

Pengaruh Permainan Tradisional Sengalauan terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Torik ^{a,1,*}, Evinna Cinda Hendriana ^{a,2}, Insan Suwanto ^{a,3}

^a Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang, Kota Singkawang, Indonesia
¹ muhammadtorik060@gmail.com*; ² evinnacinda@gmail.com; ³ insansuwanto@gmail.com
^{*} corresponding author

ARTICLE INFO

Article history
Received 2024-08-07
Revised 2025-03-09
Accepted 2025-11-04

Keywords

Traditional games
Sengalauan
Basic locomotor
movements
Physical education

ABSTRACT

This study is based on the importance of mastering basic motor skills as a foundation in physical education learning in elementary schools, as well as the low locomotor abilities of some students due to a lack of physical activity that stimulates gross motor skills. This study aims to determine the effect of the traditional game of Sengalauan on improving the basic locomotor skills of students at SDN 27 Kartiasa. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research sample consisted of 23 first-grade students (10 boys and 13 girls) selected using saturated sampling techniques. The instrument used was a basic motor skills observation sheet covering six indicators: run, gallop, hop, leap, horizontal jump, and slide. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain calculation to see the level of improvement in students' abilities. The results showed that the data were normally distributed ($p > 0.05$) and there was a significant difference between the pretest and posttest ($p = 0.000 < 0.05$) with an average N-Gain value of 0.707 (high category). In conclusion, the traditional game of Sengalauan is effective in improving students' basic locomotor skills through fun, interactive, and locally-based activities. Thus, this game can be used as an alternative contextual physical education learning strategy in developing students' motor skills and character holistically.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Kata kunci
Permainan tradisional
Sengalauan
Gerak dasar lokomotor
Pendidikan jasmani

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya penguasaan keterampilan gerak dasar sebagai fondasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, serta rendahnya kemampuan lokomotor sebagian siswa akibat kurangnya aktivitas fisik yang menstimulasi motorik kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Sengalauan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di SDN 27 Kartiasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design tipe one-group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa kelas 1 (10 laki-laki dan 13 perempuan) yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan gerak dasar yang meliputi enam indikator: run, gallop, hop, leap, horizontal jump, dan slide. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sampel t test, dan perhitungan N-Gain untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan siswa. Hasil menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0,05$) dan terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ($p = 0,000 < 0,05$) dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,707 (kategori tinggi). Kesimpulannya, permainan tradisional Sengalauan efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis budaya lokal. Dengan demikian, permainan ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang

kontekstual dalam mengembangkan kemampuan motorik dan karakter siswa secara holistik.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup. Menurut Alif dkk (2019), pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan, selain itu jika diarahkan dan dibina dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di sekolah dasar itu dapat dibagi menjadi beberapa kategori meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi (Hanief, dkk. 2015). Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) menegaskan bahwa salah satu tujuan utama pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar peserta didik.

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar (SD) disamping gerak dasar lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (fundamental basic movement), di samping gerak dasar non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif, gerak dasar lokomotor yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dasar (SD) (Dike dkk, 2023).

Pada umumnya, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dasar dilaksanakan dengan berbasis pada keterampilan sesungguhnya (actual skill) menggunakan peralatan dan fasilitas yang nyata. Namun dalam praktiknya, banyak sekolah dasar belum selalu memiliki sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran secara optimal. Penelitian oleh Yusufi, Bachtiar dan Saputri (2022) menunjukkan bahwa kondisi sarana dan prasarana di sekolah dasar Kecamatan Cibadak, Kabupaten Sukabumi masih belum ideal sehingga menuntut kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran PJOK. Lebih lanjut, penelitian oleh Muliadi (2024) juga menegaskan bahwa kekurangan fasilitas mendorong guru pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk memodifikasi materi dan sarana pembelajaran agar tetap efektif meskipun keterbatasan teknis terjadi.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di daerah tertentu

secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi yang sudah dilakukan oleh nenek moyang kita atau kebiasaan oleh orang-orang terdahulu untuk mengisi waktu luang agar dapat menciptakan rasa senang dan gembira pada orang-orang di masa lalu (Astini, dkk. 2022). Menurut Yusep Mulyana, (2019) permainan tradisional merupakan simbolisasi dan pengetahuan yang turun temurun dan memiliki bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Permainan tradisional sangat banyak di Indonesia dari berbagai daerah tak terkecuali daerah Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Barat. Dari berbagai permainan tradisional khas Sambas itu bisa diterapkan untuk melatih gerak lokomotor anak yaitu permainan sengalauan.

Permainan tradisional “Sengalauan” berasal dari daerah Kabupaten Sambas di Provinsi Kalimantan Barat, yang melibatkan kelincahan dan kegesitan pemain. Dalam permainan ini, semakin banyak anak yang terlibat maka permainan menjadi semakin seru dan dinamis. Menurut Safitri dalam nama peneliti (Nurhaliza, 2021), Sengalauan diartikan sebagai aktivitas kejar-kejaran atau tangkap-menangkap yang dilakukan di halaman lapang, dengan penentuan giliran pemain dilakukan melalui “suit” atau “pimpah”; pemain yang kalah suit akan menjadi pengejar (“ngalau”), dan pemain yang tertangkap pertama kali akan mengambil giliran “ngalau”.

Dengan aktivitas permainan, siswa dapat menemukan gerak dasar antara lain berupa berjalan, berlari dan melompat. Namun demikian sering kali terjadi kesalahan gerak yang dilakukan oleh mereka ketika melakukan permainan. Oleh karena itu gerak dasar juga dapat dikembangkan melalui belajar dan latihan secara terus menerus atau berulang-ulang. Salah satunya yaitu bisa menerapkan permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan otot bagian tubuh untuk bergerak dengan bebas sesuai aturan permainan sehingga pergerakan kita dapat terlatih dengan baik.

Aspek perkembangan anak yang paling mudah diamati saat bermain permainan tradisional adalah perkembangan fisik-motorik, khususnya aspek motorik kasar. Permainan yang melibatkan seluruh anggota tubuh seperti berlari, melompat, mengubah arah secara cepat, dan menghindar secara aktif akan mendorong peningkatan kekuatan, kecepatan, dan kelincahan anak. Kegiatan tersebut sangat relevan dengan materi gerak dasar lokomotor yang seharusnya dikuasai siswa sekolah dasar. Menurut Widiarti, dkk. (2021), penelitian menunjukkan bahwa penerapan seni tradisional “Burok” berhasil meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia dini melalui siklus pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik intensif. Penelitian lainnya oleh Ariyanto, Triansyah & Gustian (2020) dalam konteks sekolah dasar juga menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional terbukti meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa yang mencakup gerak dasar lokomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 27 Kartiasa masih ada beberapa siswa di antara mereka ditemukan kemampuan siswa yang masih belum terampil dan menguasai gerak

dasar lokomotor, hal tersebut dapat menyebabkan ketika saat berlari masih kurang lincah/tertatih-tatih, siswa masih sering terjatuh ketika berlari, variasi gerak siswa kurang gesit seperti saat berlari zig-zag, sulit menghindar saat bermain dengan teman-teman nya karena permainan yang dilakukan siswa selama ini masih cenderung kurang aktif bergerak seperti main hp,main playstation dan bermain robot-robotan untuk yang laki-laki.

Meskipun sudah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan kontribusi pada perkembangan motorik anak. Seperti penelitian oleh Hasanah (2016), menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan kontribusi pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh dan berdaya saing pada anak usia dini. Namun sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada permainan tradisional yang umum dan tersebar di berbagai wilayah, sedangkan penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh permainan tradisional daerah, seperti Sengalauan terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor di sekolah dasar masih sangat terbatas. Inilah kesenjangan penelitian yang menjadi dasar dari penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji pengaruh permainan tradisional Sengalauan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pentingnya peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor pada anak usia dini, serta terbatasnya penelitian yang menelaah pengaruh permainan tradisional daerah, khususnya Sengalauan, peneliti merasa perlu melakukan studi lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional Sengalauan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di SDN 27 Kartasia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang jelas terkait penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan motorik dasar anak di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pre-Experimental: one-group pretest-posttest* (Cahyadi. F, 2020; Sugiyono, 2017). Sampel penelitian adalah 23 siswa (10 laki-laki dan 13 perempuan) kelas 1 SDN 27 Kartasia yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan gerak dasar yang diadaptasi dari Bakhtiar (2015), meliputi enam aspek: (1) *run*: melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan dimana kedua kaki melayang sebentar di udara, (2) *gallop*: melakukan langkah kuda dengan cepat, (3) *hop*: melompat dalam jarak minimum pada setiap kaki, (4) *leap*: melaksanakan keterampilan terkait dengan melompati objek dengan satu kaki, (5) *horizontal jump*: melakukan lompatan horizontal dari posisi berdiri ke arah depan sejauh mungkin, dan (5) *slide*: gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya.

Analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis menggunakan

paired-sample *t* test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, serta uji N-Gain untuk menilai tingkat peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor. Kriteria interpretasi N-Gain mengacu pada Sundayana (2016): tinggi ($G > 0,70$), sedang ($0,30 < G \leq 0,70$), dan rendah ($G \leq 0,30$). Berikut pedoman kriteria gerak dasar lokomotor dan interpretasi skor ternormalisasi.

Tabel 1. Pedoman Kriteria Gerak Dasar Lokomotor

Standard Scores	Gross Motor Quotient	Descriptive Rating
20-24	>130	<i>Very Superior</i> (Sangat Unggul)
16-19	121-130	<i>Superior</i> (Unggul)
12-15	111-120	<i>Above Average</i> (diatas Rata-rata)
8-11	90-110	<i>Average</i> (Rata-rata)
4-7	80-89	<i>Below Average</i> (Di bawah Rata-rata)
0-3	70-79	<i>Poor</i> (Kurang)

Sumber: Ulrich dalam Bachtiar (2015)

Tabel 2. Interpretasi Skor Ternormalisasi

Nilai Gain	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi Penurunan

Sumber: Sundayana (2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ($p > 0,05$). Selanjutnya, hasil uji paired-sample *t*-test memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Sengalauan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa.

Tabel 3. Hasil Uji *Shapiro Wilk*

Data	df.	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	23	0,206	Normal
<i>Posttest</i>	23	0,223	Normal

Berdasarkan tabel 3, hasil uji normalitas data menggunakan SPSS versi 24 dengan teknik shapiro-wilk saat *pretest* dilihat bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ mendapatkan hasil 0,206, artinya data berdistribusi normal, dengan jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Kemudian saat *posttest* dilihat bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ mendapatkan hasil 0,223. Artinya data berdistribusi normal, dengan jumlah

sampel sebanyak 23 siswa, sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	df.	Sig. (2-tailed)
7,043	2,852	0,595	11,844	22	0,000

Berdasarkan tabel 4, dimana diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa artinya terdapat pengaruh penerapan Permainan Tradisional Sengalauan terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor siswa di SDN 27 Kartiasa.

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor siswa di SDN 27 Kartiasa yang telah diberikan perlakuan permainan tradisional Sengalauan, peneliti menggunakan Uji G-Ternormalisasi (N-Gain), adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji G-Ternormalisasi (N-Gain)

No	Nama	Pretest	Posttest	Skor N Gain	Kriteria
1	A	9	17	0,533	Sedang
2	AJ	11	19	0,615	Sedang
3	R	10	21	0,786	Tinggi
4	MR	20	24	1,000	Tinggi
5	RA	17	23	0,857	Tinggi
6	RAF	20	23	0,750	Tinggi
7	DAZ	9	22	0,867	Tinggi
8	AH	16	23	0,875	Tinggi
9	AF	14	20	0,600	Sedang
10	Z	18	24	1,000	Tinggi
11	J	13	19	0,545	Sedang
12	D	8	16	0,500	Sedang
13	DS	11	19	0,615	Sedang
14	AK	22	24	1,000	Tinggi
15	DI	8	15	0,438	Sedang
16	U	17	21	0,571	Sedang
17	TA	10	20	0,714	Tinggi
18	T	14	21	0,700	Sedang
19	S	11	19	0,615	Sedang
20	MH	11	19	0,615	Sedang
21	J	12	19	0,583	Sedang
22	P	7	20	0,765	Tinggi
23	N	16	21	0,625	Sedang
Rata-rata				0,707	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dimana dapat diketahui bahwa, rata-rata skor G-Ternormalisasi adalah 0,707 dengan kriteria Tinggi. Interpretasi hasil menunjukkan sejauh mana Permainan Tradisional

Sengalauan berhasil dalam mencapai kriteria tinggi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa Permainan Tradisional Sengalauan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Sengalauan dapat dijadikan strategi pembelajaran jasmani yang efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat potensi motorik siswa melalui pendekatan berbasis budaya lokal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan gerak dasar lokomotor siswa setelah diberikan perlakuan permainan tradisional Sengalauan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, khususnya dalam gerakan berlari, melompat, dan meluncur (Anggraini, dkk. 2025). Hal ini selaras dengan pendapat Yudiwinata dan Handoyo dalam Muslihin et al. (2021) bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan kerjasama, sportivitas, strategi, ketangkasan, dan karakter anak.

Selain memberikan manfaat motorik, permainan tradisional juga menumbuhkan interaksi sosial dan semangat kebersamaan (Nurhaliza, 2021). Permainan Sengalauan sendiri menuntut keterampilan fisik berupa kekuatan, kecepatan, dan kelincahan, yang merupakan indikator utama perkembangan motorik kasar anak.

Aspek Kekuatan

Pada aspek kekuatan kemampuan diukur dari kemampuan anak untuk berlari dan kemampuan anak melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari tanpa terjatuh. Kekuatan yang dimaksud adalah keterampilan otot untuk menghasilkan tenaga sehingga anak mampu untuk beraktivitas. Aspek kekuatan pada anak dapat dikembangkan melalui permainan Sengalauan di mana dalam permainan ini terdapat aktivitas berlari yang memerlukan keterampilan otot-otot anak untuk mampu berlari dan melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari tanpa terjatuh saat bermain. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Atradinal, dkk. 2017) Kekuatan adalah kemampuan otot-otot atau sekelompok otot untuk mengatasi suatu beban atau tahanan dalam menjalankan aktivitas latihan. Begitu juga pendapat Mutohir & Gusril dalam (Hasyim, dkk. 2021) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi.

Berdasarkan pembahasan di atas, adanya keterkaitan antar variabel, bahwa dengan bermain Sengalauan dapat mengembangkan motorik kasar. Anak dapat menunjukkannya pada aspek kekuatan saat bermain yaitu mampu berlari dan melompat dengan langkah yang besar. Semua anak menggunakan otot-ototnya dengan baik sehingga mampu berlari dan mampu melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari.

Aspek Kecepatan

Pada saat bermain anak berlari dengan cepat agar tidak tertangkap oleh yang ngalau, anak berlomba-lomba berlari secepat mungkin jika mereka berlari lambat akan memberikan peluang yang besar bagi yang ngalau menangkap mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sinaulan, 2015) Kecepatan adalah kemampuan bergerak secara berturut-turut. Seperti yang diungkapkan oleh (Matitaputty, 2019) Secara umum kecepatan mengandung pengertian kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsang. Permainan Sengalauan dapat mengembangkan aspek kecepatan pada anak saat bermain, karena terdapat aktivitas berlari, saling mengejar dan menangkap antar pemain. Berdasarkan pembahasan di atas, adanya keterkaitan antar variabel, bahwa dengan bermain Sengalauan dapat mengembangkan motorik kasar. Anak dapat menunjukkannya pada aspek kecepatan saat bermain dengan bergerak cepat, berlari cepat dan melakukan gerakan menghindar dengan cepat.

Aspek Kelincahan

Kelincahan diukur dari kemampuan mengubah arah dengan cepat, berlari tidak lurus atau zigzag dan dapat melakukan gerakan menghindar pada saat berlari. Hal ini sejalan dengan Gumantan, dkk, (2020) mendefinisikan kelincahan sebagai kemampuan merubah arah secara cepat dan akurat. Nur, (2016) menyatakan *agility is the ability to change the direction of the body or body part rapidly* artinya kelincahan adalah kemampuan merubah arah dari tubuh atau bagian tubuh dengan cepat. Aspek kelincahan pada anak dapat dikembangkan melalui permainan Sengalauan karena pada saat bermain Sengalauan terdapat aktivitas berlari di mana anak saling kejar-kejaran dan kejar tangkap yang memerlukan kelincahan anak dalam berlari.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional Sengalauan berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di SDN 27 Kartiasa. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,707 termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti perlakuan memberikan peningkatan yang substansial terhadap kemampuan motorik siswa. Peningkatan ini meliputi aspek kekuatan, kecepatan, dan kelincahan, di mana siswa menunjukkan kemampuan lebih baik dalam berlari, melompat, serta mengubah arah gerak dengan cepat. Hal tersebut sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan fisik, koordinasi, dan sportivitas anak. Secara keseluruhan, permainan Sengalauan terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis budaya lokal, sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran jasmani yang relevan dan kontekstual di sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurhaliza (2021), yang menunjukkan permainan Sengalauan dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan yang dapat dilihat pada saat anak sedang bermain yaitu ditunjukkan melalui perilaku

anak yang mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik sehingga mampu berlari dengan lompatan langkah yang besar dan tidak terjatuh pada saat bermain Sengalauan, anak dapat berlari cepat dan anak dapat melakukan gerakan menghindar dengan cepat pada saat bermain Sengalauan, anak dapat merubah posisi arah dengan cepat pada saat berlari, mampu berlari zig-zag atau lurus serta mampu melakukan gerakan menghindar pada saat bermain Sengalauan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat kita lihat dari hasil keterampilan gerak dasar lokomotor berikut, yang mencakup *run* (berlari), *galop* (melompat dengan satu kaki diikuti oleh kaki lainnya), *hop* (melompat dengan satu kaki), *leap* (melompat jauh dengan kaki berbeda), *horizontal jump* (melompat sejajar dengan permukaan), dan *slide* (meluncur dengan kaki bertumpu pada permukaan), adalah alat yang penting dalam menilai kemampuan motorik kasar anak-anak. Melalui penilaian terhadap kemahiran ini, kita dapat memantau perkembangan fisik mereka seiring waktu dan merancang program latihan yang sesuai untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga. Berikut hasil penelitian dari 6 indikator keterampilan gerak dasar lokomotor tersebut.

- *Run* (berlari) mengalami peningkatan karena permainan Sengalauan mendorong aktivitas berpindah tempat dengan kecepatan tinggi (Hanief, 2015).
- *Gallop* (melompat bergantian kaki) meningkat karena permainan mengandung unsur lompatan berirama (Aqobah, dkk. 2023).
- *Hop* (melompat satu kaki) meningkat karena permainan memerlukan keseimbangan dinamis (Adi, dkk. 2022).
- *Leap* (melompat jauh dengan kaki berbeda) meningkat melalui aktivitas melompati area permainan (Bachtiar, 2015).
- *Horizontal Jump* meningkat karena adanya variasi gerakan loncat sejajar yang memperkuat koordinasi otot kaki (Bachtiar, 2015).
- *Slide* (meluncur menyamping) meningkat karena permainan menuntut perpindahan lateral yang cepat dan seimbang (Bachtiar, 2015).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Sengalauan tidak hanya relevan sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi edukatif yang kuat dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani layak dipertimbangkan sebagai strategi efektif dalam pembinaan fisik dan sosial peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Sengalauan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di SDN 27 Kartiasa. Permainan ini terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan

motorik kasar, khususnya pada aspek kekuatan, kecepatan, dan kelincahan. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berlari, melompat, dan mengubah arah dengan cepat, yang tercermin dari nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,707 atau kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Sengalauan bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang kuat dalam mendukung perkembangan fisik anak. Melalui aktivitas yang menuntut kekuatan otot, kecepatan gerak, serta koordinasi tubuh, permainan ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran jasmani yang relevan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan pendidikan jasmani layak dipertimbangkan sebagai upaya efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik dan membentuk karakter anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 56–63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5813938>
- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Sumedang: CV. Bintang Warliartika.
- Anggraini, N., & Dwi Andika, W. (2025). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Az-Zahra Palembang. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*. 8(3) 2819-2828. <https://doi.org/10.31539/costing.v8i3.15424>
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78-91. <https://doi.org/10.21831/jpii.v16i1.30785>
- Astini, B. N., Rachmayani, I., Nurhasanah, N., & Zakiyah, N. F. (2022). Identifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini di kabupaten lombok utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 98–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.53123>
- Atradinal, A., & Sepriani, R. (2017). Pemulihan Kekuatan Otot Pada Atlet Sepakbola. *Jurnal MensSana*, 2(2), 99-105. <http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/86>
- Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). Permainan tradisional engklek untuk peningkatan motorik peserta didik di sekolah dasar. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 1-15. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/view/35261>
- Bachtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran gerak Dasar Anak*, Padang: UNP Press.
- Cahyadi, F. (2020). Keefektifan Model Contextual Teaching and Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28235>

Dike, I. M., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Gerak dasar dan permainan tradisional. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 209-222.

<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16466>

Gumantan, A., & Mahfud, I. (2020). Pengembangan alat tes pengukuran kelincahan menggunakan sensor infrared. *Jendela Olahraga*, 5(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6165>

Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60-73. https://doi.org/10.29407/js_unpgr.v1i1.575

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Hasyim, A. H., & Haris, I. N. (2021). Hubungan Koordinasi Mata Tangan Dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Sma Kartika Xx-I Makassar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 9(2), 65-71. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v9i2.478>

Matitaputty, J. (2019). Pengaruh Latihan Kecepatan Terhadap Kecepatan Menggiring Bola Pemain Futsal Junior Fc Patriot Penjaskesrek Unpatti Ambon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(2), 101-113. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/101>

Muliadi, M. (2022). Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Memodifikasi Sarana dan Prasarana Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 22–31. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2826>

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Sumedang: Salam Insan Mulia.

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepuanhan permainan tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36-43. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/11787>

Nurhaliza, N., Fadillah, F., & Lukmanulhakim, L. Permainan Tradisional Sengalauan Untuk Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(4), 2065-2072. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/46312>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sundayana, Rostina. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.

Widiarti, W., Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1005>

Yusufi, C. R., Bachtiar, B., & Saputri, H. (2022). Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1360–1365. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3516>