'danda* terlihat rata-rata TK ABA Boronguntia adalah 35,86, artinya nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia dini TK ABA Boronguntia lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang bermain melalui permainan *ma'boy* terlihat rata-rata 33,00 di TK Julukanaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy* memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ritonga (2022), yang menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek dan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penelitian yang yang dilakukan oleh Multasam (2023) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional *ma'boy* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

a. Gambaran tingkat kemampuan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya sebelum penerapan permainan *ma'danda* dan *ma'boy* berada pada kategori rendah, hal ini nampak dari hasil pengamatan selama pembelajaran, dimana anak belum mampu menangkap dan melempar bola, begitupun pada kegiatan berjalan diatas papan titian anak belum mampu menjaga keseimbangannya. Oleh karena itu, perlu adanya stimulus yang diberikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional *ma'danda* dan *ma'boy*.

b. Gambaran implementasi permainan tradisional *ma'danda* di TK ABA Boronguntia dan *ma'boy* di TK Julukanaya menunjukkan bahwa seluruh tahapan kegiatan permainan tersebut mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Melalui observasi yang dilakukan selama kegiatan, terlihat bahwa anak-anak di kelas eksperimen lebih aktif dan fokus dibandingkan dengan anak-anak di kelas kontrol. Pelaksanaan kedua permainan ini juga meningkatkan minat dan semangat belajar anak-anak karena mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka.

Pengaruh permainan *ma'danda* dan *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK ABA Boronguntia dan TK Julukanaya, dapat dilihat melalui analisis inferensial meliputi uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Hal ini nampak dari peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan permainan tradisional *ma'danda* di TK ABA Boronguntia dan permainan tradisional m*a'boy* di TK Julukanaya.

References

Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi*, *6*(1).

Ega Trisna Rahayu, R. S. F. N. H. S. (2023). Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Kiorroga terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5086

Fasira, N. (2024). The Influence of Project-Based Learning Models on Interpersonal Intelligence of Children Aged 5-6 Years at Kemala Bhayangkari 07 Gowa Kindergarten. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, *4*(1), 45–52.

Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *2*(2), 1–7.

Hasriati, H., Kornedi, K., Rahmawati, R., Ashari, J., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2019). Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar "Ma'Boy" Sebagai Strategi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Explanation Siswa. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, *4*(1), 177–182.

Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media.

Lestariningrum, A. (2019). pengaruh senam bebek berenang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. *Efektor*, *6*(1), 1–6.

Multasam, D. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Ma'boy Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Sugitangnga.*

Nurrochsyam, M. W., Sudrajat, U., Atmadireja, G., Purwana, B. H. S., & Waspodo, R. M. (2019). *Permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.

Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022).

Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, *4*(2), 74–83.

Reswari, A. (2021). Efektivitas permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 17–29.

Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *5*(2), 181–196.

Salama, N. (2019). *Pengembangan Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Makassar.

Soybatul Aslamiah Ritonga, A. I. P. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa*.

Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta*.

Sumantri, M. Syarif, Mukti Amini, Sri Tatminingsih, Bambang Sujiono, S. A. (2020). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.

Suryana, D. (2019). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Cetakan Ke). Prenadamedia Group.

Wisnukrisnanto, A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Adil Berbasis Permainan Tradisional untuk Usia 10-12 Tahun. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, *10*(1), 47–62.