

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK

*by Anung Probo Ismoko*

---

**Submission date:** 26-Jul-2023 11:01AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2136942765

**File name:** anung\_ismoko.pdf (209.16K)

**Word count:** 3022

**Character count:** 19273

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK

Anung Probo Ismoko<sup>1</sup>  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
STKIP PGRI Pacitan  
ismokoanung@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan psikomotor anak.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *pretest–postest randomized group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian sebanyak 20 orang. Teknik pengambilan data dengan *puposive sample*. Treatmen diberikan 2 kali seminggu selama 12 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengukuran. Instrumen yang digunakan TKJI. Teknik analisis data menggunakan uji t melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,129 dan nilai t tabel pada dk (0,05) (27) sebesar 1,703 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel (-4,129 > 1,703), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan psikomotor anak kelas.

Kata kunci: *Permainan, Tradisional, Perkembangan, Psikomotor.*

### PENDAHULUAN

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa dan perkembangan sosial. Oleh

karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan gerak dari awal pertumbuhan yaitu perkembangan yang lebih menitikberatkan pada kualitas. Motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar pada masa pertumbuhan, gerakan tersebut diantaranya seperti tengkurap, merangkak, duduk, berdiri serta berjalan. Hal ini sangatlah dipengaruhi oleh saraf dan otot. Pada dasarnya perkembangan motorik kasar berhubungan dengan perkembangan motorik secara keseluruhan. Motorik

### **Anung Probo Ismoko, Pengaruh permainan tradisional**

kasar merupakan kaidah "Chepalocaudal" (dari kepala ke kaki), atau berkembang mulai dari bagian atas yaitu kepala. Ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa pada awal perkembangan terdapat gerakan yang besar di bagian kepala dibandingkan dengan bagian lainnya.

Pada masa pertumbuhan anak, perkembangan gerak atau perkembangan motorik sangatlah penting dan mendasar bagi kelanjutan perkembangan anak tersebut ke tahap selanjutnya. Secara alamiah seiring peningkatan atau bertambahnya umur anak hingga dewasa akan diikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Gerak motorik kasar merupakan gerak yang mendasar di masa pertumbuhan anak, khususnya akan selalu berhubungan dengan proses belajar ataupun pada kehidupan sehari-harinya.

Pada masa anak-anak adalah masa dimana anak akan lebih banyak menghabiskan waktu kesehariannya dengan bermain. Terutama memainkan permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Permainan bentengan merupakan salah satu contoh dari bentuk suatu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Secara tidak sadar aktifitas tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasarnya.

Anak yang mempunyai tingkat kemampuan motorik

kasarnya baik akan cenderung lebih mudah di dalam melakukan keterampilan dalam olahraga dibandingkan siswa yang kemampuan motorik kasarnya jelek. Kebanyakan ketrampilan dalam olahraga maupun keterampilan yang lain dimasukkan sebagai kemampuan gerak kasar. Kemampuan motorik kasar bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam cabang olahraga saja, tetapi akan membantu pula untuk memudahkan anak didik dalam melakukan tugas gerak.

Bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang telah ada cukup lama di kalangan masyarakat dan belum ada data akurat yang menerangkan kapan pertama kali mainan tersebut dimainkan. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia. Di era globalisasi sekarang ini, tidak banyak lagi anak-anak yang memainkannya, karena sarana dan prasana serta tempat yang tak memadai untuk memainkan permainan tradisional menjadi salah satu kendala, selain itu yang menjadi kendala yaitu banyaknya permainan bernuansa teknologi yang menjadi pilihan.

Keberadaan permainan tradisional diharapkan dapat membantu proses perkembangan motorik siswa. Keadaan semacam ini menjadi tolok ukur sebuah keberhasilan dari proses pembelajaran. Sebuah sistem pendidikan pastinya akan memberi dan memasukkan nilai-nilai

permainan tradisional. Dengan adanya permainan tradisional dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada siswa tentang berbagai macam jenis dari permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Gerak adalah sesuatu yang mendasar dalam perilaku kehidupan setiap orang. Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Kemampuan gerak motorik penting dipelajari dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan karena kemampuan gerak merupakan bagian dari ranah psikomotorik dan dalam pengembangannya penguasaan keterampilan gerak sehingga prestasi meningkat. Kemampuan motorik mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan gerak dasar, yang merupakan gambaran umum kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000) kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori:

- 1) Kemampuan Lokomotor  
Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, seperti melompat, meloncat, berjalan, dan berlari.
- 2) Kemampuan Nonlokomotor  
Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri atas menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melingkar, melambung, dan lain-lain.
- 3) Kemampuan Manipulatif  
Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak sedang

menguasai bermacam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan mata-tangan dan mata-kaki tetapi bagian lain dari tubuh juga ikut terlibat. Kemampuan manipulatif ini lebih banyak menggunakan koordinasi, seperti gerakan mendorong, gerakan menangkap, dan lain-lain.

Kemampuan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan motorik dan kontrol motorik. Keterampilan motorik anak tidak akan optimal tanpa adanya kebugaran tubuh dan kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa adanya latihan fisik. Aspek-aspek yang perlu dikembangkan untuk anak di sekolah adalah motorik, kognitif, emosi, sosial, moralitas dan kepribadian.

Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa dengan berbicara dan mendengar anak lain. Ketika bermain mereka belajar

memahami orang lain dengan cara mensepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama. Bermain mematangkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik.

Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Menurut Moh Arif Ikaha (2009) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa dan perkembangan sosial. Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam

kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari empat sampai dengan delapan orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Di area benteng biasanya ada area aman dimana untuk grup yang memiliki tiang atau pilar itu sudah berada di area aman tanpa takut terkena lawan.

Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh 'benteng' mereka masing-masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan.

Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan penjaga 'benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.

Menurut Ane Ahira (dalam <http://www.anneahira.com/permainan-bentengan.htm>) cara bermain permainan bentengan adalah sebagai berikut:

1. Cara Bermain:

Permainan bentengan dimainkan oleh 6 orang atau lebih. Para pemain dibagi menjadi 2 kelompok sehingga masing-masing kelompok berjumlah 3 orang. Masing-masing kelompok memilih pohon atau tiang sebagai bentengnya. Tugas para pemain adalah menjaga bentengnya dan melindungi teman-temannya agar tidak dikuasai dan di tahan lawan.

2. Fungsi Benteng

Pohon atau tiang dalam permainan bentengan tidak saja berfungsi sebagai markas. Pohon juga berguna untuk memperbarui kekuatan pemain agar dapat menangkap lawan yang berada di luar bentengnya lebih lama. Jika pemain dapat menangkap lawan tersebut sebelum menyentuh pohon atau tiang bentengnya, maka lawan yang tertangkap itu akan menjadi tawanan dan harus berdiri di samping markas.

3. Cara Menangkap Musuh

Jika pemain melihat lawan keluar dari bentengnya, biarkan musuh mendekat. Pilih salah satu dari teman satu kelompok yang mampu berlari cepat. Ketika dirasa jarak musuh dengan

pemain sudah dekat, segera kejar musuh sekuat tenaga dan sentuh badannya. Setelah itu, segera kembali ke markas agar tidak dikejar oleh teman sang musuh. Jangan lupa untuk menyentuh pohon atau tiang agar kekuatannya pulih. Musuh yang terkena tadi harus rela menjadi tawanan di samping markas.

4. Cara Membebaskan Teman dari Tawanan Musuh

Aturan permainan bentengan, jika ada teman satu kelompoknya yang tertawan, pemain lain dapat membebaskannya. Caranya hanya dengan menyentuh tangan atau bagian tubuh lain temannya yang tertawan, maka ia dapat melarikan diri dari markas musuh. Hanya saja, jangan sampai lawan kembali menangkap tawannya yang melarikan diri.

5. Cara Menguasai Benteng Lawan

Kemenangan pemain dalam permainan bentengan ini ditentukan oleh dua hal, yaitu: Seluruh pemain lawan tertangkap dan menjadi tawanan dan pohon atau tiang sebagai benteng lawan berhasil dikuasai pemain.

Oleh karena itu, untuk memenangkan permainan bentengan ini, pemain harus fokus pada dua hal yaitu menangkap pemain lawan atau membidik benteng lawan. Merebut benteng lawan akan sulit jika pemain lawan masih komplrit dan belum ada yang menjadi tawanan. Penjagaan juga akan lebih ketat karena musuh dapat menyerang balik secara bergantian.

**METODE**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dan masuk dalam bentuk *Pretest-Posttest Randomized-Group Design*. Kelompok-kelompok penelitian dibentuk secara acak dan kelompok tersebut diberikan *pre test* lalu diberikan treatment dengan metode permainan tradisional Bentengan kemudian diberikan *post test*.

Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan bentengan. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motorik kasar, adalah kualitas hasil gerak atau kemampuan siswa dalam melakukan gerak penunjang kegiatan berolahraga yang dapat diukur dengan menggunakan tes. Motorik kasar dalam pengertian ini dimaksudkan sebagai hasil dari latihan dengan metode permainan tradisional bentengan, yang dilakukan selama 12 kali pertemuan latihan.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah dasar Negeri III Ngalian sebanyak 20 siswa. Program latihan yang diberikan adalah bentuk latihan permainan tradisional Bentengan. Lama pelatihan 2 bulan, frekuensi latihan 2 kali perminggu, 2 set/latihan, 8 kali/set, dan penambahan beban setelah setiap 4 kali latihan.

Dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan motorik kasar siswa di tinjau dari aspek psikomotor yaitu melalui tes kemampuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: lari 40 meter diukur dengan satuan detik dengan dicatat satu angka dibelakang koma; Gantung Siku Tekuk, lamanya mempertahankan posisi diukur

dalam satuan detik; baring duduk diatur dengan banyaknya frekuensi selama 30 detik; Loncat tegak diukur dengan tinggi raihan dalam satuan centi meter; Lari 600 meter, diukur dalam satuan menit dan detik.

Data hasil pengukuran dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes kemampuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Uji-t. Sebelum Uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Chi* kuadrat dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *F max Hartley*. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil data tersebut berdistribusi normal atau homogen. Teknik analisis data *Pretest-Posttest Randomized-Group Design* yang berarti melakukan tes 2 kali (*pretest* dan *posttest*) pada sampel yang sama menggunakan analisis data dengan Uji-t.

## HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan dan dianalisis adalah data hasil Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) yang diperoleh dari populasi penelitian yang berjumlah 20 siswa yang diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan permainan bentengan. Sebelum diberikan perlakuan dilakukan tes awal untuk mengetahui kesegaran jasmani awal siswa sebelum diberi latihan, setelah itu diberi perlakuan selama kurang lebih 2 kali seminggu selama 12 kali pertemuan, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui apakah ada peningkatan Kesegaran jasmani atau tidak. Agar penelitian lebih mudah

pengerjaannya, maka dari kedua variabel tersebut dilambangkan dalam  $X_1$  untuk untuk kelompok *Pre Test*,  $X_2$  untuk kelompok *Post Test*.

Hasil analisis deskriptif data *pre test* sebelum diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan metode permainan tradisional bentengan. Analisis deskriptif memperoleh nilai maksimum sebesar 19, minimum 7, mean 14,43, median 14,00, modus 12 dan nilai standar deviasi sebesar 3,13. Hasil analisis deskriptif data *post test* sesudah diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan metode permainan tradisional bentengan. Analisis deskriptif memperoleh nilai maksimum sebesar 23, minimum 12, mean 18,14, median 18,50, modus 21 dan nilai standar deviasi sebesar 3,34. Pengujian normalitas menggunakan uji *Chi Square*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Hasil perhitungan *Asymp. Sig* dari variabel *pre test* bentengan sebesar 0,844 dan *pos test* sirkuit training sebesar 0,154. Karena harga *Asymp.Sig* dari kedua variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Uji homogenitas menggunakan Uji F. Dalam uji ini akan menguji hipotesis bahwa varians dari variabel-variabel tersebut sama, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan ( $F_{hitung}$ ) dengan F dari tabel ( $F_{tabel}$ ) pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan yang dipakai. Dari perhitungan diperoleh harga  $F_{hitung}$

sebesar 0,056, sedangkan  $F_{tabel}$  ( $\alpha = 0,05$ )(1/54) sebesar 4,020. Karena harga  $F_{hitung}$  lebih kecil dari harga  $F_{tabel}$ , maka hipotesis yang menyatakan varians dari variabel yang ada sama diterima. Cara yang kedua dengan membandingkan harga signifikansi hitung dengan 0,05 diperoleh hasil signifikansi hitung sebesar 0,814 ( $>0,05$ ). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians populasi homogen.

Analisis data dilakukan dengan uji-t pada data kelompok *pre test* dan kelompok *post test* hasil pengukuran Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI). Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,129 dan nilai t tabel pada dk (0,05)(27) sebesar 1,703 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $-4,129 > 1,703$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre test* bentengan adalah sebesar 14,43, sedangkan nilai rata-rata *post tes* bentengan adalah sebesar 18,14.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Lawen Kecamatan Pandanarum Kabupaten



Banjarnegara. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji t kelompok *pretest* dan *post test* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari empat sampai dengan delapan orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng. Di area benteng biasanya ada area aman dimana untuk grup yang memiliki tiang atau pilar itu sudah berada di area aman tanpa takut terkena lawan. Bentengan secara tidak langsung menggunakan gerak anak yang aktif. Permainan bentengan mengandung unsur bertahan dan menyerang. Pada saat bermain bentengan anak secara tidak langsung akan menggunakan gerakan-gerakan yang baru, dimana gerakan itu merupakan motorik kasar maupun motorik halus. Anak akan mulai terlatih dalam bergerak. Sehingga ketika dilakukan tes motorik maka akan mengalami kenaikan. Kenaikan tersebut mencapai 25,71%, merupakan kenaikan yang baik, karena anak baru melakukan latihan sebanyak 12 kali. Anak akan mengalami kenaikan gerak ketika dilakukan latihan sebanyak-banyaknya.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat

ditarik kesimpulan sebagai berikut: Terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian.

#### SARAN

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Guru, diharapkan memberikan permainan bentengan sesuai dengan kebutuhan supaya siswa memiliki keterampilan psikomotorik yang bagus.
2. Bagi siswa diharapkan melakukan latihan fisik atau olahraga sendiri dengan mengikuti kegiatan di luar jam.
3. Peneliti berikutnya, agar dapat melakukan penelitian perkembangan keterampilan psikomotor dengan mengganti ataupun dengan menambah variabel-variabel yang lain, dan juga memperluas lingkup penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amung, Ma'mun dan M. Saputra Yudha. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Ane Ahira. (2010). *Permainan Tradisional*. <http://www.anneahira.com/permainan-bentengan.htm>. Diakses tanggal 8 Juli 2019.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Jurnal Pendidikan Jasmani. Vol 2, Nomor 1, Tahun 2019, Hal 146-154

Kemendiknas. (2010). *Tes  
Kesehatan Jasmani Untuk  
Anak*. Jakarta: Kemendiknas.

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK

---

## ORIGINALITY REPORT

---

12%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off