OBSESI_AJENG

by . .

Submission date: 02-Dec-2021 02:04AM (UTC+1100)
Submission ID: 1717421639
File name: OBSESI_AJENG.doc (250K)
Word count: 2923
Character count: 19746

Volume 6 Issue 2 (2022) Pages 1-8
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Keefektifan Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial dan Motorik Kasar Anak TK

Ajeng Lilananda Fajrin[1]✉, Sugito[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta (1)
Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Yogyakarta (2)
DOI:

Abstrak

Keterampilan sosial dan motorik kasar sangat diperlukan bagi perkembangan anak usia dini untuk melanjutkan kehidupan selanjutnya. Keterampilan sosial dan motorik kasar di TK masih rendah. Penelitian ini tujuannya guna mengetahui keefektifan permainan tradisional pada keterampilan sosial maupun motorik kasar Anak TK. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bentuknya *quasi eksperimental design*. Desain kuasi eksperimen yang dipergunakan yakni *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian yaitu keseluruhan anak Kelompok B RA Sholihin menjadi kelompok eksperimen serta RA Sunan Pandanaran menjadi kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mempergunakan permainan tradisional, sementara kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Berlandaskan hasil pengujian hipotesis mempergunakan pengujian wilcoxon dan mann whitney didapatkan data sebagai berikut. Ada perbedaan keterampilan sosial dan motorik kasar anak TK yang menggunakan permainan tradisional dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian permainan tradisional efektif pada keterampilan motorik maupun sosial kasar anak TK.
Kata Kunci: *permainan tradisional; keterampilan sosial; motorik kasar; anak TK.*

Abstract

Social and gross motor skills are indispensable for the development of early childhood to continue the next life. Social and gross motor skills in Kindergarten (TK) are still low. This study aims to determine the effectiveness of traditional games on the social and gross motor skills of Kindergarten children. This research is an experimental study with a quasi-experimental design. The quasi-experimental design used is the nonequivalent control group design. The research subjects were all children in Group B, RA Sholihin as the experimental group and RA Sunan Pandanaran as the control group. The experimental group used traditional games, while the control group used conventional learning. Based on the results of hypothesis testing using the Wilcoxon and Mann Whitney tests, the following data were obtained. There are differences in the social and gross motor skills of kindergarten children using traditional games with those using conventional learning. Thus, traditional games are effective on the social and gross motor skills of kindergarten children.
Keywords: *traditional game; social skills; gross motor skills; kindergarten children*.

Copyright (c) 2021 Ajeng Lilananda Fajrin, Sugito
✉ Corresponding author :
Email Address : ajenglilanandafajrin@gmail.com (Sleman, Yogyakarta, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI:

PENDAHULUAN

Masa anak berusia dini sebagai pondasi berkembangnya berbagai aspek perkembangan diantaranya fisik kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, maupun nilai moral maupun agama. Masa ini merupakan waktu yang sesuai pada keseluruhan aspek perkembangan anak sehingga dianggap masa kritis, artinya segala sesuatu seperti potensi, sikap, kebiasaan, kecerdasan dan perilaku dapat dibentuk dan dikembangkan pada masa ini. Sehingga bagiamana anak menjalin interaksi dengan lingkungan sosialnya sangat ditentukan oleh hal ini. Aspek perkembangan yang sangatlah penting dilakukan pengembangan dalam kehidupan anak untuk melanjutkan kehidupan selanjutnya adalah keterampilan sosial dan motorik kasar.

Keterampilan sosial diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dimana ia mampu memahami perasaannya sendiri sebagai individu dan perasaan orang lain, serta kemampuan dalam menjalin relasi dengan lingkungannya (May Lwin, 2008). Tanpa adanya keterampilan ini, maka seorang anak tidak gampang dalam menjalin interaksi dengan seseorang, oleh karena itu dalam menjalani kehidupan kurang harmonis. Begitu pula sebaliknya, apabila seorang anak mampu melakukan sosialisasi yang baik, maka lingkungan sosial dengan akan menerimanya dengan baik. Sesuai dengan pernyataan Cartledge and Milburn (1992) menyebutkan "*social skills are one's or society member ability with establishing relationship with others and his problems solving ability with which a harmoniuous society can be achieved*".

Sebuah penelitian oleh Izzaty (2004) menyebutkan hal yang berhubungan dengan bagaimana cara memecahkan masalah sosial yang dialami anak-anak. Cara dalam menyelesaikan masalah yang lebih banyak digunakan anak-anak pada saat menjalin interaksi dengan anak lain adalah cara yang tidak baik atau agresi (seperti: menendang, memukul, menjambak, dan mencubit). Penelitian Mayeux and Cillessen (2003) memperkuat penelitian sebelumnya, seiring dengan berkembangnya usia anak TK terdapat pola yang stabil yang ditunjukkan anak, baik yang sifatnya "antisosial" maupun "prososial". Asendorpf et al (2008) dengan hasil penelitian yang ditunjukkan oleh anak-anak ketika mereka memakai cara agresi dalam pemecahan masalahnya, maka perilaku tersebut masih tampak kuat pada usia 23 tahun. Sebaliknya, anak yang lebih banyak malu atau inhibisi, pada usia 23 tahun kecenderungan inhibisi yang erat juga akan terlihat. Mize (2017) menyatakan bahwa rendahnya hubungan interaksi pada anak, hal ini terlihat dari anak yang ketika bermain dengan temannya melakukan penolakan dan menarik diri.

Penelitian lain oleh Honig (2007)bahwa teman sebaya akan takut dan cenderung menolak pada balita atau anak prasekolah di kelas yang menggigit atau memukul secara berulang dan tiba-tiba. Stratton and Lindsay (2010) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi positif anak masih kurang. Mereka belum mengetahui bagaimana cara untuk menawarkan bantuan terhadap temannya dan bagaimana bermain secara kolaboratif dan imajinatif dengan teman mereka. Penelitian lain dilakukan oleh Cartledge and Milburn (1992) , Rubin dan Krasnor (1986) tentang anak-anak yang mengalami kesulitan dalam aspek sosial emosional adapun tindakan yang ditunjukkan oleh orang dewasa pada anak-anak pada masa kecilnya akan berpengaruh terhadap masa depannya, dengan demikian hal ini perlu mendapatkan perhatian.

Sedangkan motorik kasar adalah suatu kegiatan berupa gerakan dan erat kaitannya dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar (misalnya jalan, lari, dan melakukan tendangan). Aktivitas yang berhubungan dengan penggunaan otot besar yang dimaksud diantaranya gerakan lokomotor, non lokomotor, maupun gerakan manipulatif (Papalia dan Feldman, 2015). Motorik kasar juga sangat penting dikembangkan sejak dini. Penelitian Sukamti (2001) menyatakan bahwa motorik kasar berperan penting untuk distimulasi seperti halnya perkembangan lainnya. Hal itu disebabkan agar anak memiliki kemampuan untuk melakukan aktivitas fisik dimana kepercayaan dan konsep diri yang positif pada anak akan ditumbuhkan. Maka dari itu, fisik yang kuat dibutuhkan anak agar dapat mengaplikasikan

DOI:

gerak ataupun tingkah laku yang selaras dengan suatu hal yang terdapat di fikirannya. Apabila kondisi fisik anak baik maka akan memberi energi serta semangat untuk aktif berkontribusi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Fenomena pada wakti ini membuktikan jika kurang optimalnya pendayagunaan lingkungan alam untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak membuktikan bahwasanya anak yang hidup pada zaman ini motorik kasarnya sangat rendah (Castetbon and Andreyeva, 2012). Fenomena yang mencemaskan ini merupakan cermin dari perubahan pada perilaku ataupun kegiatan anak di beberapa dekade belakangan serta cermin dari gaya hidup yang pasif dan minimnya derajat kegiatan fisik (Hinkley et al., 2010). Selain itu pada masa kini, ketertarikan anak-anak lebih kepada jenis permainan elektronik sedangkan permainan itu memberi pengaruh buruk pada keterampilan sosial anak yaitu memberi pengaruh pada tindakan agresif misalnya pertengkaran maupun permusuhan (Gentile et al., 2003). Hal tersebut diperkuat oleh Zeyrek et al (2006) bahwa munculnya gadget membuat anak enggan bergabung bermain bersama temannya karena tidak ingin tubuhnya menjadi kotor. Selanjutnya Mutema (2013) menyebutkan bahwa waktu untuk bermain gadget dan menonton TV dihabiskan oleh sekitar 80% dari 50 subjek penelitian. Minimnya aktivitas gerak membuat sentuhan dan hubungan pada anak tidak ada, hal itu akan mengakibatkan hambatan pada perkembangan anak dan sampai anak berusia 7 tahun akan timbul masalah perhatian (Rowan, 2013).

Selain itu terdapat hasil pengamatan yang masih kurang optimal karena ditunjang menggunakan teknik pembelajaran yang masih kurang, sifatnya monoton yang kebanyakan ada dalam metode pembelajaran konvensional. Nurlaila dkk (2014) juga mengemukakan bahwasanya proses pembelajaran dalam pendidikan anak berusia dini masih monoton dan hanya fokus pada guru. Secara umum, media yang digunakan untuk proses pembelajaran belum bervariasi dan pembelajarannya belum melalui bermain. Berdasarkan hasil-hasil temuan tersebut, pembelajaran pendidikan anak berusia dini di Indonesia masih jauh dikatakan optimal karena bermain belum sebagai strategi atau kendaraan belajar anak serta metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, keterampilan sosial dan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui permainan. Nilai spesial dari permainan tradisional ialah salah sebuah warisan budaya dan merupakan bagian dari budaya tradisional yang harus dilestarikan. Permainan tradisional tidak diteruskan dan semakin berkurang kepada generasi baru anak-anak, kemungkinan hal ini disebabkan karena perubahan cara hidup dan kebutuhan untuk menciptakan kondisi untuk belajar permainan tradisional. Salah satu kemungkinan pembelajaran adalah memperkenalkan permainan tradisional adalah ke dalam pendidikan anak usia dini (Kovacevic et al., 2013). Oleh karenanya, peneliti berminat mengadakan penelitian dengan permainan tradisional dalam kelompok motorik kasar maupun sosial anak TK.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif mempergunakan metode eksperimen yakni penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan desain eksperimen, sebab berusaha guna mencari keefektifan sebuah variabel pada variabel yang lain. Adapun desain penelitian yang dipergunakan ialah *nonequivalent control group design*. Desain penelitian bisa diamati dalam tabel di bawah.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

O1	X	O2
O3	-	O4

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Terdapat dua kelompok yang terlibat pada penelitian ini, yakni kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen diberikan tindakan menggunakan permainan tradisional, sementara kelas kontrol tidak diberikan tindakan (pembelajaran konvensional). Subjek penelitian ini dibedakan ke dalam 2 kelompok yakni Kelompok Eksperimen di RA Sholihin Kecamatan Ngaglik Sleman Yogyakarta dengan jumlah 35 anak. Sedangkan Kelompok Kontrol di RA Sunan Pandanaran Kecamatan Ngaglik Sleman Yogyakarta dengan jumlah 35 anak.

Variabel independen pada penelitian ini yaitu permainan tradisional (X), sementara variabel tergantung pada penelitian ini yaitu keterampilan sosial (Y1) dan kemampuan keterampilan motorik kasar (Y2). Instrumen penelitian ialah alat yang dipergunakan untuk melakukan pengumpulan data. Pada penelitian ini dipergunakan sejumlah alat ukur yang digunakan, diantaranya yaitu observasi dan dokumentasi.

Validitas instrumen dilakukan untuk mengukur kesesuaian dan ketepatan alat ukur yang hendak dipergunakan pada penelitian. Pada penelitian ini pengujian validitas dilaksanakan agar melihat valid ataukah tidak alay ukur keterampilan sosial dan kemampuan keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan validitas konstruk yang memerlukan pendapat ahli (expert judment) sebagai ahli yang memvalidasi instrumen penelitian. Instrumen keterampilan sosial divalidasi oleh Ibu Dra. YuliaAyriza, M.Si., Ph.D, sedangkan instrumen kemampuan keterampilan motorik kasar divalidasi oleh Bapak Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Teknik analisis yang digunakan pad apenelitian ini memakai Pengujian Wilcoxon pada derajat sifinifikansi 0,05 mempergunakan program *IBM SPSS Statistics 22*. Uji ini termasuk dalam pengujian nonparametrik dimana data tidak berdistribusi normal, yang bertujuan untuk menguji besarnya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui keefektifan permainan tradisional dan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan sosial dan keterampilan motorik kasar anak. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian *mann whitney* memakai bantuan program *IBM SPSS Statistics 22* untuk mengetahui perbedaan nilai pada kelompok eskperimen yang menggunakan permainan tradisional dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan sosial dan keterampilan motorik kasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Mann Whitney Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistics[a]

	Posttest
Mann-Whitney U	9,000
Wilcoxon W	639,000
Z	-7,104
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil penelitian membuktikan bahwasanya permainan tradisional efektif dan signifikan pada keterampilan anak berusia 5-6 tahun di Kec. Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dari *Sig* < α (0,000 < 0,05) artinya *gain score* keterampilan sosial anak dalam kelompok eksperimen tidak sama signifikan berdasar kelompok kontrol.

Hasil penelitian mendukung penelitian sebelumnya yang dilaksanakan (Perdani dan Admi, 2014). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa permainan tradisional efektif dan memberikan hubungan yang positif terhadapkemampuan interaksi sosial anak. Hal ini terlihat dari hasil data praintervensi didapatkan data sejumlah empat peserta didik (20%)

DOI:

maka "belum meraih target",yakni dua peserta didik memiliki persentase nilai 68,42% serta 57,89% masuk kriteria "baik"; dua peserta didik memiliki presentase nilai 45,61% beserta 38,60% masuk kriteria "cukup", memiliki rata-rata jumlah nilai sejumlah 42,55%. Hasil penelitian postintervensi didapatkan data seorang peserta didik yang dikatakan "belum meraih target" yakni memiliki jumlah nilai sejumlah 69,30% meskipun termasuk ke kriteria "baik". Peserta didik sanggup meraih penambahan keterampilan sosial memiliki nilai yang sempurna yakni sejumlah seratus persen, memiliki rata-rata sejumlah 54,13.

Penelitian sesuai pula dengan penelitian yang dilaksanakan (Dockett et al., 1999). Hasil penelitian menghasilkan bahwasanya permainan tradisional dapat menambah potensi sosial anak dan interaksi antara teman sebaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam bermain permainan tradisional cenderung leboh mudah beradaptasi, memahami adanya aturan serta mampu bergabung dalam kegiatan kelompok. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Khasanah dkk (2011) bahwa permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang diperankan secara dinamis maupun aktif, serta tidak terbatas waktu dan ruang. Permainan tersebut diberlakukan untuk masing-masing anak di sepanjang zaman, mempunyai konteks hubungan sosial, bermain permainan tradisional dan menjadi sarana komunikasi pula dengan lingkungan maupun teman sebaya sehingga memudahkan anak dalam melakukan adaptasi dengan lingkungan.

Hasil penelitian membuktikan ada perbedaan antar permainan tradisional dan pembelajaran konvensional pada keterampilan sosial anak berusia 5-6 tahun di TK Kec. Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai siginifikasi keterampilan sosial anak pada *posttest* sejumlah 0,000 di bawah 0,05 (tingkat signifikan lima persen), artinya terdapat perbedaan antara data keterampilan sosial dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Memiliki maksud lain, kelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional tidak sama dengan kelompok kontrol yang mempergunakan pembelajaran konvensional.

Mengacu pemaparan di atas bisa diketahui bahwa permainan tradisional dan pembelajaran konvensional memiliki perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial anak berusia 5-6 tahun di TK Kecamatan Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini dikarenakan dalam penerapan permainan mempunyai posisi yang krusial untuk melatih panca indera ataupun berkembangnya budi pekerti (Dewantara, 1962). Pendapat tersebut didukung oleh Dharmamulya (2004) bahwa permainan yang dimaksud yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai unsur kebudayaan yang krusial karena bisa memberi pengaruh kuat pada perkembangan sifat, kejiwaan dankehidupan sosial anak kelak.

Dalam penelitiannya Tannenbaum et al (1961) menyebutkan jika psiko-sosial meliputi faktor yang berhubungan dengan kepribadian seseorang, misalnya pandangan yang dipunyai seseorang terkait dirinya maupun individu lainnya. Psiko-sosial yang dianalisa pada penelitian berhubungan dengan lingkungan ada orientasi sikap, ekonomi, komitmen verbal, dan tanggung jawab. Kepribadian anak mengalami perkembangan berdasar lingkungan. Aspek kepribaddian mencakup temperamen, stabilitas sosial, sikap, karakter, sosiabilitas, serta tanggung jawab. Berdasar hal ini, permainan tradisional memiliki nilai luhur dan terdapat pesan modal di dalamnya untuk kehidupan. Hal tersebut membuktikan jika permainan tradisional ini bisa berfungsi pada hubungan sosial.

Tabel 2. Hasil Uji Mann Whitney Keterampilan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistics[a]

	Posttest
Mann-Whitney U	214,000
Wilcoxon W	844,000
Z	-4,755

DOI:

Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

b. Grouping Variable: Kelas

Hasil penelitian membuktikan jika permainan tradisional efektif dan signifikan pada keterampilan motorik kasar anak berusia lima hingga enam tahun di Kecamatan Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Hal tersebut dilihat dari *Sig* < α (0,000 < 0,05) artinya *gain score* motorik kasar anak dalam kelompok eksperimen tidak sama signifikan dengan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini senada penelitian sebelumnya yang dilaksanakan Jernice et al (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *"The Effect ofTraditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children"*. Hasil penelitian membuktikan jika semua peserta menunjukkan penambahan yang signifikan pada keseimbangan dan keterampilan motorik secara keseluruhan dengan permainan tradisional. Dalam kategori penampilan 30 anak, kelompok permainan tradisional tampil secara signifikan lebih baik dalam ketangkasan manual dan keterampilan motorik secara keseluruhan dibandingkan dengan kelompok konvensional. Hal tersebut dinyatakan dalam data dari 192 anak (Grup Tradisional: n = 114, M usia = 4,5 & Play Group: n = 78, M usia: 4,7) direkrut. Kelompok yang memainkan permainan tradisional memainkan lima jenis permainan tradisional sedangkan kelompok konvensional memiliki permainan bebas selama 20 sesi dalam 5 minggu. MABC-2 digunakan untuk menilai keterampilan motorik mereka. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat positif pada pengembangan keterampilanmotorik terutama untuk anak-anak dengan keterampilan motorik anak yang rendah.

Abdullah et al (2013) menyatakan bahwasanya permainan tradisional bisa memberi kontribusi yang kuat dan memberi pengaruh signifikan pada perkembangan subjek keterampilan motorik kasar, hasil analisa sesuai dengan bukti signifikan bahwasanya permainan tradisional bisa memberikan pengaruh kuat untuk menambah pengembangan derajat keterampilan motorik kasar. Sama halnya dengan Jones et al(2016) yang menerangkan perkembangan fisik motorik pada anak berusia dini secara melaksanakan pengamatan pada anak yang sedang bermian di halaman sekolah ataupun pusat permainan edukatif yang lain. Hasil pengamatan membuktikan jika anak bermain permainan tradisional akan memunculkan terdapatnya keterampilan motorik baru yang membetuk pola kehidupan masing-masing. Melalui permainan tradisional bisa meningkatkan keterampilan kepemimpinan, ketangkasan, kerjasama, kreativitas, pengetahuan dan strategi (Fad, 2014).

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara permainan tradisional dan pembelajaran konvensional pada keterampilan motorik kasar anak berusia lima hingga enam tahun di TK Kec. Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal itu ditinjau berdasar nilai siginifikasi keterampilan motorik kasar anak dalam *posttest* sejumlah 0,000 di bawah 0,05 (derajat signifikan lima persen), sehingga terdapat ketidaksamaan diantara data keterampilan motorik kasar anak dalam kelompok kontrol serta eksperimen yang mempergunakan permainan tradisional berbeda dengan kelompok kontrol yang mempergunakan pembelajaran konvensional.

Berdasar pemaparan tersebut bisa dilihat bahwasanya permainan tradisional dan pembelajaran konvensional mempunyai perbedaan yang signifikan pada keterampilan motorik kasar anak berusia lima hingga enam tahun di TK Kec. Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini dikarenakan dalam penerapan permainantradisional anak terlibat aktif melakukan kegiatan yang meliputi aspek berlari, berjalan, mengambil, meberjalan, berlari, melempar, mengambil, dan melompat, yang dikemas melalui permainan sehingga senang dalam melakukannya. Seluruh anak ikut melaksanakan permainan tradisional, yang kebanyakan ikut dengan sangatlah aktif untuk mengikuti permainan tradisional maka motorik kasar anak mengalami perkembangan secara maksimal. Kemampuan motorik kasar

DOI:

memiliki peran utama untuk perkembangan, kesempatan, pertumbuhan dalam memimpin gaya hidup aktif (Jones et al., 2016).

Pendapat di atas didukung oleh pendapat Asmawi (2017) bahwasanya permainan tradisional bisa mengembangkan sejumlah kompetensi motorik kasar yang ditetapkan menjadi kecakapan di sejumlah keterampilan gerakan dasar seperti: berlari, menangkap, melempar yang dilatih bertahun-tahun dalam prasekolah maupun awa; sekolah selanjutnya hasil penelitian yang dilaksanakan Abdullah et al (2013) bahwasanya permainan tradisional bisa memberikan kontribusi besar serta berpengaruh signifikan padaperkembangan subjek motorik kasar, hasil analisa jelaskan sesuai memiliki bukti signifikan bahwasanya permainan tradisional bisa menimbulkan pengaruh kuat untuk mengembangkan derajat keterampilan motorik kasar.

SIMPULAN

Berdasar hasil pengujian hipotesis sehingga pemakaian permainan tradisional memberi hasil yang lebih baik terhadap keterampilan sosial dan motorik kasar anak TK dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian penggunaan permainan tradisional pada anak TK memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial dan motorik kasar anak TK.

16

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sugito, MA. yang sudah memberikan bimbingan maupun arahan untuk melakukan penelitian ini.

OBSESI_AJENG

ORIGINALITY REPORT

12%	10%	10%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	jbasic.org Internet Source	1%
4	Ardhana Reswari. "Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%
5	Rinda Nikenindiana Sukamto, Pujiyanti Fauziah. "Identifikasi Pola Asuh di Kota Pontianak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%

7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
8	Hendrizal Hendrizal, Vivi Puspita, Riwayati Zein. "Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1 %
9	www.obsesi.or.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	Sita Awalunisah, Sugito Sugito. "Keefektifan Metode Role Play terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima", Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2018 Publication	<1 %
13	Burçin Gönüllü Polat, Khatuna Makharoblidze, Rojan İpek, Meltem Çobanoğullari Direk et al. "Evaluation of developmental profiles of children with hydrocephalus", Neurocirugía, 2021	<1 %

	Publication	
14	www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
15	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
16	Azizah Laily, Fasli Jalal, Karnadi Karnadi. "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
17	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
18	Rizqa Yunisha, Rully Charitas Indra Prahmana, Klara Iswara Sukmawati. "Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII SMP", Jurnal Elemen, 2016 Publication	<1 %
19	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
20	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
21	adoc.pub Internet Source	<1 %

22	Amira Adlina Ulfah, Dimyati Dimyati, A. Joki Armaini Putra. "Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		