

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN TERHADAP  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
YAYASAN AMALAN KOTA PADANG**

Dora Julianti<sup>1</sup>, Nurhafizah<sup>2</sup>, Dadan Suryana<sup>3</sup>, Tisna Syafnita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

[dorajulianti500@gmail.com](mailto:dorajulianti500@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurhafizah@fip.unp.ac.id](mailto:nurhafizah@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>,  
[suryana@fip.unp.ac.id](mailto:suryana@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>, [tisnasyafnita@fip.unp.ac.id](mailto:tisnasyafnita@fip.unp.ac.id)<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

This study was motivated by the low gross motor skills observed among early childhood students at the Yayasan Amalan Kindergarten in Padang City. Issues included poor balance during jumping and a lack of agility, attributed to limited outdoor physical activity variations and high daily screen time (mobile phone usage). Consequently, this study aimed to determine the impact of the traditional game galah asin on children's gross motor skills. A quantitative experimental method was employed using a quasi-experimental design with pre-tests and post-tests administered to both experimental and control groups. The study population consisted of 30 students from Yayasan Amalan Kindergarten, divided into three classes: Ali, Umar, and Uthman. The Umar class (10 children) was designated as the experimental group, while the Ali class (10 children) served as the control group. The results revealed a highly significant difference in gross motor skill development between the two groups. In the control group, the overall score showed only a modest increase, rising from a pre-test total of 162 (mean: 16.2) to a post-test total of 185 (mean: 18.5). In contrast, the experimental group experienced a much more substantial developmental surge, with scores rising from a pre-test total of 156 (mean: 15.6) to a post-test total of 229 (mean: 22.9). Analysis of the pre-test and post-test data yielded an average gain score of 7.3 for the experimental group and 2.3 for the control group. Thus, it can be concluded that the traditional game \*galah asin\* is highly effective and is recommended as a fun, active learning tool to stimulate gross motor skills among children at Yayasan Amalan Kindergarten in Padang City.

**Keywords:** *Traditional Game Galah Asin, Gross Motor Skills, Kindergarten Child*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Kota Padang, yang menunjukkan kendala pada motorik kasar seperti ketidakseimbangan tubuh saat melompat dan kurangnya kelincahan akibat terbatasnya variasi aktivitas fisik lapangan serta tingginya intensitas penggunaan gawai harian atau handphone. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi eksperimental melalui pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol.. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa TK Yayasan Amalan Padang, yang berjumlah 30 siswa terbagi dalam 3 kelas: Ali, Umar, Ustman. Sampel penelitian ini adalah kelas umar yang berjumlah 10 orang anak dan ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas ali yang berjumlah 10 orang anak ditetapkan sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan capaian perkembangan motorik kasar yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Pada kelas kontrol, nilai keseluruhan meningkat secara terbatas dari pre-test 162 (rata-rata 16,2) menjadi post-test 185 (rata-rata 18,5). Sebaliknya, kelas eksperimen mengalami lonjakan perkembangan yang jauh lebih tinggi, dimana nilai pre-test sebesar 156 (rata-rata 15,6) menjadi post-test 229 (rata-rata 22,9). Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil rata-rata gain score kelas eksperimen sebesar 7,3 dan rata-rata gain score kelas kontrol sebesar 2,3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional galah asin sangat efektif dan direkomendasikan sebagai media pembelajaran aktif yang menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Kota Padang.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Galah Asin, Motorik Kasar, Anak Taman Kanak-kanak

### **A. Pendahuluan**

Anak merupakan amanah sekaligus asset bangsa yang memiliki hak untuk memperoleh pendidikan dan stimulasi yang optimal sejak usia dini. Masa anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun dan dikenal sebagai masa golden age, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat cepat hingga mencapai sekitar 80% dari kapasitas otak orang dewasa.

Pada tahap ini, anak memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan. Oleh karena itu, setiap pengalaman belajar, interaksi sosial, serta stimulasi yang diterima akan memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan fisik,

kognitif, bahasa, sosial – emosional, maupun pembentukan karakter anak pada masa selanjutnya (Astuti & Triani, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemberian stimulasi yang tepat pada masa usia dini menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak.

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut, pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan sebagai layanan pendidikan yang memberikan rangsangan secara menyeluruh terhadap aspek perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, PAUD bertujuan memberikan pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian stimulasi

pendidikan agar memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan PAUD sebagai fondasi dalam membangun kemampuan dasar anak, termasuk perkembangan fisik, sosial, literasi, dan numerasi (Tasni et al. 2024).

Menurut (Hanifa et al., 2023) pendidikan anak usia dini merupakan layanan pendidikan yang dirancang untuk memberikan stimulasi secara terencana sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak sejak usia dini. Pelaksanaan PAUD tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mengembangkan seluruh potensi anak secara holistik melalui pemenuhan kebutuhan pendidikan, kesehatan gizi, pengasuhan, perlindungan, dan kesejahteraan. (Ningrum et al., 2023) pendekatan tersebut bertujuan agar pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara optimal sehingga mereka memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya

Menurut (Setiyo Utoyo, 2017), pembelajaran pada anak usia dini harus dilaksanakan melalui pengalaman yang bersifat konkret karena pada tahap perkembangan

anak belum mampu memahami konsep-konsep abstrak. Anak membangun pengetahuan melalui aktifitas bermain, eksplorasi lingkungan, penggunaan benda nyata, serta interaksi langsung dengan orang lain. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD hendaknya dirancang secara menyenangkan, kontekstual, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (Utoyo, 2017).

Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan stimulasi secara berkelanjutan adalah kemampuan motorik kasar. Motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menjaga keseimbangan, dan berpindah tempat. (Rahyubi, 2012) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar terdiri atas beberapa komponen yaitu kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, ketepatan gerak, orientasi ruang, dan transisi gerak. Pendapat tersebut didukung oleh (Gallahue dan Ozmun, 2019) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik dipengaruhi oleh kematangan individu dan kesempatan anak memperoleh

pengalaman bergerak melalui berbagai aktivitas fisik. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain yang aktif dan bervariasi agar kemampuan motoriknya berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Yayasan Amalan Kota Padang, masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan ketika berlari, melompat, maupun menghindari rintangan saat bermain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi gerak secara lebih efektif. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi kondisi tersebut adalah kurang bervariasinya aktivitas fisik selama proses pembelajaran serta meningkatnya penggunaan perangkat digital yang menyebabkan kesempatan anak untuk bergerak menjadi berkurang. Padahal, World Health Organization (WHO) merekomendasikan agar anak usia 3–5 tahun melakukan aktivitas fisik sedikitnya 180 menit setiap hari untuk mendukung kesehatan dan

perkembangan kemampuan motorik (WHO, 2019).

Salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar adalah permainan tradisional Galah Asin. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas fisik, seperti berlari, mengubah arah gerak, menghindari lawan, menjaga keseimbangan, serta bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut mampu melatih kekuatan, koordinasi, kelincahan, orientasi ruang, ketepatan gerak, dan keseimbangan secara terpadu. Selain itu, permainan Galah Asin juga dapat mengembangkan kemampuan sosial anak melalui sikap sportivitas, kerja sama, disiplin, dan kepatuhan terhadap aturan permainan (Pica, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Yayasan Amalan Kota Padang penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini serta menjadi referensi bagi pendidik PAUD dalam

merancang pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan serta mengendalikan satu atau lebih variabel bebas, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel dengan kondisi yang dikendalikan. Dengan demikian, penelitian eksperimen berfokus pada pengujian efektivitas suatu perlakuan baru yang ditetapkan, dijalankan, serta dikembangkan pada saat situasi pembelajaran yang nyata.

Menurut (Arikunto, 2010) eksperimen yang mendapatkan perlakuan tertentu dengan beberapa kelompok kontrol yang menerima pendekatan ini dilakukan dengan cara membandingkan satu kelompok perlakuan yang berbeda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan tradisional galah asin terhadap kemampuan motorik kasar

anak pada kelas eksperimen yang dibandingkan dengan kelas kontrol. Dalam desain penelitian yang digunakan, kelas eksperimen diberikan perlakuan (x), sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-), namun kedua kelas tetap mengikuti prosedur penelitian yang sama.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Yayasan Amalan Kota Padang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas Umar sebagai kelas eksperimen dan kelas Ali sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 10 anak sehingga jumlah keseluruhan subjek penelitian sebanyak 20 anak. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan tradisional Galah Asin, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan permainan Estafet Bola Ceria. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dilakukan pengumpulan data mengenai pengaruh strategi outdoor learning

berbasis eksplorasi alam terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di Taman Kanak-kanak IQRA' Kota Padang. Data yang diperoleh berasal dari kegiatan pre- test dan post-test yang dilakukan menggunakan kisi-kisi instrument penilaian yang terdiri dari 7 indikator kemampuan motorik kasar, meliputi kemampuan berlari, melompat, menghindar.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama lima kali pertemuan pada masing-masing kelas, yang terdiri atas satu kali pre-test, tiga kali treatment, dan satu kali post-test. Tahap pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan permainan Galah Asin selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Estafet Bola Ceria. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelas kembali diberikan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik kasar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pada pelaksanaan pre-test, seluruh anak mengikuti kegiatan sirkuit

rintangan yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan motorik kasar. Kegiatan tersebut meliputi kemampuan berlari, melompat, menjaga keseimbangan, berpindah arah, serta koordinasi gerak tubuh. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan secara terkoordinasi. Beberapa anak tampak belum mampu mempertahankan keseimbangan ketika berlari dan berpindah arah, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan guru ketika menyelesaikan rangkaian kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal motorik kasar anak pada kedua kelompok masih belum berkembang secara optimal.

Setelah pelaksanaan pre-test, kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan melalui permainan tradisional Galah Asin. Pada treatment pertama, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, membagi anak ke dalam beberapa kelompok, serta memperagakan cara bermain yang benar. Anak kemudian mulai melakukan permainan secara bergantian dengan bimbingan guru. Pada tahap ini sebagian besar anak

masih tampak berhati-hati ketika berlari melewati penjaga, menghindari lawan, maupun berpindah dari satu garis ke garis lainnya. Meskipun demikian, anak mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi karena permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas.

Pada treatment kedua, kemampuan motorik kasar anak mulai mengalami peningkatan. Anak terlihat lebih percaya diri dalam melakukan gerakan berlari, mengubah arah, serta menghindari penjaga. Koordinasi gerak tubuh mulai berkembang sehingga gerakan anak menjadi lebih lincah dan terarah. Selain itu, anak mulai mampu bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyusun strategi agar dapat melewati penjaga tanpa tersentuh. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa permainan Galah Asin tidak hanya melatih kemampuan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi selama permainan berlangsung.

Perkembangan yang lebih baik terlihat pada treatment ketiga. Sebagian besar anak telah mampu mengikuti seluruh rangkaian permainan tanpa banyak arahan dari

guru. Anak dapat berlari dengan kecepatan yang lebih baik, menjaga keseimbangan ketika berpindah arah, mengontrol gerakan tubuh saat berhenti secara tiba-tiba, serta mampu bergerak lebih lincah ketika menghindari penjaga. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Cakap (C) dan Mahir (M), sedangkan kategori Belum Muncul (BM) maupun Sudah Muncul (SM) sudah tidak ditemukan lagi pada kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian perlakuan secara bertahap melalui permainan Galah Asin mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan.

Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Estafet Bola Ceria. Selama tiga kali pertemuan, anak melakukan aktivitas membawa dan memindahkan bola secara bergantian dalam kelompok. Kegiatan tersebut tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, namun variasi gerak yang dilakukan tidak sebanyak pada permainan Galah Asin. Anak lebih banyak melakukan gerakan berjalan, berlari lurus, dan memindahkan bola sehingga stimulasi

terhadap kemampuan mengubah arah, menjaga keseimbangan, serta koordinasi gerak belum berkembang secara optimal. Akibatnya, perkembangan kemampuan motorik kasar pada kelas kontrol tetap mengalami peningkatan, tetapi peningkatannya tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen.

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok kembali mengikuti post-test menggunakan instrumen observasi yang sama seperti pada saat pre-test. Hasil post-test menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada kedua kelompok mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin mampu memberikan stimulasi gerak yang lebih efektif dibandingkan permainan Estafet Bola Ceria dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Galah Asin memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak,

karena anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan gerakan fisik secara langsung melalui eksplorasi lingkungan sekitar.

Untuk menentukan kategorisasi, maka rentang skor dibagi menjadi empat tingkatan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1. Output Nilai Rata-rata Pre-test, Post-test**

| Kelas Eksperimen |         |          |         |
|------------------|---------|----------|---------|
| Nama             | Pretest | Posttest | Selisih |
| Jumlah           | 156     | 229      | 73      |
| Rata-rata        | 15,6    | 22,9     | 7,3     |

  

| Kelas Kontrol |         |          |         |
|---------------|---------|----------|---------|
| Nama          | Pretest | Posttest | Selisih |
| Jumlah        | 162     | 185      | 23      |
| Rata-rata     | 16,2    | 18,5     | 2,3     |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil yang diperoleh setelah dilakukannya perlakuan masing-masing kelas. Dimana terdapat kenaikan pada kelas eksperimen dengan total *pre-test* 156 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian *post-test* meningkat menjadi 229. Sedangkan dikelas kontrol juga terdapat peningkatan dari data *pre-test* dengan total skor 162, setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *post-test* dengan kenaikan menjadi 185. Pada kedua hasil

penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen skornya lebih meningkat dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, hal ini bisa dilihat dari kenaikan skor pada pre-test dan post-test dikelas eksperimen.

Analisis statistik yang dilakukan menggunakan uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,014, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional Galah Asin terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Yayasan Amalan Kota Padang.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan tradisional

Galah Asin memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Yayasan Amalan Kota Padang. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen setelah memperoleh perlakuan menggunakan permainan Galah Asin. Peningkatan tersebut tidak hanya tampak dari hasil observasi selama proses pembelajaran, tetapi juga diperkuat melalui hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen terjadi karena permainan Galah Asin melibatkan berbagai aktivitas fisik yang dilakukan secara terpadu. Selama permainan berlangsung anak melakukan gerakan berlari, berpindah arah, menjaga keseimbangan, menghindari lawan, berhenti secara tiba-tiba, serta bergerak cepat untuk

mencapai garis tujuan. Rangkaian gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar tubuh sehingga anak memperoleh latihan yang berulang dalam suasana bermain yang menyenangkan. Semakin sering anak melakukan aktivitas tersebut, semakin baik pula koordinasi gerak, keseimbangan, dan kelincahan yang dimilikinya. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori (Rahyubi, 2012) yang menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar berkembang melalui pengalaman gerak yang dilakukan secara berulang, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Rahyubi mengemukakan bahwa motorik kasar mencakup aspek kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, ketepatan gerak, orientasi ruang, dan transisi gerak. Seluruh aspek tersebut terfasilitasi dalam permainan Galah Asin karena setiap anak dituntut untuk bergerak secara aktif selama permainan berlangsung. Oleh sebab itu, permainan tradisional dapat menjadi salah satu bentuk stimulasi yang efektif untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Suntrock, 2021) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan hasil interaksi antara kematangan biologis dan pengalaman belajar yang diperoleh anak melalui aktivitas fisik. Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada anak untuk bergerak dan bereksplorasi semakin baik pula perkembangan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kontrol geraknya.

Dari sudut pandang pembelajaran anak usia dini, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Setiyo Utoyo, 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan melalui pengalaman konkret. Anak akan lebih mudah memahami dan mengembangkan berbagai keterampilan apabila diberikan kesempatan untuk belajar melalui aktivitas bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Permainan Galah Asin merupakan bentuk pembelajaran konkret karena anak secara langsung mengalami proses berlari, menghindari lawan, mengambil

keputusan, serta bekerja sama dengan teman dalam situasi nyata.

Secara teoritis, peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini terjadi karena aktivitas fisik yang melibatkan gerak dasar seperti berlari, melompat, menghindari, menjaga keseimbangan, koordinasi tubuh, serta ketangkasan anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Salsabila dan Pratama, 2024), yang menegaskan bahwa olahraga dan aktivitas gerak yang bervariasi membantu meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan motorik anak usia dini.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Desy Rizka Erwanda & Sutapa, 2023) yang mengembangkan media permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional yang melibatkan aktivitas berlari, berpindah arah, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar secara signifikan. Hal ini selaras dengan (Putri & Kurniawan, 2025) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional menciptakan

ekosistem belajar yang child-centered, dimana anak dapat melatih daya tangkas kinestetiknya sekaligus mengasah kecerdasan sosial dalam situasi nyata.

Menurut penelitian (Novia Budhiarini Darmawati, 2022) menjelaskan bahwa permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keseimbangan, koordinasi tubuh, kekuatan otot, dan ketangkasan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat (Nurhafizah, 2020) yang menyatakan bahwa stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini akan lebih optimal apabila diberikan melalui kegiatan bermain yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang berpusat pada anak memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga setiap aktivitas yang dilakukan menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, permainan Galah Asin memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara bebas, bereksplorasi, dan memanfaatkan seluruh kemampuan fisiknya selama

mengikuti permainan.

Menurut (Widayanti dkk, 2023), permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini karena melibatkan berbagai aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan mengkoordinasikan gerakan tubuh.

Menurut penelitian (Melia Dwi Widayanti dkk, 2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik kasar, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. (Anggraini & Nurhafizah, 2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat digunakan sebagai salah satu bentuk stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Melalui aktivitas bermain secara berkelompok, anak belajar berinteraksi, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil penelitian (Nurhafizah, 2015), permainan tradisional di Taman Kanak-kanak Kota Padang belum dirancang sebagai bagian yang terstruktur dalam perencanaan pembelajaran.

Penerapannya masih bersifat insidental sehingga konsep belajar melalui bermain belum terlaksana secara optimal.

Jika ditinjau dari proses pembelajaran, permainan Galah Asin memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata. Anak tidak hanya menghafal instruksi guru, tetapi secara langsung melakukan berbagai aktivitas fisik yang menuntut koordinasi seluruh anggota tubuh. Proses pembelajaran seperti ini menjadikan anak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, dimana kesempatan anak untuk bergerak menjadi lebih terbatas sehingga stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar kurang optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Galah Asin merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Keberhasilan tersebut terjadi karena permainan Galah Asin memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, menyenangkan, dan

sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh sebab itu, guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik kasar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, karakter, dan kecintaan terhadap budaya lokal.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil rata-rata gain score kelas eksperimen sebesar 7,3 dan rata-rata gain score kelas kontrol sebesar 2,3. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas dan homogenitas pada data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, berdasarkan *uji t* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,014 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap kemampuan motorik kasar anak di

Taman Kanak-kanak Yayasan Amalan Kota Padang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, R., & Nurhafizah, N. (2020). Stimulasi kemampuan kerjasama anak dengan permainan gobak sodor di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471-3481.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Triani, N. (2024). Perkembangan anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–56.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). *Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan media permainan tradisional Gobak Sodor untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323–3334.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>

- Faniati, A., dkk. (2023). Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain di Luar Ruangan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 45-58.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (8th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). *Permainan tradisional petualangan Gobak Sodor dan kemampuan pemecahan masalah*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Hanifa, R., Hartati, S., & Nurjannah. (2023). Implementasi pelaksanaan program pengembangan anak usia dini holistik integratif di satuan PAUD: Indonesia. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 387–399.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.307>
- Ilsa, FN Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1080-1090.
- Khairul, dkk. (2023). *Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123–130.
- Lestari, P., Wahyuni, S., & Pratama, A. (2025). Dinamika perubahan arah gerak melalui dolanan tradisional terhadap kecakapan lokomotor anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD*, 20(1), 34-45.
- Nawawi, M. F., Ismaya, B., & Afrinaldi, R. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) Dalam Pemanasan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1).  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7527543>
- Ningrum, M. A., Niya, L. D. C., & Hamidah, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5133–5142.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4868>
- Noviardi, I., & Nurhafizah, N. (2024). Dampak Permainan Engklek Modifikasi dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 342-351.
- Nurhafizah, N., & Kosnin, A. M. (2015). *Implementasi permainan tradisional Indonesia di Taman Kanak-Kanak Kota Padang*. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 85–94.

- <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5249>
- Pica, R. (2020). *Active Learning Across the Curriculum: Teaching the Way They Learn*. Redleaf Press.
- Pratiwi, S., & Nuraeni, H. (2022). Pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap perkembangan fisik motorik anak usia dini 5-6 tahun kelompok B di TK Aisyiyah 03 Cikelet. *Anaking: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 15-24.
- Putri, D. A., & Kurniawan, M. (2025). Ekosistem bermain aktif: Menstimulasi kecerdasan kinestetik dan sosial anak usia dini via permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 56-68.
- Rahim, R. (2025). Stimulasi perkembangan anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 15-27.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. Nusa Media.
- Salsabila, Z. S., & Pratama, R. S. (2024). Membangun keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui olahraga. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 27-39. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1465>.
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi Pendidikan* (Edisi ke-2). Jakarta: Salemba Humanika.
- Setiyo Utoyo. (2017). *Metode Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tasni, N., dkk. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 456-470.
- Wahab, A., & Rosnawati. (2021). Golden age sebagai masa penting perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 120-129.
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada AUD di SIKL. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5453>
- Yusvinah, A., Rahmawati, D., & Lestari, S. (2025). *Modifikasi Permainan Tradisional untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45-56.