

**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL BENTENGAN TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD AT TAQWA**

Nurmilasari¹, Yon A.E², Arie Widyastuti³

¹²³Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Panca Sakti Bekasi

¹mielaattaqwa01@gmail.com, ²fyon_amrizal@yahoo.co.id,

³wiwidiyastuti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the traditional "Bentengan" game on the gross motor skills development of 5-6 year old children at PAUD At-Taqwa. The research method used was quantitative with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 20 children selected through purposive sampling. Data was collected using observation sheets to measure gross motor skills before and after the "Bentengan" game intervention. The results showed a significant increase in children's gross motor skills after the intervention. This was evidenced by the paired t-test results showing a significance value (p) < 0.05. Thus, it can be concluded that the traditional "Bentengan" game has a positive influence on the gross motor skills development of 5-6 year old children at PAUD AT TAQWA. This study recommends that the traditional "Bentengan" game be used as an alternative, fun, and effective activity to improve children's gross motor skills in early childhood education settings.

Keywords: Bentengan traditional game, gross motor development, early childhood education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD At-Taqwa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, yaitu one group pretest-posttest design. Sampel penelitian terdiri dari 20 anak yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah intervensi permainan bentengan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan intervensi permainan bentengan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (p) < 0,05. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bentengan memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD AT TAQWA. Penelitian ini merekomendasikan agar permainan tradisional bentengan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Bentengan, Motorik Kasar, Pendidikan Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Masa anak pra-sekolah adalah fase yang sangat penting dan berpengaruh besar terhadap masa depan perkembangan anak. Fase emas ini adalah saat di mana anak memiliki banyak potensi yang dapat dimaksimalkan. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini atau yang disebut *early childhood* adalah mereka yang berusia antara nol hingga delapan tahun. Sementara itu, pemerintah telah mengatur Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009, yang juga mencakup Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan bagi anak usia 0-6 tahun.

Perkembangan mengacu pada peningkatan kapasitas atau fungsi semua sistem organ akibat pematangan fungsi organ dalam tubuh. Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah

keterampilan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar adalah proses di mana anak belajar dan meningkatkan kemampuan mereka untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti lengan, kaki, dan badan. Komponen keterampilan motorik terdiri dari kekuatan, keselimbangan, kecepatan, kelincahan, daya tahan, keleluhan (fleksibilitas), ketepatan, dan koordinasi (Hayati, 2020) Aspek keterampilan motorik kasar ini sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini. Peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak juga berkaitan erat dengan bermain, yang merupakan aktivitas utama di usia dini. Semakin kuat dan efisien gerakan anak, semakin mereka menikmati bermain dan tanpa lelah menggerakkan seluruh bagian tubuh mereka selama bermain. Gerakan selama bermain memiliki banyak manfaat untuk

pengembangan aspek lain dari kemampuan anak.

Mengasah kemampuan gerak dan fisik dapat membuat kondisi tubuh anak lebih bugar. Pertumbuhan motorik kasar tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan membutuhkan rangsangan serta bertambahnya usia anak. Perkembangan awal motorik kasar sangat dipengaruhi oleh proses kematangan, dan kematangan itu sendiri bergantung pada pembelajaran, pengetahuan, serta pengalaman di masa awal kehidupan yang sangat bermanfaat saat mereka dewasa kelak. Adanya kapasitas motorik pada anak juga akan mendorong kreativitas dan imajinasi mereka, yang merupakan bagian dari proses tumbuh kembang anak. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar.

Perkembangan motorik kasar merupakan elemen krusial bagi anak berusia 5 hingga 6 tahun, yang mencakup dua aspek utama: motorik kasar dan motorik halus. Sebenarnya, ada banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, seperti melalui permainan tradisional yang sering ditemui sehari-hari.

Contoh permainan tradisional yang biasa dilakukan anak-anak di lingkungan mereka adalah boy-boyan, galah, petak umpet, bentengan, engkle, congklak, dan berbagai permainan lainnya.

Permainan Tradisional Bentengan permainan tradisional seperti bentengan dapat dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan bentengan merupakan salah satu dari permainan tradisional yang ada di Indonesia di Jawa Timur disebut Benteng, di Jakarta namanya bentengan, di Jawa Barat disebut Baren Pangadaran, di daerah Gorontalo dinamai Koko Terek, di Kalimantan Selatan Namanya Asinan Kalimantan dan di Jawa Tengah disebut be'tengan (Iswinarti, 2017).

Tidak hanya itu, diharapkan anak-anak juga dapat melestarikan permainan lama ini sambil melatih perkembangan motorik kasar mereka pada usia 5-6 tahun. Bentengan tidak memerlukan area yang luas untuk memainkannya; permainan ini dapat dilakukan di mana saja, baik di luar (*outdoor*) maupun di dalam ruangan (*indoor*). Tujuan utama permainan ini adalah saling menyerang dan memegang benteng untuk

memenangkan permainan ini (Ahmad & Saputro, 2016).

Dalam permainan bentengan, terdapat dua kelompok yang saling berkompetisi untuk menjaga benteng mereka sendiri. Permainan ini mengembangkan kemampuan motorik, meningkatkan dan menyehatkan tubuh karena setiap pemain diharuskan memiliki kecepatan gerak, kelincahan dalam menghindari dari lawan dan kekuatan fisik untuk berlari sejalan dengan pernyataan dari (Buahana & Suparno, 2022) yang mengatakan bahwa permainan tradisional bentengan merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok karena membutuhkan kerjasama untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Berdasarkan pengamatan penulis, saat ini terdapat masalah di PAUD AT TAQWA, di mana aktivitas pengembangan motorik kasar anak belum berjalan secara optimal, dan pengenalan terhadap permainan tradisional masih minim. Di dalam kelas, terdapat beberapa anak yang enggan berpartisipasi dalam kegiatan motorik kasar, dengan alasan mereka tidak ingin merasa lelah. Anak-anak

lebih cenderung memilih permainan yang melatih motorik halus ketimbang mengikuti kegiatan yang berfokus pada motorik kasar. Mengingat betapa pentingnya pengembangan motorik kasar pada anak usia dini, lembaga pendidikan memiliki peran vital dalam meningkatkan kemampuan ini. Namun, realitanya tidak selalu semudah yang dijelaskan dalam berbagai teori. Berbagai faktor menjadi alasan mengapa upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak seringkali kurang efektif.

Dari masalah yang ada, diperlukan suatu upaya perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berusia 5-6 tahun di PAUD AT TAQWA Desa Cilegong Kecamatan Jatiluhur Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Anak-anak membutuhkan jenis kegiatan yang menarik dan menyenangkan, serta aktivitas baru, yaitu dengan memperkenalkan permainan tradisional bentengan.

Permainan tradisional bentengan memiliki manfaat bagi anak untuk melatih kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan fisik. Dalam permainan bentengan, seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak.

Dengan stimulasi yang diperoleh melalui permainan tradisional bentengan, diharapkan dapat terjadi peningkatan pada motorik kasar anak.

Dengan memperhatikan permasalahan dan kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti ingin meneliti tentang pengaruh media edukasi terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam bentuk penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD AT TAQWA”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana permainan tradisional bentengan mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak berusia 5-6 tahun di PAUD AT TAQWA yang terletak di desa Cilegong, Kecamatan Jatiluhur, Kabupaten Purwakarta.

B. Metode Penelitian

Tempat Penelitian adalah di PAUD AT TAQWA yang alamat di Jalan Ir H Juanda rt 10 rw 02 gang Bungur 1 Kampung Cipeuteuy Desa Cilegong Kecamatan Jatiluhur Kabupaten Purwakarta Provinsi Jawa Barat kode pos 41152, dengan jumlah

peserta didik 20 orang kelompok B di PAUD AT TAQWA.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan April – juni 2025. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik PAUD AT TAQWA Desa Cilegong Kecamatan Jatiluhur Kabupaten Purwakarta, karena penelitian ini memerlukan peserta didik sebagai sampelnya.

metode yang dipilih adalah metode kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu dalam keadaan yang terkontrol. Selanjutnya, Sugiono (2024) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data, analisis, serta penyampaian interpretasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah desain kelompok kontrol yang tidak setara, dengan menggunakan Pre-Test dan Post-Test. Menurut Sugiyono 2019, desain ini mirip dengan desain *pre-test post-test control group*, namun dalam desain

ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keduanya mengikuti pengukuran pre-test dan post-test secara bersamaan. Kelompok eksperimen mendapatkan intervensi berupa permainan tradisional bentengan, sementara kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional yang biasanya diterapkan oleh pendidik di sekolah tersebut. Kedua kelompok diuji pada awal dan akhir penelitian guna mengukur sejauh mana permainan tradisional bentengan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada kelompok eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Test-Post-Test Control Design non-equivalent*, atau desain dengan kelompok kontrol *Pre-test Post-test* yang tidak setara. Sebelum penelitian dimulai, kedua kelompok diberikan *Pre-Test* untuk mengetahui kondisi awal mereka.

Pada studi ini, permainan tradisional bentengan dipahami sebagai suatu kegiatan bermain yang

melibatkan 4-8 anak dengan aturan tertentu di mana mereka berlari dan berusaha menghadang lawan sambil menghindari sentuhan dari mereka. Aktivitas bentengan ini dilakukan sebagai intervensi dalam sesi pembelajaran dengan durasi 30 menit untuk setiap sesi, dilakukan satu kali dalam seminggu selama empat minggu.

Kemampuan motorik kasar diukur berdasarkan sejauh mana anak dapat melakukan gerakan fisik besar seperti berjalan, berlari, melompat, menangkap, dan melempar. Proses pengukuran dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mengevaluasi berbagai aspek keterampilan motorik kasar sebelum dan setelah anak berpartisipasi dalam permainan bentengan. Skor kemampuan motorik kasar anak dianalisis untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah intervensi.

Data analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 29. Penelitian ini menggunakan data dengan statistik non parametrik karena data yang didapatkan peneliti kurang dari 30 sampel penelitian. Pada penelitian ini memakai uji

normalitas dan uji Mann Whitnely U test.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

PAUD AT TAQWA berdiri sejak tanggal 13 bulan Juli pada tahun 2009 dibawah naungan Yayasan Daarul Ilmi Purwakarta. PAUD AT TAQWA belrtelmpat di Jl Ir H Juanda rt 10 rw 02 Desa Cilegong Kecamatan Jatiluhur Kabupaten Purwakarta. Letak PAUD AT TAQWA juga sangat strategis, sebelah utara dekat dengan kantor desa Cilegong dan kantor kecamatan Jatiluhur, sebelah selatan sekitar 400 meter dekat dengan Puskesmas kecamatan Jatiluhur, sehingga memudahkan masyarakat sekitar. Terdapat sarana prasarana dan cukup memadai dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Terdapat 2 ruang di sekolah 1 ruang untuk kelompok A dan 1 ruang untuk kelompok B. Ruang kelas di PAUD AT TAQWA cukup nyaman dimana semua ruang sudah tertutup dan untuk peralatan dalam menunjang belajar anak juga cukup lengkap yaitu tersedianya kursi, meja, papan tulis, loker tas, tempat minum, tempat buku dipojok baca juga terdapat tempat air minum untuk peserta didik. Begitu

juga untuk alat permainan edukatif bagi anak-anak ada papan titian, balok, puzzle, lego, dan masih banyak alat permainan edukatif lainnya. Adapun program kegiatan rutin di PAUD AT TAQWA yaitu diantaranya, hafalan surat-surat pendek, hafalan hadits-hadits pendek, hafalan asmaul husna. Selain itu juga di PAUD AT TAQWA setiap senin anak-anak melaksanakan upacara bendera dan setiap hari rabu dan jumat anak-anak ada pembiasaan shalat duha berjamaah. Tentunya semua program kegiatan di PAUD AT TAQWA bertujuan untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didiknya.

Hasil Pre-Test mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum menerima perlakuan masih berada dibawah tingkat optimal secara keseluruhan. Berdasarkan data hasil tes dan analisis, rata-rata nilai Pre-Test di kelas eksperimen adalah 27, dengan nilai tertinggi 3 dan nilai terendah 17. Sementara itu, dikelas kontrol, rata-rata nilai Pre-Test 21,50 dengan nilai tertinggi 24 dan nilai terendah 19. Hal ini

menggambarkan bahwa perkembangan motorik kasar awal di kedua kelompok tersebut masih berada pada tingkat yang kurang optimal.

Temuan ini menandakan bahwa pada tiap awal penelitian, peserta didik di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol belum sepenuhnya mencapai perkembangan motorik kasar yang diharapkan dengan kategori tertentu.

Namun, perlu diingat bahwa hasil Pre-Test juga merupakan titik awal yang penting dalam penelitian ini. Dengan memahami kondisi awal perkembangan motorik kasar peserta didik di kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan, peneliti dapat merancang intervensi yang tepat.

Setelah melakukan Pre-Test, langkah berikutnya adalah memberikan perlakuan kepada peserta didik, dan setelah mereka menerima perlakuan sebanyak 4 kali, tahap selanjutnya adalah melakukan Post-Test. Tujuan pemberian perlakuan ini adalah untuk melihat apakah perlakuan tersebut memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan motorik kasar peserta didik.

Perlakuan yang diberikan diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar peserta didik. Untuk melaksanakan proses perlakuan, peneliti melakukan treatment sebanyak empat kali, dengan frekuensi satu kali dalam seminggu. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa permainan bentengan, sedangkan kelompok kontrol menerima metode konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk menguji apakah perlakuan yang diberikan, baik berupa permainan tradisional bentengan untuk kelas eksperimen maupun metode konvensional untuk kelompok kontrol, dapat memengaruhi perkembangan motorik kasar peserta didik. Hal ini dilakukan melalui proses yang teliti dan terencana, dengan harapan hasil *post-test* akan memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai dampak dari kedua jenis perlakuan ini terhadap perkembangan motorik kasar peserta didik.

Hasil dari pelaksanaan Post-Test di PAUD AT TAQWA menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik

kasar peserta didik di kelompok eksperimen. Berdasarkan data yang terkumpul, di kelompok eksperimen, nilai tertinggi 46, sementara nilai terendah 32, dengan rata-rata nilai sebesar 40, 60. Di sisi lain, di kelompok kontrol, nilai tertinggi dalam Post-Test 30, nilai terendah 25, dengan rata-rata 27. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemberian perlakuan berupa permainan tradisional bentengan di kelompok eksperimen telah berhasil memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan motorik kasar peserta didik usia 5-6 tahun.

Dengan kata lain, hasil Post-Test ini mencerminkan keberhasilan perlakuan berupa permainan bentengan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen, dan hal ini sejalan dengan teori-teori yang mendukung pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil analisis menunjukkan bahwa angka yang diperoleh adalah 0,001 yang jauh lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan 0,05 (Sig 0,001 < 0,05). Dengan demikian,

hipotesis nol (H_0) ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai Pre-Test dan Post-Test. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional bentengan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian Ismoko 2021 bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan psikomotor anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Ngalian. Selain itu menurut Irawan et al 2022, menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial pada anak usia 8 sampai 11 tahun di desa Nunggi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh adalah $Asymp.Sig.(2-Tailed) 0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari permainan tradisional pada motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Hal ini sesuai dengan penelitian Safitri et al 2023; Tarigan dan Bukit 2022, pada tindakan kelas (PTK) anak usia 5-6 tahun adanya peningkatan

aktivitas dan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan setelah diterapkan permainan bentengan.

E. Kesimpulan

Nilai dikelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional bentengan lebih tinggi dari pada nilai dikelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional yang dimana kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* pada kemampuan motorik kasarnya. Hal tersebut dapat ditunjukkan juga dari hasil uji Mann Whitney U Test dan Paired Sample Test sebesar $Asymp.Sig\ 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap motorik kasar di kelompok eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. & Arnas Anggoro Saputro. (2016). Perbandingan Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor Terhadap Kesegaran Jasmani. *Journal Proceeding*. 2(1), 675-678.
- Buahana, B.N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (03) 507-512.
- Ekayanti Tarigan, & Bukit, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158.
- Hayati, sholahul. 2020. *Tangkas Fisik Motorik Dengan Permainan Tradisional*, Celeban Timur: Pustaka Pelajar.
- Irawan, E., Rusdin, R., Rusdin, R., Salahudin, S., Salahudin, S., Anhar, A., (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun di Desa Nunggi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 239–244.
- Ismoko AP. Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak. (2023) *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*. 30(7), 137-145.
- Iswinarti, (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Universitas Muhammadiyah Malang Press. Malang.
- Safitri A, Salwiah, Asmuddin. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan di TK Dharma wanita Kabupaten Muna: *Jurnal Riset Golden Age PAUD AHO*. 6(3), 205-213.

Sugiono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Pendidikan)*. Alfabeta

Sugiono, (2024). *Metode Penelitian Eksperimen*, In Alfabeta.