

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK USIA 10-12 TAHUN**

TESIS

Diajukan Kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Magister Keguruan Olahraga



Oleh:

IRMAWAN PUTRANTO
NPM: 2301010012

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN OLAAHRAGA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Tesis oleh:

IRMAWAN PUTRANTO

NPM: 2301010012

Judul:

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK USIA 10-12 TAHUN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Tesis
Prodi Magister Keguruan Olahraga UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Januari 2026

Pembimbing I



Dr. ATRUP, M.Pd., M.M.
NIDN. 0709116101

Pembimbing II



Dr. PUSPODARI, M.Pd.
NIDN. 0709059001

Tesis oleh:

IRMAWAN PUTRANTO

NPM: 2301010012

Judul:

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK USIA 10-12 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Tesis
Prodi Magister Keguruan Olahraga UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 22 Juni 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Atrup, M.Pd., M.M.
2. Sekretaris : Dr. Puspodari, M.Pd.
3. Penguji 1 : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
4. Penguji 2 : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd.










Mengetahui
Direktur PPs
Dr. M. Muchson, SE., MM.

Motto:

“Keterpaksaan dalam kebaikan itu lebih baik daripada ikhlas dalam keburukan”

Kupersembahkan karya ini buat:

**Orang tua tersayang dan
seluruh keluargaku tercinta.**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Irmawan Putranto
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl. Lahir : Bantul/ 29 Oktober 1984
NPM : 2301010012
Fak/Jur./Prodi. : Program Pascasarjana/ MKO

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan



IRMAWAN PUTRANTO
NPM. 2301010012

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan tesis ini dapat diselesaikan.

Tesis dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan, pada Program Studi Magister Keguruan Olahraga Fakultas Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dorongan motivasi kepada para mahasiswa.
2. Dr. M. Muchson, S.E., M.M., selaku Direktur Pascasarjana UN PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama masa studi.
3. Dr. Puspodari, M.Pd., selaku Kaprodi Magister Keguruan Olahraga Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dan arahan yang berharga.
4. Dr. Atrup, M.Pd., M.M., selaku Pembimbing 1 dan Ketua Penguji yang telah memberikan bimbingan serta koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tesis ini hingga selesai.
5. Dr. Puspodari, M.Pd., selaku Pembimbing 2 dan Sekretaris Penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan catatan perbaikan dan arahan demi kesempurnaan tesis ini.
6. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran konstruktif.
7. Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd., selaku Penguji 2 yang telah memberikan telaah kritis dan masukan demi kualitas penelitian ini.
8. Orang tua tersayang, yang tidak pernah putus mendoakan kebaikan, memberikan dukungan moral, serta kasih sayang yang tulus bagi anak-anaknya.
9. Istri dan anak-anakku tercinta, yang setia mendampingi, memberikan semangat, dan pengertian yang luar biasa dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis.

Disadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga tesis ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 22 Januari 2026

IRMAWAN PUTRANTO
NPM. 2301010012

RINGKASAN

Irmawan Putranto: Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun. **Tesis. Kediri: Program Pascasarjana, Prodi Magister Keguruan Olahraga, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.**

Realitas pedagogis di SD Negeri Nanggung menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani masih dominan berorientasi pada penguasaan teknis dan aspek kompetitif yang bersifat mekanistik. Praktik pembelajaran yang cenderung *teacher-centered* menyebabkan dimensi sosial dan interaksi kolaboratif antar peserta didik menjadi terabaikan. Kondisi tersebut membatasi ruang bagi siswa untuk menginternalisasi keterampilan sosial secara organik, sehingga potensi aktivitas fisik sebagai media pengembangan karakter belum tercapai secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 Tahun.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental research*, yang dikenal sebagai eksperimen semu. Jenis permainan tradisional yang digunakan adalah gobak sodor. Populasi penelitian ini adalah 40 anak dengan sampel 20 kelas kontrol dan 20 kelas eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 Tahun. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan tes kemampuan motorik kasar dan kuesioner keterampilan sosial. *Treatment* dilakukan 16 kali dengan menggunakan permainan gobak sodor yang dilakukan dua kali dalam seminggu. Teknik analisis data menggunakan uji t-tes dengan taraf signifikan 5 %.

Hasil analisis uji t pertama diperoleh nilai $t_{hitung} (16,102) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < \text{dari } 0,05$, hasil dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar anak Usia 10-12 tahun. Hasil analisis uji t kedua diperoleh nilai $t_{hitung} (14,912) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) < \text{dari } 0,05$, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun. Hasil analisis uji t ke tiga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (1,689)$, dan nilai $p (0,000) < \text{dari } 0,05$, hasil tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sehingga diartikan ada pengaruh permainan tradisional beregu terhadap perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial anak Usia 10-12 tahun.

Kata kunci: Permainan Tradisional Gobak Sodor, Motorik Kasar, Keterampilan Sosial, Anak usia 10-12 tahun

SUMMARY

Irmawan Putranto: *The Effect of the Traditional Game Gobak Sodor on Gross Motor Skills and Social Skills of Children Aged 10–12 Years.* Thesis. Kediri: Postgraduate Program, Master's Program in Sports Education, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

The pedagogical reality at SD Negeri Nanggungan indicates that physical education learning is still predominantly oriented toward technical mastery and mechanistic competitive aspects. Teacher-centered learning practices tend to neglect social dimensions and collaborative interactions among students. This condition limits students' opportunities to organically internalize social skills, resulting in the underutilization of physical activity as a medium for character development. Therefore, this study aims to examine the effect of the traditional game *Gobak Sodor* on gross motor skills and social skills of children aged 10–12 years.

This study employed an experimental research design using a quasi-experimental method. The traditional game implemented in this research was *Gobak Sodor*. The population consisted of 40 children, with a sample of 20 students in the control group and 20 students in the experimental group. The research subjects were children aged 10–12 years. The instruments used included a gross motor skills test and a social skills questionnaire. The treatment was conducted over 16 sessions using the *Gobak Sodor* game, implemented twice a week. Data analysis was performed using a t-test with a significance level of 5%.

The results of the first t-test analysis showed that the calculated t-value (16.102) was greater than the t-table value (2.093), with a p-value (0.000) less than 0.05, indicating a significant effect of the traditional *Gobak Sodor* game on the development of gross motor skills in children aged 10–12 years. The second t-test analysis revealed a calculated t-value of 14.912, which exceeded the t-table value (2.093), with a p-value (0.000) less than 0.05, indicating a significant effect of the traditional *Gobak Sodor* game on gross motor skills and social skills. The third t-test analysis showed that the calculated t-value was greater than the t-table value (1.689), with a p-value (0.000) less than 0.05, indicating a significant difference between the experimental group and the control group. These findings suggest that traditional team-based games have a significant effect on the development of gross motor skills and social skills of children aged 10–12 years.

Keywords: Traditional Game Gobak Sodor, Gross Motor Skills, Social Skills, Children Aged 10–12 Years

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR MOTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 1	11
B. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 2	12
C. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 3	13
D. Penelitian yang Relevan	26
E. Kerangka Berpikir	29
F. Hipotesis Penelitian	31
BAB III : METODE PENELITIAN	22
A. Desain Penelitian	32
B. Definisi Operasional	33
C. Alat. Bahan, dan atau Instrumen Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel/ Objek Penelitian/ Subyek Penelitian	41
E. Prosedur Penelitian	42
F. Tempat dan Waktu Penelitian	43
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	53
C. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V : PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Implikasi	59
C. Saran	62
Daftar Rujukan.....	63
Lampiran	64

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1 : Struktur desain penelitian	32
2 : Pengukuran tes lari	35
3 : Pengukuran tes gallop	36
4 : Pengukuran tes hop	37
5 : Pengukuran tes horizontal jump	38
6 : Pengukuran tes leap	39
7 : Pengukuran tes slide	40
8 : Lembar Observasi Keterampilan sosial	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1 : Permainan gobak sodor	14
2 : Tes lari	35
3 : Tes Gallop	36
4 : Tes hop	37
5 : Tes horizontal jump	38
6 : Tes leap	39
7 : Tes slide	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lampiran	33
2 : Surat Ijin Penelitian	34
3 : Hasil Observasi	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak merupakan individu unik dengan kebutuhan yang selaras dengan fase pertumbuhan serta perkembangannya. Masa usia sekolah menjadi periode kritis karena pada tahapan ini menjadi fondasi kerja sama sosial dan internalisasi nilai moral mulai terbentuk, yang mana hal tersebut sangat krusial bagi keberhasilan fase kehidupan mendatang. Kelompok ini sering dikategorikan sebagai masa kanak-kanak madya (*middle childhood*). Dalam perspektif psikososial, setiap fase kehidupan menuntut penyelesaian tugas perkembangan yang spesifik. Sejalan dengan teori Santrock (2017), rentang perkembangan manusia terbagi ke dalam beberapa periodisasi utama, yang meliputi tugas perkembangan masa awal (0–6 tahun), masa sekolah atau kanak-kanak akhir (6–12 tahun), hingga memasuki masa remaja.

Rentang usia 10 hingga 12 tahun merupakan periode transisi yang substansial dalam siklus hidup manusia, yang secara terminologis dikategorikan sebagai masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) atau fase pra-remaja (*preadolescence*). Fase ini ditandai dengan akselerasi perkembangan yang signifikan pada domain fisik, kognitif, maupun psikososial, yang menjadi fondasi bagi kesiapan individu memasuki masa adolensens (Santrock, 2018).

Secara kognitif, merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak pada rentang usia ini berada pada transisi dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis yang lebih kompleks, tidak lagi terbatas pada objek fisik yang tampak, tetapi mulai mampu melakukan abstraksi dan penalaran hipotetis (Piaget, 1952). Akselerasi ini memungkinkan anak untuk melakukan internalisasi nilai-nilai moral dan norma sosial secara lebih mendalam, bukan sekadar kepatuhan mekanistik terhadap otoritas.

Dalam domain psikososial, Erik Erikson menempatkan fase ini dalam krisis psikososial *industry vs. inferiority*. Pada tahapan ini, fokus utama perkembangan adalah pencapaian kompetensi melalui penguasaan keterampilan akademik dan sosial (Erikson, 1963). Keberhasilan anak dalam berinteraksi

dengan lingkungan sekolah dan teman sebaya akan menumbuhkan rasa percaya diri (*self-efficacy*), sementara kegagalan dalam fase ini berisiko memunculkan perasaan rendah diri yang menetap. Oleh karena itu, lingkungan sosial pada usia 10–12 tahun berfungsi sebagai katalisator utama dalam pembentukan konsep diri.

Selanjutnya, Robert Havighurst dalam teori tugas perkembangannya menekankan bahwa masa kanak-kanak akhir adalah periode kritis untuk mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan sosial, membangun sikap sehat terhadap diri sendiri, serta mengembangkan hati nurani dan skala nilai (Havighurst, 1972). Secara biologis, fase ini juga sering diidentifikasi sebagai masa *pubescence* atau pra-pubertas. G. Stanley Hall menggambarkan periode ini sebagai awal dari dinamika emosional yang fluktuatif akibat perubahan fisiologis dan hormonal yang mulai mempersiapkan tubuh menuju kematangan seksual (Hall, 1904).

Sinergi antara kematangan kognitif dan dinamika psikososial pada usia 10–12 tahun ini menciptakan jendela peluang (*window of opportunity*) bagi internalisasi karakter dan kerja sama sosial. Dengan demikian, pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik perkembangan pada fase ini menjadi prasyarat mutlak dalam merancang intervensi pendidikan atau sosial yang efektif bagi keberhasilan fase kehidupan individu di masa depan.

Pemahaman komprehensif terhadap karakteristik anak merupakan determinan utama dalam keberhasilan proses pedagogis. Pada periode usia 10 hingga 12 tahun, individu mengalami transformasi signifikan yang mencakup dimensi fisik serta maturitas emosional sebagai bagian dari transisi menuju kedewasaan. Fenomena perkembangan sosial pada fase ini ditandai dengan pembentukan kelompok sebaya (*peer group*) yang lebih solid, di mana anak mulai membangun kepercayaan melalui pertukaran informasi personal dan pengalaman privat. Secara kognitif, anak pada rentang usia ini telah mencapai kapasitas intelektual yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam diskusi kritis mengenai isu-isu kontemporer serta topik-topik abstrak lainnya secara lebih sistematis.

Merujuk pada pemikiran Burhaein (2017) serta Phytanza dan Burhaein (2019), terdapat sembilan tugas perkembangan esensial pada masa usia sekolah yang harus dipenuhi individu. Tugas-tugas tersebut meliputi:

1. Penguasaan keterampilan fisik yang relevan dengan aktivitas permainan dan ketangkasan;
2. Internalisasi sikap holistik terhadap eksistensi diri sebagai organisme yang sedang berkembang;
3. Pengembangan kompetensi interaksi sosial dengan kelompok sebaya (*peer group*);
4. Pembentukan identitas peran yang selaras dengan karakteristik gender;
5. Penguasaan literasi dasar dan numerasi (membaca, menulis, dan berhitung);
6. Formasi konsep-konsep kognitif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari;
7. Pengembangan nilai-nilai moral dan hati nurani;
8. Pencapaian kemandirian personal secara bertahap; serta
9. Internalisasi sikap positif terhadap kelompok sosial maupun institusi kemasyarakatan.

Kompetensi motorik kasar dan keterampilan sosial memberikan kontribusi fundamental terhadap perkembangan holistik individu, terutama pada fase kanak-kanak. Motorik kasar merepresentasikan kemampuan penguasaan lokomotor dan kontrol otot besar yang diaktualisasikan melalui aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, serta melempar. Secara simultan, keterampilan sosial mencakup kapasitas interpersonal dalam berinteraksi, berkomunikasi, serta berkolaborasi secara efektif dalam lingkungan sosial. Integrasi antara kematangan fisik dan kecerdasan sosial ini menjadi determinan penting dalam membentuk adaptabilitas anak terhadap tuntutan lingkungan yang kian kompleks.

Kompetensi motorik kasar merupakan fundamen primer bagi berbagai spektrum aktivitas fisik dan olahraga, yang kontribusinya melampaui aspek fisiologis hingga menyentuh dimensi kesehatan mental. Partisipasi aktif dalam kegiatan fisik yang didukung oleh kemampuan motorik yang memadai terbukti berkorelasi positif dengan peningkatan level kebugaran serta penguatan efikasi diri (*self-efficacy*). Anak-anak dengan penguasaan gerak yang optimal cenderung lebih proaktif dalam lingkungan sosial-fisik, yang pada gilirannya menumbuhkan kepercayaan diri melalui keberhasilan penguasaan tugas-tugas motorik (*mastery motivation*).

Komponen kemampuan fisik yang mencakup kekuatan, agilitas, koordinasi, dan kecepatan, merupakan determinan krusial bagi anak dalam mengoptimalkan aktivitas harian serta meningkatkan taraf kebugaran jasmani. Secara paralel, penguasaan keterampilan sosial seperti kooperatif, empati, kemampuan komunikatif, dan sportivitas, memegang peranan strategis dalam pembentukan karakter serta kualitas interaksi anak dalam ekosistem sosialnya. Oleh karena itu, integrasi pengembangan domain psikomotorik dan afektif tersebut harus diposisikan sebagai prioritas utama dalam kurikulum pendidikan jasmani, khususnya pada tingkat sekolah dasar, guna mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif.

Realitas pedagogis di lapangan, seperti yang teramati pada SD Negeri Nanggung, Kecamatan Kayenkidul, menunjukkan bahwa implementasi pendidikan jasmani masih cenderung terfokus pada penguasaan teknis dan orientasi kompetitif. Praktik pembelajaran sering kali bersifat instruksional satu arah (*teacher-centered*), di mana dominasi latihan fisik dilakukan secara mekanistik tanpa menyentuh aspek kontekstual. Akibatnya, dimensi sosial dan interaksi kolaboratif antar siswa sering kali terabaikan dalam struktur pembelajaran. Kondisi ini membatasi ruang bagi peserta didik untuk menginternalisasi keterampilan sosial secara organik, sehingga potensi aktivitas fisik sebagai media pengembangan karakter menjadi kurang optimal.

Salah satu alternatif solutif untuk mengintegrasikan kembali aspek afektif dalam pembelajaran adalah melalui implementasi permainan tradisional *gobak sodor*. Sebagai instrumen pedagogis, *gobak sodor* tidak hanya mengeksplorasi koordinasi motorik yang kompleks, tetapi juga sarat akan muatan nilai sosial, meliputi kolaborasi tim, integritas, kepemimpinan, dan tanggung jawab kolektif. Aktivitas ini memfasilitasi proses belajar yang bersifat organik dalam lingkungan yang rekreatif namun kompetitif, sehingga mampu menstimulasi internalisasi norma-norma sosial secara efektif. Pendekatan berbasis kearifan lokal ini memungkinkan peserta didik mengembangkan kompetensi fisik dan keterampilan interpersonal secara simultan dalam bingkai budaya yang relevan.

Permainan tradisional menawarkan fleksibilitas manajerial dalam pengelolaan kelas, yang memungkinkan pendidik untuk mengomodasi

diversitas kapasitas fisik peserta didik sekaligus mengonstruksi interaksi sosial yang bermakna. Karakteristiknya yang inklusif dan kontekstual menjadikan permainan rakyat sebagai media efektif dalam mewujudkan pembelajaran holistik. Hal ini selaras dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang mengedukasi pengembangan karakter serta penguatan keterampilan abad ke-21. Melalui pendekatan ini, aktivitas fisik tidak hanya dipandang sebagai latihan motorik, tetapi juga sebagai laboratorium sosial untuk membentuk profil pelajar yang kolaboratif, kreatif, dan memiliki ketahanan mental yang kuat.

Sejumlah literatur empiris mengonfirmasi bahwa pendekatan pedagogis berbasis permainan tradisional mampu mengeskali motivasi belajar, menstimulasi partisipasi aktif, serta memperkuat kompetensi sosial peserta didik secara signifikan. Melalui dinamika aktivitas berkelompok, siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga teredukasi dalam pengambilan keputusan strategis, manajemen resolusi konflik, serta internalisasi nilai toleransi terhadap diversitas individu sebagai bagian dari *essential life skills*. Berdasarkan premis tersebut, permainan tradisional merepresentasikan instrumen yang komprehensif, di mana pengembangan aspek fisiologis berjalan selaras dengan persemaian nilai-nilai sosial secara integratif dan efektif.

SD Negeri Nanggung memiliki potensi besar dalam pengintegrasian permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani. Namun, sejauh ini pengamatan menunjukkan bahwa belum terdapat studi eksperimental yang secara komprehensif menguji efektivitas penggunaan permainan tradisional terhadap eskalasi kompetensi fisik dan keterampilan sosial, khususnya bagi peserta didik rentang usia 10–12 tahun di lembaga tersebut. Ketiadaan data empiris ini menciptakan sebuah celah riset (*research gap*) yang signifikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian ilmiah yang terstruktur untuk memverifikasi dampak intervensi permainan tradisional dalam mengoptimalkan domain psikomotorik dan afektif siswa pada konteks lokalitas tersebut.

Melalui pendekatan eksperimen, studi ini memfasilitasi pengukuran objektif mengenai dampak intervensi permainan tradisional terhadap dua variabel dependen utama, yakni kompetensi fisik dan keterampilan sosial.

Desain penelitian yang diterapkan adalah *quasi-experimental* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Penggunaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bertujuan untuk menghasilkan data yang valid serta reliabel dalam menguji efektivitas perlakuan (*treatment*) selama proses instruksional. Prosedur ini memungkinkan peneliti untuk melakukan komparasi data secara akurat guna mengidentifikasi signifikansi pengaruh dari model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diterapkan.

Penelitian ini diproyeksikan untuk memberikan kontribusi kontemporer dalam restrukturisasi model pembelajaran pendidikan jasmani yang bersifat rekreatif, kontekstual, serta mampu menyeimbangkan dimensi psikomotorik dan sosial. Hasil studi ini diharapkan dapat menjadi rujukan empiris bagi praktisi pendidikan jasmani dalam mengonstruksi strategi pembelajaran yang lebih humanis dan partisipatif. Selain itu, temuan penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan kurikulum dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, sekaligus memperkuat jati diri pendidikan melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan urgensi permasalahan pada aspek kompetensi motorik kasar dan keterampilan sosial tersebut, peneliti berupaya memberikan rekomendasi strategis melalui optimalisasi permainan tradisional gobak sodor. Intervensi ini diproyeksikan dapat mengeskalasi kemampuan gerak motorik serta maturitas sosial anak pada rentang usia 10 hingga 12 tahun secara signifikan. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian empiris yang tertuang dalam judul: "Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10–12 Tahun".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh intervensi permainan tradisional gobak sodor terhadap dimensi fisik dan interpersonal siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar lokomotor pada anak usia 10–12 tahun?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi permainan tradisional gobak sodor terhadap pengembangan keterampilan sosial pada anak usia 10–12 tahun?
3. Sejauh mana perbedaan efektivitas pengaruh permainan tradisional gobak sodor jika dikomparasikan antara variabel kemampuan motorik kasar dan keterampilan sosial pada anak usia 10–12 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris mengenai:

1. Signifikansi pengaruh implementasi permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar lokomotor pada anak usia 10–12 tahun;
2. Signifikansi pengaruh implementasi permainan tradisional gobak sodor terhadap pengembangan keterampilan sosial pada anak usia 10–12 tahun; serta
3. Perbandingan efektivitas pengaruh permainan tradisional gobak sodor dalam menstimulasi kemampuan motorik dan keterampilan sosial pada anak usia 10–12 tahun

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Kontribusi pada Perkembangan Anak: Penelitian ini dapat menyumbangkan pemahaman baru tentang bagaimana permainan tradisional gobak sodor memengaruhi perkembangan anak pada usia 10–12 tahun. Ini akan membantu mengisi celah pengetahuan dalam literatur perkembangan anak.
 - b. Pengembangan Permainan Tradisional: Penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan permainan tradisional

dan cara pengaruhnya terhadap perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial anak. Ini dapat membuka pintu untuk lebih banyak penelitian tentang permainan tradisional sebagai alat pendidikan.

- c. Pemahaman Tentang Keterkaitan Antara Gerak Motorik dan Keterampilan Sosial: Penelitian ini dapat membantu memahami hubungan antara Kemampuan motorik kasar dan perkembangan keterampilan sosial pada anak usia 10-12 tahun. Ini dapat membantu pengembangan teori tentang interaksi antara aspek-aspek perkembangan ini.

2. Manfaat Praktis

a. Orang tua

Memberikan informasi dan rekomendasi kepada orang tua tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan Peningkatan Kemampuan:

- 1) Motorik kasar dan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.
- 2) Orang tua dapat mengintegrasikan permainan tradisional ini dalam kegiatan bermain anak di rumah untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial.

b. Sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan kurikulum atau program ekstrakurikuler yang memasukkan permainan tradisional gobak sodor sebagai alat pendidikan.
- 2) Guru dan staf sekolah dapat mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam pelajaran atau kegiatan di luar kelas untuk meningkatkan perkembangan anak dalam hal gerak motorik kasar dan keterampilan sosial.
- 3) Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan untuk guru dan staf mengenai seberapa penting permainan tradisional dan cara mengorganisasinya.

c. Masyarakat

Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya Indonesia.

d. Referensi

- 1) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang perkembangan anak, pendidikan, atau permainan tradisional.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memengaruhi arah penelitian masa depan dan menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang topik yang serupa.
- 3) Referensi ini juga dapat digunakan oleh pembuat kebijakan dalam pengembangan program pendidikan dan kebijakan yang mendukung permainan tradisional dalam masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- A, & Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Bahari, H. 2013. Permainan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak. Yogyakarta PT. Diva Press
- Brantasari, M. (2020). Bermain Sepeda Untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.648>
- Burns, R. D., Fu, Y., Hannon, J. C., & Brusseau, T. A. (2017). School physical activity programming and gross motor skills in children. *American Journal of Health Behavior*, 41(5), 591–598. <https://doi.org/10.5993/AJHB.41.5.8>
- Cai, S., Zhu, G., Wu, Y. T., Liu, E., & Hu, X. (2018). A case study of gesture-based games
- Damayanti, P. (2023). MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD ARIEF RAHMAN DESA SINDANG ANOM KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK LAMPUNG TIMUR. Universitas Islam Negeri Raden Intang Lampung.
- Danilo, Bondi., Claudio, Robazza., Christiane, Lange-Küttner., Tiziana, Pietrangelo. (2022). Fine motor skills and motor control networking in developmental age. *American Journal of Human Biology*, 34(8) doi: 10.1002/ajhb.23758
- Dantes, I. N. (2017). *Desain Eksperimen dan analisis data* (1st ed.). PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Estiani, M., & Suparno, S. (2022). Stimulasi Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Tenggo-tenggoan. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 355–364. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386>
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223–236. [Http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Article/View/203](http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Article/View/203)
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (Edisi 2). W. W. Norton & Company. (Atau versi terjemahan: *Masa kanak-kanak dan masyarakat*).
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education* (Edisi 3). David McKay Company.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* [Asal-usul kecerdasan pada anak-anak]. International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak* (Edisi 11, Buku 2). Terjemahan oleh Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Salemba Humanika.