

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MA'BOY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Dewi Multasam, Muhammad Yusri Bachtiar, Herman, Angri Lismayani

Universitas Negeri Makassar

Corresponding Author: Dewi Multasam, e-mail: dewimultasam@gmail.com

ABSTRAK

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Tgl, Bulan, Tahun

Revised

Tgl, Bulan, Tahun

Accepted

Tgl, Bulan, Tahun

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional *Ma'boy* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Sugitangnga. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Design dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik di TK Aisyiyah Sugitangnga yang berjumlah 35 anak. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sample dalam penelitian ini berjumlah 20 anak dengan pembagian kelompok eksperimen berjumlah 10 anak dan 10 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan motorik kasar anak yang diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy* pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Nilai peningkatan rata-rata kemampuan motorik anak pada kelompok eksperimen yang diperoleh dari hasil analisis data yaitu sebanyak 24,80 sedangkan pada kelompok kontrol 14,50. Hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) $0.005 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *ma'boy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional *Ma'boy*, Kemampuan Motorik Kasar, Anak Usia Dini

How to Cite

:

DOI

: <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>

Journal Homepage

: <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi>

This is an open acc

: *ess article under the CC BY SA license*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yang baik dan efektif sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan optimal mereka, baik secara fisik maupun psikologis (Santi & Bachtiar, 2020; Simanjuntak et al., 2020; Witarsa & Dista, 2019). Dalam konteks ini, pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini mendapatkan perhatian khusus karena perkembangan motorik kasar berkaitan erat dengan pembelajaran dan peningkatan keterampilan fisik anak yang membantu mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka (Djuanda & Agustiani, 2022; Mantasiah et al., 2017; Saripudin, 2019). Strategi pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui pendekatan bermain. Karena anak-anak pada usia ini biasanya sangat aktif dan memiliki tingkat konsentrasi yang terbatas, pendekatan bermain dapat membantu meningkatkan konsentrasi mereka dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan (Rohaeni, 2020; Ulfa Kesuma, 2019; Witarsa & Dista, 2019). Salah satu cara efektif untuk melaksanakan pendekatan ini adalah melalui penggunaan permainan tradisional.

Di Indonesia, terutama di Sulawesi Selatan, permainan tradisional sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Salah satu permainan tradisional yang sering digunakan dalam konteks ini adalah permainan *ma'boy*. Permainan ini adalah permainan tradisional Sulawesi Selatan yang melibatkan aktivitas fisik intensif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Asfar & Asfar, 2021). Namun, meskipun manfaat permainan tradisional *ma'boy* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak telah banyak diakui, masih terdapat kekurangan pengetahuan yang signifikan tentang bagaimana permainan ini secara khusus mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah fokusnya pada penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan kemampuan tertentu pada anak. Dalam

penelitian Mahadiun, (2023), permainan tradisional gobak sodor dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan fisik dan kesehatan siswa. Penelitian Wisnukrisnanto & Nugrahanta, (2023) memiliki fokus pada penggunaan permainan tradisional untuk pendidikan karakter pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian Fahrian & Sari, (2023) bertujuan untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Namun perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada jenis permainan tradisional dan aspek kemampuan yang dikembangkan melalui permainan tersebut. Penelitian yang akan dilakukan fokus pada penggunaan permainan *Ma'boy* untuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini sedangkan penelitian pertama fokus pada penggunaan permainan Gobak Sodor untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, penelitian kedua menggunakan berbagai jenis permainan tradisional untuk mendidik karakter adil pada anak dan penelitian ketiga berfokus pada penggunaan permainan Main Selodor untuk proses pembelajaran di sekolah. Jadi, meski semua penelitian menggunakan permainan tradisional sebagai alat, tujuan dan metode penerapannya bervariasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini Di TK Aisyiyah Sugitangnga. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan baru tentang bagaimana permainan tradisional *ma'boy* dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk praktisi pendidikan dan orang tua dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan optimal anak usia dini.

TINJAUAN TEORITIS

Konsep Permainan Tradisional *Ma'boy*

Permainan tradisional *Ma'boy* merupakan permainan yang melibatkan keterampilan dalam menyusun lempengan batu kecil, biasanya dari pecahan genteng atau porcelen, dan menggunakan bola yang bervariasi, bisa dari buntalan kertas yang dilapisi pelastik yang empuk dan tidak keras. Anak-anak biasanya bermain *Ma'boy* dalam kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang. Mereka bermain dengan cara melempar bola yang diarahkan pada susunan pecahan genteng atau keramik dengan tujuan menghancurkannya (Hasriati et al., 2019). Kemudian mereka harus menyusun kembali pecahan tersebut seperti semula, namun dengan tantangan tidak boleh kena bola. Jika anak tersebut terkena bola saat menyusun, maka dia dianggap kalah. Permainan *ma'boy* ini tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga merupakan bagian dari pembelajaran. Permainan ini sangat bermanfaat untuk melatih ketangkasan, konsentrasi, fisik-motorik, sosial emosional dan kreativitas anak (Asfar & Asfar, 2021). Seiring dengan perkembangan mereka, permainan ini menjadi semakin matang dan terkoordinasi. Setiap gerakan anak sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Periode ini ditandai dengan peningkatan aktivitas atau gerakan yang lebih banyak, menunjukkan bahwa permainan *Ma'boy* ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak.

Konsep Motorik Kasar

Konsep motorik kasar berfokus pada perkembangan keterampilan gerakan besar seperti berjalan, melompat, dan berlari. Tahap perkembangan ini berada di anak usia 5-6 tahun yang dapat berlari dan menendang bola dengan cepat, melompat dengan kaki bergantian, dan mampu melakukan aktivitas lain seperti melempar dan menangkap bola tenis, berjalan lurus, berjinjit dengan tangan di pinggul, dan menyentuh jari kaki tanpa membungkuk lutut (Humaedi et al., 2021). Perkembangan motorik kasar ini sangat penting karena berperan dalam keseimbangan dan koordinasi tubuh anak. Fungsi perkembangan motorik

didefinisikan sebagai penguasaan keterampilan yang ditunjukkan dalam kapasitas untuk menyelesaikan tugas motorik tertentu dengan tingkat keberhasilan yang tinggi (Mashuri et al., 2022). Dalam konteks ini, motorik kasar berarti efektif dan efisien dalam menyelesaikan tugas motorik yang ditentukan. Perkembangan motorik ini sangat berhubungan dengan pertumbuhan fisik anak (Fajrin & Sugito, 2022). Keberhasilan perkembangan motorik ini bukan hanya karena proses kematangan biologis, tetapi juga melibatkan stimulasi dan latihan aktif. Peran guru sangat penting dalam menyediakan berbagai kesempatan bagi anak untuk bergerak dan berkembang (Ramdani & Azizah, 2019). Selain itu, emosi dan perasaan anak juga dipengaruhi oleh aktivitas motoriknya. Kemampuan untuk melatih dan menguasai gerakan-gerakan besar ini akan membantu anak dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan lainnya.

Konsep Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bagian integral dari budaya dan sejarah suatu bangsa, termasuk Indonesia. Konsep permainan tradisional sendiri adalah bentuk permainan yang dikembangkan dan diwariskan oleh nenek moyang atau generasi terdahulu yang mengandung nilai-nilai dan norma-norma luhur yang bermanfaat bagi pembelajaran dan perkembangan anak-anak (Mahadiun, 2023). Permainan tradisional mencerminkan berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti aktivitas sehari-hari, budaya, agama, bahasa dan sebagainya. Melalui permainan tradisional, anak-anak diajarkan untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang dilestarikan oleh masyarakat sejak lama. Beberapa permainan tradisional bahkan merangsang perkembangan otak dan keterampilan fisik anak-anak (Azmi et al., 2022).

Sebagai contoh di Indonesia, terdapat beragam jenis permainan tradisional seperti ABC lima dasar, benteng, balap karung, bola bekel, congklak, cak bur/gobak sodor, engrang, gasing, kasti, kelereng, layang-layangan, engklek, dan boi-boian (*Ma'boy*) (Fahrin & Sari, 2023; Mahadiun, 2023; Wisnukrisnanto & Nugrahanta, 2023). Setiap permainan tradisional ini memiliki

ciri khasnya sendiri yang mencerminkan keragaman budaya di berbagai daerah di Indonesia. Sayangnya, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup modern, minat terhadap permainan tradisional semakin menurun. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat edukatif dan menjadi sumber belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu, pelestarian dan pengembangan permainan tradisional sangat penting untuk menjaga kekayaan budaya dan memastikan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya dapat terus diwariskan kepada generasi mendatang.

Keterkaitan Permainan Tradisional Ma'boy dengan Kemampuan Motorik Kasar

Permainan tradisional Ma'boy berperan penting dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sebagai permainan yang membutuhkan gerakan besar dan sering melibatkan seluruh tubuh, Ma'boy menjadikan anak belajar cara berkoordinasi antara mata dan tangan, melakukan gerakan dengan kelincahan, dan bermain sesuai aturan (Asfar & Asfar, 2021; Wisnukrisnanto & Nugrahanta, 2023). Selain itu, permainan ini turut membantu perkembangan aspek kognitif anak, seperti memahami instruksi dan memecahkan masalah. Anak juga belajar untuk bertanggung jawab terhadap gerakan tubuhnya sendiri dan menyesuaikan gerakan tubuhnya dengan lingkungan atau situasi yang ada. Permainan Ma'boy memiliki serangkaian langkah atau prosedur yang harus diikuti, dimulai dari awal hingga akhir permainan. Langkah-langkah ini mendorong anak untuk aktif bergerak sesuai dengan aturan yang berlaku. Dalam permainan ini, anak dituntut untuk memegang dan melempar batu dalam proses yang membutuhkan keterampilan dan koordinasi otot (Hasriati et al., 2019). Kemampuan motorik kasar yang diperoleh anak melalui permainan ini bukan hanya bermanfaat untuk saat ini, tetapi juga menjadi bekal penting bagi masa depan mereka. Dengan melatih kemampuan motorik kasar sejak dini, anak akan lebih mudah untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang lebih khusus dan kompleks di kemudian hari. Oleh karena itu, permainan tradisional *Ma'boy* memiliki peran yang sangat esensial dalam perkembangan motorik kasar

anak. Jadi, dibutuhkan peran aktif orangtua dan pendidik dalam memfasilitasi anak dalam bermain permainan ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu yang akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*)(Creswell, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Agar dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran berlangsung secara alami dan siswa tidak merasa dieksperimenkan, digunakan metode *Quasi Eksperimen yang* didasarkan atas pertimbangan sehingga dengan situasi yang demikian diharapkan memberikan kontribusi terhadap tingkat kevalidan penelitian.

Bentuk desain *Quasi Eksperimen* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Di dalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen sebagai kelompok pembanding dengan diawali sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan. Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada kedua kelompok. Desain dalam penelitian ini digunakan, sebagai berikut (Sugiyono, 2018):

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

- O₁ :Hasil *Pre-test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy*
- O₃ :Hasil *Pre-test* kelas kontrol sebelum diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy* atau yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy*
- X : Perlakuan permainan tradisional *ma'boy*
- O₂ :Hasil *Post-test* kelas eksperimen kemampuan motorik kasar anak setelah diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy*

O₄ :Hasil *Post-test* kelas kontrol kemampuan motorik kasar anak yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional *ma'boy*

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive* sampling, yaitu dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 20 peserta didik kelas B di TK Aisyiyah Sugitangnga kemudian ditetapkan 10 anak sebagai kelompok kontrol dan 10 anak sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu: (1) Observasi, observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data peserta didik pada kelompok B di TK Aisyiyah Sugitangnga. Pengamatan langsung pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dan mencatat segala hal yang terjadi secara teratur mengenai tes yang diberikan. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk cek list. (2) Tes, merupakan serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perlakuan, dimana tes perlakuan yang diberikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment* kegiatan permainan tradisional *ma'boy*. (3) Dokumentasi, dilakukan dengan cara mencatat atau mengutip data tentang kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Sugitangnga. Data dalam penelitian ini berupa tulisan atau gambar. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan kriteria keputusan pengujian:

- a. H₀: Permainan tradisional *ma'boy* tidak berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Aisyiyah Sugitangnga.
- b. H₁: Permainan tradisional *ma'boy* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Aisyiyah Sugitangnga.

Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ di tolak dan H₁ diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) ≥

0,05, maka H_0 di terima dan H_1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Setelah Diberikan Kegiatan Permainan Tradisional *Ma'boy*

a. Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Diberikan Kegiatan Permainan Tradisional *Ma'boy*

Pelaksanaan *pre-tes* dilakukan pada Maret 2023 dengan memberikan test berupa kegiatan yang dilakukan untuk mengukur indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui lembar obsevasi dengan kegiatan yang sama yaitu permainan tradisional *ma'boy* namun anak belum pernah diajar sebelumnya. Saat kegiatan permainan tradisional *ma'boy* berlangsung peneliti akan mengamati kemampuan perkembangan motorik kasar anak dengan menilai sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu koordinasi, kelincahan, dan bermain dengan aturan. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan. Adapun gambaran kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum diberi Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Belum Berkembang (BB)	6	60%
Mulai Berkembang (MB)	4	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak, terdapat 6 anak yang kemampuan motorik kasar anak masih dalam

kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 60%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak belum mampu mencapainya. Terdapat 4 anak yang kemampuan motorik kasarnya masih dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 40%, hal ini disebabkan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, belum ada anak yang mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak sebelum diberi Perlakuan Pada Kelompok Kontrol

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Belum Berkembang (BB)	6	60%
Mulai Berkembang (MB)	4	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak, terdapat 6 anak yang kemampuan motorik kasar anak masih dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 60%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak belum mampu mencapainya. Terdapat 4 anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 40%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya namun masih dengan bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan

bermain dengan aturan, belum ada anak yang mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan membantu temannya

b. Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Anak Setelah Diberikan Kegiatan Permainan Tradisional *Ma'boy*

Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada April 2023 adapun yang dilakukan peneliti pada saat *post-test* yaitu kegiatan permainan tradisional *ma'boy*. Hasil penelitian mengamati kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan kegiatan permainan tradisional *ma'boy*. Adapun kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kemampuan motorik kasar Anak Setelah Diberi Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	60%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari 10 jumlah anak pada kelompok eksperimen tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori belum berkembang (BB) dan kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 0%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya. Terdapat 4 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 40%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Terdapat 6 anak yang kemampuan motorik kasar anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 60%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Setelah diberikan tes awal pada kelompok eksperimen, tes juga dilakukan pada kelompok kontrol dengan indikator penilaian yang sama yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan. Adapun kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 5. Kemampuan motorik kasar Anak Setelah Diberi Perlakuan Pada Kelompok Kontrol

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Belum Berkembang (BB)	2	20%
Mulai Berkembang (MB)	6	60%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari 10 jumlah anak pada kelompok kontrol. Terdapat 2 anak yang kemampuan motorik kasar anak berada dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 20%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak belum mampu mencapainya. Terdapat 6 anak yang kemampuan motorik kasar anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 60%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya namun dengan bantuan guru. Terdapat 2 anak yang kemampuan motorik kasar anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 20%, dikarenakan ada 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 0%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, belum ada anak yang mampu mencapainya.

Pengaruh Permainan Tradisional *Ma'boy* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

a. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang didapat dari tes awal yaitu sebelum (*pretest*) diberikan kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dan setelah (*post-test*) diberi kegiatan permainan tradisional *ma'boy*. Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak yang kemudian disebut sebagai subjek penelitian. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai tolak ukur apakah kegiatan permainan tradisional *ma'boy* memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Sugitangnga digunakan data *post-test*. Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kemampuan motorik kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	21-22	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	23-24	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	25-26	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
4	27-28	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	60%
		Jumlah	10	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Kelompok B TK Aisyiyah Sugitangnga

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 10 jumlah anak pada kelompok eksperimen tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 0% pada skor 21-22 dan kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 0% pada skor 23-24, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya. Terdapat 4 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 40% pada skor 25-26, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Terdapat 6 anak yang kemampuan

motorik kasar anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 60% pada skor 27-28, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Adapun untuk pendistribusian kategorian kemampuan motorik kasar anak kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan bola keranjang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kemampuan motorik kasar Anak Pada Kelompok Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	9-12	Belum Berkembang (BB)	2	20%
2	13-16	Mulai Berkembang (MB)	6	60%
3	17-20	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4	21-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
		Jumlah	10	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Aisyiyah Sugitangnga

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 10 jumlah anak pada kelompok kontrol. Terdapat 2 anak yang kemampuan motorik kasar anak berada dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 20% pada skor 9-12, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak belum mampu mencapainya. Terdapat 6 anak yang kemampuan motorik kasar anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 60% pada skor 12-16, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya namun dengan bantuan guru. Terdapat 2 anak yang kemampuan motorik kasar anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 20% pada skor 17-20, dikarenakan ada 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasar anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 0% pada skor 21-24,

dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu koordinasi, kelincahan dan bermain dengan aturan, belum ada anak yang mampu mencapainya.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 6 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak pada kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) tidak terdapat pada anak kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat pada anak kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Adapun rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Data Analisis *Pretest* dan *Post-test* Kemampuan motorik kasar anak Pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	10	9	12	10.40	1.265
Post Test Eksperimen	10	23	26	24.80	1.229
Valid N (listwise)	10				

(sumber: Output SPSS 23)

Pada tabel tersebut dapat dilihat pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 10,40 kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 24,80. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 14,4. Hal ini dapat disimpulkan kegiatan permainan *ma'boy* memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen. Adapun nilai rata-rata pada kelompok kontrol untuk kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan bola keranjang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Data Analisis *Pretest* dan *Post-test* Kemampuan motorik kasar anak Pada Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	10	9	14	11.40	2.271
Post Test Kontrol	10	9	20	14.50	3.308
Valid N (listwise)	10				

(sumber: Output SPSS 23)

Tabel tersebut dapat dilihat perolehan nilai rata-rata pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan sebesar 11.40 kemudian setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata sebesar 14,50 hal tersebut menunjukkan sedikit peningkatan nilai rata-rata sebesar 3,1. Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang tinggi sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil sehingga dapat dikatakan tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

b. Analisis Statistik Non Parametrik

Uji Wilcoxon Sing Rank Test pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan permainan tradisional *ma'boy* dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pre-test dan *post-test*. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, dan apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini hasil uji *Wilcoxon Sing Rank Test* kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen.

Tabel 10. Hasil Uji *Wilcoxon Sing Rank Test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen

	Post Test Eksperimen - Pretest Eksperimen
Z	-2.816 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

(sumber: Output SPSS 23)

Pada tabel tersebut kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen hasil uji *Wilcoxon Sing Rank* menunjukkan bahwa nilai Zhitung yang diperoleh sebesar -2,816 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan pada kelompok eksperimen, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian permainan tradisional *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak. Selanjutnya uji *Wilcoxon Sing Rank Test* pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan menggunakan permainan bola keranjang dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pretest* dan *post-test*. Berikut hasil uji *Wilcoxon Sing Rank Test* kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol.

Tabel 11. Hasil Uji *Wilcoxon Sing Rank Test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Kontrol

	Post Test Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-1.826 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.068
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

(sumber: Output SPSS 23)

Pada tabel 11 kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai Zhitung yang diperoleh sebesar -1,826 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,068 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional *ma'boy* terhadap kemampuan motorik kasar anak. Melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Sehingga kegiatan permainan tradisional *ma'boy* memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Sign Rank Test* terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan

permainan tradisional *ma'boy* dan pembelajaran menggunakan kegiatan permainan bola keranjang. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka dapat dilihat bahwa kegiatan permainan tradisional *ma'boy* memberikan sumbangsih pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Ma'boy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Sebagaimana yang dikemukakan dalam kerangka teori, motorik kasar berkaitan dengan gerakan besar yang melibatkan seluruh tubuh dan mengandalkan kekuatan otot-otot besar seperti berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya (Djuanda & Agustiani, 2022; Hanum & Rohita, 2021; Saripudin, 2019). Anak perlu memiliki motorik kasar yang baik untuk dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum permainan *Ma'boy* diperkenalkan, sebanyak 60% anak berada pada kategori motorik kasar "belum berkembang" dan 40% berada pada kategori "mulai berkembang". Namun, setelah permainan ini diperkenalkan dan dilakukan, motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Tidak ada satu pun anak yang berada pada kategori "belum berkembang" atau "mulai berkembang", tapi 40% anak berada pada kategori "berkembang sesuai harapan" dan 60% anak berada pada kategori "berkembang sangat baik".

Hasil ini mendukung teori bahwa bermain adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak (Azmi et al., 2022). Lebih spesifik lagi, permainan tradisional seperti *Ma'boy* memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan ini. Melalui permainan ini, anak diajak untuk berlari, melompat, dan melakukan gerakan lain yang melibatkan otot-otot besar

dalam tubuh, sehingga motorik kasar mereka dapat terlatih dan berkembang. Selain itu, permainan *Ma'boy* juga merangsang anak untuk berpikir dan membuat keputusan, seperti menentukan strategi dan taktik dalam bermain. Keterampilan ini penting untuk pengembangan kognitif anak, selaras dengan teori belajar konstruktivis oleh Piaget (1970) yang menekankan pentingnya interaksi langsung dengan lingkungan untuk memahami dan mempelajari sesuatu (Santrock, 2020).

Kesimpulannya, pengenalan dan implementasi permainan tradisional seperti *Ma'boy* pada pendidikan anak usia dini dapat dijadikan sebagai metode efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini penting mengingat kemampuan ini berperan penting untuk berbagai aktivitas sehari-hari dan perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti *Ma'boy* perlu dipertahankan dan diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Permainan tradisional *Ma'boy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan ini berhasil merangsang dan melatih otot-otot besar yang digunakan dalam gerakan motorik kasar anak. Hambatan yang ditemui dalam penelitian ini adalah variasi keterampilan dan tingkat perkembangan anak yang berbeda-beda, sehingga diperlukan pendekatan dan penyesuaian dalam pemilihan metode dan strategi bermainnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mencoba peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan tradisional lainnya dan melihat bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan dalam konteks yang lebih luas guna melihat bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk mendukung kurikulum pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A., & Asfar, A. (2021). Adaptation of Bugis Makassar Traditional Game “Ma’ boy”: the Concept of Learning to Improve the Ability of Explanation. *Adaptation of Bugis Makassar Traditional Game*, 21(February), 211–254. at: <https://www.researchgate.net/publication/349075151%0AAadaptation>
- Azmi, K., Hadi, S. A., & Jakrah. (2022). Efek Permainan Tradisional dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Islam dan Ilmu Pendidikan*, 10(01), 1–6. <https://ojs.kopertais14.or.id/index.php/almahsuni/article/view/81/122>
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating, Quantitative and Qualitative Research* (3rd ed.). Pearson Education.
- Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 33–45. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v6i1.92>
- Fahrian, A., & Sari, D. M. (2023). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Bina Guna*, 1(1), 35–39. <http://www.jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JMBG/article/view/885/625>
- Fajrin, A. L., & Sugito, S. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Anak di Masa Pandemi Covid-19: Pembelajaran Daring dan Luring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6890–6898. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2043>
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Hasriati, H., Kornedi, K., Rahmawati, R., & ... (2019). Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar “Ma’Boy” Sebagai Strategi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Explanation *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*, 177–182. <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/viewFile/1936/1779>
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558–564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Mahadiun, L. (2023). Pengembangan Model Permainan Tradisional Main Selodor untuk Pembelajaran Penjasorkes Kelas VIII SMPN 8 Pujut Tahun Pelajaran 2019/2020. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1), 1–17. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/4905%0Ahttps://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/viewFile/4905/3534>
- Mantasiah, Bachtiar, M. Y., & Herman. (2017). Meningkatkan Multiple Intelligences Anak Melalui Permainan Tradisional Bugis -Makassar. *Seminar Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 1-15 20

- Mashuri, H., Mappaompo, M. A., A, P., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Intruksional*, 1(2), 122–130. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/6258>
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Santrock, J. W. (2020). *A Topical Approach To Life-Span Development, Tenth Edition*. McGraw-Hill Education.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Simanjuntak, G. M., Widayana, R., & Astuti, K. (2020). Pembelajaran Metode Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 51–54. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i1.21082>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfa Kesuma, K. I. (2019). Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *Madaniyah*, 9(2), 217–236.
- Wisnukrisnanto, A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Adil Berbasis Permainan Tradisional Untuk Usia 10-12 Tahun. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 1–16. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/view/4767/2239>
- Witarsa, R., & Dista, D. X. (2019). Analisis Jawaban Siswa Usia 6 sampai 8 tahun terhadap Pembelajaran Sains Kreatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 58. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.288>

