Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences
https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/IJHSS
E-ISSN: 2746-2188
Volume 5 Issue 4 Desember 2024

Analisis Komparatif Permainan Tradisional dan Permainan Modern dalam Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Literatur

Fitta Nurisma Riswandi
Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia
fiitanurisma@gmail.com

Abstract

Gross motor skills are an important aspect of early childhood development because they form the basis for physical, social, and emotional abilities in later stages. Games, both traditional and modern, are believed to contribute significantly to stimulating these abilities. This article aims to conceptually examine the role of traditional and modern games in supporting gross motor stimulation in early childhood. This research uses a literature study by reviewing ten scientific articles published in 2025. The analysis was conducted descriptively by identifying the main findings from each source and synthesizing them to obtain a comprehensive understanding. The results of the study show that both types of games play a positive role in training children's balance, coordination, agility, and large muscle strength. Traditional games excel in strengthening cultural values, social interaction, and the use of simple media, while modern games excel in visual innovation, interactive features, and technology-based learning motivation. In conclusion, the integration of traditional and modern games can be a creative, adaptive, and contextual learning strategy in the digital age. These findings are expected to contribute theoretically to the development of gross motor stimulation methods in early childhood education institutions.

Keywords: *Gross Motor Skills, Traditional Games, Modern Games, Early Childhood*

Abstrak

Motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan fisik, sosial, dan emosional di tahap berikutnya. Permainan, baik tradisional maupun modern, diyakini memiliki kontribusi signifikan dalam menstimulasi kemampuan tersebut. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual peran permainan tradisional dan modern dalam mendukung stimulasi motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan menelaah sepuluh artikel ilmiah yang diterbitkan pada tahun 2025. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan mengidentifikasi temuan-temuan utama dari setiap sumber dan menyintesisnya untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Hasil kajian menunjukkan bahwa kedua jenis permainan berperan positif dalam melatih keseimbangan, koordinasi, kelincahan, serta kekuatan otot besar anak. Permainan tradisional menonjol dalam penguatan nilai budaya, interaksi sosial, dan penggunaan media sederhana, sedangkan permainan modern unggul pada aspek inovasi visual, fitur interaktif, dan motivasi belajar berbasis teknologi. Kesimpulannya, integrasi permainan tradisional dan modern dapat menjadi strategi pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan kontekstual di era digital. Temuan ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan metode stimulasi motorik kasar di lembaga PAUD

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Permainan Modern, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Perkembangan keterampilan motorik memiliki peran krusial dalam tumbuh kembang anak, karena berpengaruh terhadap kelancaran mereka untuk melangkah ke tahap

perkembangan selanjutnya. Seiring bertambahnya usia, kemampuan motorik pada masa remaja pun akan terus berkembang dan menjadi lebih terasah[1]. Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini yang mencerminkan kematangan sistem saraf pusat serta kesiapan anak untuk menjalani kehidupan sehari-hari secara aktif dan mandiri. Motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan kerja sama antara saraf, otak, dan otot besar untuk menjalankan berbagai gerakan[2]. Motorik kasar melibatkan gerakan besar seperti berlari, melompat, memanjat, dan melempar, yang semuanya berperan dalam pengembangan koordinasi, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh anak[3]

Sejalan dengan pentingnya perkembangan motorik kasar, stimulasi keterampilan ini dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan gerak fisik anak. Salah satu cara yang paling efektif sekaligus menyenangkan bagi anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain, karena bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi media alami untuk melatih kemampuan fisik, sosial, dan emosional mereka. Melalui aktivitas bermain, setiap aspek perkembangan anak dapat terstimulasi secara optimal, dan hasil dari perkembangan yang baik tersebut akan tampak ketika anak memasuki masa remaja[4].

Beragam jenis permainan dapat dimanfaatkan untuk mendukung stimulasi motorik kasar anak, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan yang telah diwariskan secara turun-temurun dan tetap relevan hingga kini karena sarat akan nilai budaya serta memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak[5]. Permainan tradisional memiliki peran penting tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak usia dini. Menurut Hakiki & Khotimah permainan tradisional seperti engklek, egrang, dan gobak sodor mampu melatih koordinasi, keseimbangan, serta ketangkasan tubuh melalui gerakan fisik yang dominan.[6] Selain itu, permainan ini juga menanamkan nilai-nilai budaya, gotong royong, dan sportivitas yang memperkuat karakter anak[7].

Selain memberikan manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini, permainan tradisional juga memuat dimensi yang lebih luas, seperti olah pikir, olah rasa, dan penguatan nilai-nilai karakter utama, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong

[1] Cince Pasrah Gulo et al., *Permainan Tradisional "Engklek" Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, 13, no. 1 (2025): 123–32.

[2] Maria Erosiana Rendo et al., *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun Di PAUD Rerawete Melalui Penggunaan Alat Permainan Tradisional*, 4, no. 1 (2025).

[3] John W. Santrock, *Educational Psychology* (McGraw-Hill Medical Publishing, 2011).

[4] Moh. Yusroni and Siti Alimah, "Stimulasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional," *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan* 3, no. 2 (2023): 155–62, https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443.

[5] Supiani and Samsul Mujtahidin, *Penggunaan Permainan Tradisonal Batok Kelapa Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, 3, no. 2 (2025).

[6] Nurhalimah Hakiki and Khusnul Khotimah, "Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 1, https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3.

[7] Setiya Yunus Saputra, "Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 1, https://doi.org/10.30651/else.v1i1.873.

royong, dan integritas[8]. Nilai-nilai ini dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain yang dikemas dalam budaya kelas, budaya sekolah, maupun berbasis masyarakat. Hasil penelitian [9] menunjukkan bahwa aktivitas lompat tali secara signifikan meningkatkan kemampuan melompat, keseimbangan, serta daya tahan fisik anak. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya mempertahankan kearifan lokal, tetapi juga memberikan manfaat signifikan bagi stimulasi perkembangan motorik kasar.

Di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat, pola bermain anak juga mengalami perubahan. Ketersediaan teknologi digital telah melahirkan bentuk-bentuk permainan baru yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mulai dirancang untuk memberikan manfaat edukatif, termasuk dalam pengembangan keterampilan motorik kasar. Namun, perkembangan teknologi telah memperkenalkan berbagai bentuk permainan modern berbasis digital maupun elektronik seperti game interaktif, konsol permainan aktif (misalnya Nintendo Wii atau Xbox Kinect), serta aplikasi edukatif berbasis gerak. Permainan modern ini, meskipun bersifat digital, mulai banyak dirancang untuk mendorong aktivitas fisik anak melalui sensor gerakan dan interaksi virtual [10].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan modern yang memanfaatkan teknologi interaktif mampu meningkatkan keterampilan fisik anak secara signifikan. Misalnya, penggunaan konsol aktif dan permainan berbasis sensor gerak mampu mendorong aktivitas fisik anak koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot besar anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur [11]. Selain itu, studi terbaru tentang Smart Kiddo Games dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran anak usia dini mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar sekaligus motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional[12]

Selain memberikan dampak positif pada perkembangan fisik, permainan modern juga menawarkan pengalaman belajar yang inovatif. Teknologi seperti phygital play yang menggabungkan aktivitas fisik dengan elemen digital memungkinkan anak bergerak aktif sambil berinteraksi dengan lingkungan virtual yang dirancang secara edukatif (Marsh et al., 2023). Pengalaman ini tidak hanya merangsang keterampilan motorik kasar, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, pemecahan masalah, dan kreativitas anak. Namun, pemanfaatannya perlu diawasi agar penggunaan teknologi tidak berlebihan dan tetap memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

Meskipun banyak penelitian telah membahas permainan tradisional dan modern secara terpisah, kajian yang secara khusus membandingkan keduanya dalam konteks stimulasi motorik kasar anak usia dini masih terbatas. Padahal, analisis komparatif ini penting untuk

[8] Mikka Wildha Nurrochsyam et al., *Permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter*, ed. Hurip Danu Ismadi et al., with Genardi Atmadireja and Bonifatius G. K. (Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2019),.

[9] Lifhatul Hasanah et al., "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak," *Jurnal Amal Pendidikan* 4, no. 2 (2023): 2, https://doi.org/10.36709/japend.v4i2.58.

[10] Amanda E. Staiano and Sandra L. Calvert, "Exergames for Physical Education Courses: Physical, Social, and Cognitive Benefits," *Child Development Perspectives* 5, no. 2 (2011): 93–98, https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00162.x.

[11] Staiano and Calvert, "Exergames for Physical Education Courses."

[12] Iis Marwan and Nia Rohayati, "The Effect of Smart Kiddo Games on Fine and Gross Motor Skills in Early Childhood," *TEM Journal* 14, no. 1 (2025): 684–94.

memahami potensi, kelebihan, dan keterbatasan masing-masing permainan, serta peluang integrasinya dalam praktik pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan hal tersebut, kajian ini bertujuan untuk menganalisis secara konseptual peran permainan tradisional dan modern dalam mendukung stimulasi motorik kasar anak usia dini melalui pendekatan studi pustaka. Dengan menelaah dan menyintesis berbagai temuan penelitian terdahulu, kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kontribusi kedua jenis permainan serta rekomendasi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan kontekstual.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*). Studi pustaka dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber literatur, baik yang bersifat primer maupun sekunder, yang relevan dengan topik stimulasi motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional dan permainan modern. Sumber-sumber tersebut kemudian dikelompokkan sesuai dengan fokus kajian, yaitu peran permainan tradisional, peran permainan modern, dan perbandingan efektivitas keduanya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membaca, mencatat, dan mengklasifikasikan informasi dari berbagai artikel ilmiah, jurnal, serta buku terkait. Literatur yang digunakan adalah publikasi terbitan terbaru 2025 agar kajian tetap aktual, dengan fokus pencarian pada kata kunci "permainan tradisional", "permainan modern", "motorik kasar", dan "anak usia dini". Pencarian literatur dilakukan melalui database akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan jurnal open access yang relevan.

Tabel 1. Artikel Permainan Tradisional dan Permainan Modern dalam Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

NO	Nama Penulis	Judul artikel	Tahun	Nama Jurnal
1.	Gulo, dkk	Permainan Tradisional 'Engklek' Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	2025	Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan
2.	Ai Halimah	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Batok Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun	2025	Calakan:Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya
3.	Neti Wiharti	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Perepet Jengkol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Al Falah	2025	Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya
4.	Supiani, Samsul Mujtahidin	Penggunaan Permainan Tradisonal Batok Kelapa Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun	2025	Jurnal Asimilasi Pendidikan
5.	Nadia Aliyatuz Zulfa, Raden Rachmy Diana, Nurita Sari	Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah	2025	Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education
6.	Tantri Wenny Sitanggang, Hary	Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi dengan Permainan Tradisional di Prasekolah	2025	Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi

[13] Nadia Aliyatuz Zulfa et al., "Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah," *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025): 1, https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1081.

	Priyono, Lalita Patel			
7.	Iis Marwan, Nia Rohayati	The Effect of Smart Kiddo Games on Fine and Gross Motor Skills in Early Childhood	2025	TEM Journal
8.	Putri Rahayu1,dan Untung Nopriansyah	Pemanfaatan Aplikasi D_Active Arcade untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini	2025	Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
9.	Shelby Ziccardi, Zach Chavis, Rachel L. Hawe, Stephen J. Guy	Reaching Motion Characterization Across Childhood via Augmented Reality Games	2025	Journal of Motor Behavior
10.	Masrun, Ardo Okilanda, Khairuddin, Jaka Utama, Andra Rizky Putra	Learning of gross motor skills based on fun games: a study of coordination development in 5–6-year-old children	2025	Pedagogy of Physical Culture and Sports.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan telaah terhadap sepuluh artikel ilmiah terbitan 2025 yang membahas permainan tradisional dan modern dalam stimulasi motorik kasar anak usia dini, diperoleh gambaran konseptual mengenai kontribusi, keunggulan, serta keterbatasan kedua jenis permainan tersebut. Kajian ini menunjukkan bahwa keduanya memiliki peran positif, meskipun pendekatannya berbeda.

Permainan Tradisional dalam Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Permainan tradisional, seperti engklek, egrang batok, perepet jengkol, batok kelapa, dan halang rintang, hasil telaah literatur menunjukkan secara konsisten dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini, meliputi keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot besar. Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa artikel, ditemukan data hasil telaah literatur mengungkapkan bahwa menunjukkan dalam kemampuan fisik anak usia 4–6 tahun yang terlibat aktif memainkan permainan tradisional.

Penelitian Gulo dkk menyebutkan bahwa permainan engklek mampu melatih kemampuan anak dalam mempertahankan keseimbangan melalui gerakan melompat dengan satu kaki secara berulang, sehingga anak terlatih menjaga stabilitas tubuh dan ketangkasan gerak. Temuan serupa dikemukakan oleh Halimah yang meneliti permainan egrang batok; anak-anak belajar berjalan menggunakan egrang yang terbuat dari batok kelapa, yang secara langsung memperkuat otot tungkai, melatih postur, dan koordinasi tubuh saat bergerak.

[14] Tantri Wenny Sitanggang et al., "Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi Dengan Permainan Tradisional Di Prasekolah: Digital Play Environment Integrating Technology with Traditional Play in Preschool," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 3, no. 2 (2025): 2, https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.775.

[15] Putri Rahayu and Untung Nopriansyah, "Pemanfaatan Aplikasi D_Active Arcade Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 1, https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1307.

[16] Shelby Ziccardi et al., "Reaching Motion Characterization Across Childhood via Augmented Reality Games," arXiv:2503.16453, preprint, arXiv, February 20, 2025, https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.16453.

[17] Masrun et al., "Learning of Gross Motor Skills Based on Fun Games: A Study of Coordination Development in 5–6-Year-Old Children," *Pedagogy of Physical Culture and Sports* 29, no. 4 (2025): 4.

Sementara itu, [18] mengungkapkan bahwa permainan perepet jengkol, yang mengharuskan anak melompat dan menghindari tali yang diputar, terbukti melatih refleks, kelincahan, serta daya tangkap gerak anak.

Selain itu, Supiani & Mujtahidin meneliti permainan tradisional batok kelapa dan melaporkan peningkatan kemampuan motorik kasar terutama pada aspek daya tahan tubuh dan koordinasi gerakan. Permainan ini memaksa anak untuk menyesuaikan gerak tubuh dengan langkah batok kelapa yang licin, sehingga tercipta latihan keseimbangan dan konsistensi gerak.[19] Penelitian lain oleh Zulfa dkk juga membuktikan bahwa penerapan permainan halang rintang dapat mengoptimalkan kemampuan keseimbangan dan kelincahan anak usia 4–5 tahun, karena anak ditantang melewati berbagai rintangan sambil mempertahankan kontrol gerak.[20]

Hasil telaah juga menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan fisik anak, tetapi juga sarat akan nilai-nilai budaya, kebersamaan, sportivitas, dan kerjasama.[21] Media dan alat permainan yang relatif sederhana membuat permainan tradisional mudah diadaptasi dan diterapkan baik di lingkungan keluarga maupun lembaga PAUD, bahkan dengan sarana terbatas. Selain melatih tubuh, anak-anak juga mendapatkan pengalaman berinteraksi langsung, menunggu giliran, serta mengelola emosi dalam suasana permainan kelompok. Secara keseluruhan, hasil analisis artikel-artikel tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional tetap relevan dan efektif sebagai bentuk stimulasi motorik kasar anak usia dini.

Permainan Modern dalam Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Permainan modern, di sisi lain, memanfaatkan kemajuan teknologi digital sebagai media inovatif untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Berdasarkan telaah terhadap beberapa artikel ilmiah terbitan tahun 2025, ditemukan data hasil telaah literatur mengungkapkan bahwa permainan modern memberikan hasil positif dalam meningkatkan aspek-aspek penting motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot besar anak.

Marwan & Rohayati melalui penelitian tentang Smart Kiddo Games melaporkan adanya peningkatan signifikan tidak hanya pada motorik kasar, tetapi juga pada motorik halus anak usia dini.[22] Desain permainan yang mengharuskan anak untuk bergerak aktif sambil menyelesaikan tantangan visual interaktif literatur menunjukkan melatih gerakan tangan, kaki, serta koordinasi tubuh secara keseluruhan. Selain itu, permainan ini juga mendorong anak lebih banyak bergerak dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian serupa dilakukan oleh Rahayu & Nopriansyah yang meneliti pemanfaatan aplikasi berbasis gerak bernama D_Active Arcade. Literatur menunjukkan bahwa anak-anak

[18] Neti Wiharti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Perepet Jengkol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Al Falah," *Calakan : Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 2, https://doi.org/10.61492/calakan.v3i2.378.

[19] Supiani Supiani and Samsul Mujtahidin, "Penggunaan Permainan Tradisonal Batok Kelapa Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN* 3, no. 2 (2025): 2, https://doi.org/10.61924/jasmin.v3i2.54.

[20] Zulfa et al., "Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah."

[21] Gulo et al., *Permainan Tradisional "Engklek" Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.

[22] Marwan and Rohayati, "The Effect of Smart Kiddo Games on Fine and Gross Motor Skills in Early Childhood."

yang terlibat bermain aplikasi ini menjadi lebih tertarik, lebih sering berpartisipasi aktif, dan memiliki motivasi lebih tinggi untuk melakukan gerakan fisik yang melatih keseimbangan, kekuatan otot besar, serta kelincahan tubuh.[23]

Ziccardi dkk melalui pengembangan Augmented Reality Games juga melaporkan bahwa pengalaman bermain digital yang menggabungkan elemen visual nyata dan virtual mampu melatih kemampuan motorik kasar, terutama dalam menjaga keseimbangan dan mengoordinasikan gerak tangan dan kaki anak. Permainan AR ini memaksa anak untuk merespons secara cepat rangsangan visual yang berubah-ubah, sehingga secara tidak langsung meningkatkan refleks dan kontrol gerak.[24]

Selain itu, Masrun dkk melakukan penelitian tentang penerapan permainan modern berbasis "*fun games*" yang dirancang khusus untuk anak usia 5–6 tahun. Literatur melaporkan mereka memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada koordinasi tubuh dan keterampilan motorik kasar lain, terutama karena desain permainan mendorong anak untuk bergerak aktif dalam suasana menyenangkan.[25]

Sintesis literatur secara keseluruhan juga menunjukkan bahwa permainan modern memiliki keunggulan dalam hal visualisasi menarik, tampilan grafis yang memikat, dan adanya fitur interaktif yang membuat anak lebih terlibat secara emosional maupun fisik[26]. Permainan modern juga dirancang sesuai perkembangan teknologi yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga membuat proses latihan motorik kasar terasa lebih kontekstual dan menyenangkan. Di samping itu, beberapa penelitian mencatat bahwa desain permainan modern memungkinkan adanya level kesulitan yang dapat disesuaikan, sehingga anak dengan kemampuan motorik berbeda tetap dapat terlibat aktif dan merasa berhasil setelah bermain.

Secara keseluruhan, temuan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan modern mampu menjadi alternatif media stimulasi motorik kasar yang menarik dan adaptif bagi anak usia dini, melalui pemanfaatan teknologi digital yang dirancang secara edukatif dan interaktif.

Komparasi dan Sintesis

Sintesis literatur ini secara keseluruhan mengungkapkan bahwa baik permainan tradisional maupun permainan modern memiliki kesamaan mendasar, yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, terstruktur, dan sesuai tahap perkembangan anak. Kedua jenis permainan ini sama-sama difokuskan pada latihan keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot besar, yang terbukti menjadi aspek penting dalam mendukung kesiapan anak untuk melanjutkan ke tahap perkembangan berikutnya. Temuan dari berbagai artikel, seperti yang disampaikan oleh Gulo dkk., Halimah, dan Wiharti pada permainan tradisional, serta Marwan & Rohayati, Rahayu & Nopriansyah, dan Ziccardi dkk. pada permainan modern, semakin memperkuat kesimpulan bahwa aktivitas bermain tetap menjadi media stimulasi motorik kasar yang paling efektif dan sesuai karakteristik anak usia dini.

[23] Rahayu and Nopriansyah, "Pemanfaatan Aplikasi D_Active Arcade Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini."

[24] Ziccardi et al., "Reaching Motion Characterization Across Childhood via Augmented Reality Games."

[25] Masrun et al., "Learning of Gross Motor Skills Based on Fun Games."

[26] Marwan and Rohayati, "The Effect of Smart Kiddo Games on Fine and Gross Motor Skills in Early Childhood."

Namun, di balik kesamaan tersebut, terdapat beberapa perbedaan mendasar yang menjadi ciri khas dan keunggulan masing-masing jenis permainan. Permainan tradisional lebih menonjolkan unsur nilai budaya lokal, kerja sama antar anak, sportivitas, serta interaksi sosial yang terjadi secara langsung tanpa bantuan teknologi. Permainan tradisional juga mudah diterapkan di berbagai kondisi, baik di sekolah maupun lingkungan rumah, karena memanfaatkan media yang sederhana dan murah[27]. Selain itu, melalui gerakan-gerakan fisik seperti melompat, berjalan, atau menyeimbangkan tubuh, permainan tradisional turut memperkuat pemahaman anak terhadap norma dan budaya setempat.

Sebaliknya, permainan modern unggul dalam hal inovasi visual, tampilan grafis yang menarik, dan desain interaktif berbasis teknologi digital yang dapat meningkatkan motivasi anak untuk bergerak aktif[2829] Permainan modern juga memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai kemampuan masing-masing anak, sehingga dapat mengakomodasi variasi perkembangan motorik kasar. Fitur seperti sensor gerak, animasi, serta teknologi Augmented Reality membuat anak dapat belajar sambil bergerak dalam suasana bermain yang lebih kontekstual dengan era digital saat ini.

Menariknya, salah satu artikel yang ditelaah, yaitu penelitian Sitanggang dkk, menawarkan pendekatan integratif berupa lingkungan bermain digital yang menggabungkan permainan tradisional dengan unsur teknologi modern.[30] Model ini dianggap sebagai strategi inovatif yang dapat memaksimalkan keunggulan keduanya: menjaga dan melestarikan kearifan lokal melalui permainan tradisional, sekaligus memperkenalkan anak pada inovasi teknologi edukatif yang sesuai perkembangan zaman.

Temuan sintesis ini juga sejalan dengan pendapat para ahli seperti Santrock dan Gallahue yang menyatakan bahwa variasi aktivitas bermain yang terstruktur dan menyenangkan literatur menunjukkan merangsang perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini.[3132] Dengan demikian, hasil telaah pustaka ini tidak hanya memperlihatkan pentingnya pemanfaatan permainan tradisional dan modern secara seimbang, tetapi juga membuka peluang bagi guru, pendidik, dan praktisi PAUD untuk mengembangkan strategi pembelajaran motorik kasar yang lebih kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan anak di era digital.

Pembahasan

Hasil telaah pustaka yang telah dilakukan menunjukkan bahwa baik permainan tradisional maupun permainan modern sama-sama berperan penting dalam stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Namun, efektivitas keduanya dicapai melalui

---

[27] Wiharti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Perepet Jengkol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Al Falah."

[28] Marwan and Rohayati, "The Effect of Smart Kiddo Games on Fine and Gross Motor Skills in Early Childhood."

[29] Rahayu and Nopriansyah, "Pemanfaatan Aplikasi D_Active Arcade Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini."

[30] Sitanggang et al., "Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi Dengan Permainan Tradisional Di Prasekolah."

[31] Santrock, *Educational Psychology*.

[32] David L. Gallahue, *Understanding Motor Development : Infants, Children, Adolescents, Adults*, with Internet Archive (New York : McGraw-Hill, 2012), http://archive.org/details/understandingmot0000gall_07ed.

pendekatan yang berbeda, yang pada akhirnya saling melengkapi. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana kontribusi masing-masing permainan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini, serta bagaimana keduanya dapat dikombinasikan menjadi strategi stimulasi yang lebih optimal.

Permainan tradisional, seperti engklek, egrang batok, perepet jengkol, dan halang rintang, menonjolkan nilai-nilai budaya lokal dan interaksi sosial yang kuat. Temuan ini menguatkan pendapat Santrock dan Gallahue yang menyebutkan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan dalam suasana bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan sekaligus mengembangkan keterampilan sosial. Permainan tradisional juga lebih mudah diakses dan diterapkan karena hanya membutuhkan alat sederhana, sehingga cocok diterapkan baik di sekolah maupun di lingkungan rumah tanpa biaya besar. Di sisi lain, permainan ini juga berkontribusi dalam membangun karakter anak, seperti sportivitas, kerja sama, gotong royong, dan kedisiplinan saat mematuhi aturan permainan.

Sementara itu, permainan modern memanfaatkan kemajuan teknologi digital sebagai media inovatif untuk merangsang motorik kasar. Artikel-artikel yang ditelaah (Marwan & Rohayati; Rahayu & Nopriansyah; Ziccardi dkk.; Masrun dkk) secara konsisten menyebutkan adanya peningkatan signifikan pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan anak yang bermain game berbasis sensor gerak, Augmented Reality, maupun aplikasi edukatif. Permainan modern memiliki kelebihan berupa visualisasi yang menarik, desain interaktif, serta fitur yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif. Dengan demikian, permainan modern lebih adaptif dengan karakter anak di era digital yang akrab dengan perangkat teknologi.

Menariknya, hasil komparasi juga mengungkapkan peluang besar untuk menggabungkan keunggulan keduanya melalui pendekatan integratif, seperti yang ditawarkan Sitanggang dkk. Pendekatan ini menggabungkan unsur budaya dan aktivitas fisik khas permainan tradisional dengan inovasi teknologi modern, sehingga anak dapat merasakan manfaat keduanya secara seimbang. Pendekatan ini diyakini dapat menjadi strategi inovatif pembelajaran di PAUD, yang tidak hanya berfokus pada penguatan motorik kasar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, pemecahan masalah, kreativitas, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperkuat kesimpulan bahwa baik permainan tradisional maupun modern sama-sama penting dalam pembelajaran anak usia dini, terutama sebagai media stimulasi motorik kasar yang sesuai dengan karakteristik bermain anak. Guru dan praktisi PAUD dapat memanfaatkan keunggulan permainan tradisional untuk menanamkan nilai budaya dan keterampilan sosial, serta mengintegrasikan permainan modern sebagai sarana pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Dengan demikian, pemanfaatan keduanya secara seimbang dapat menciptakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil telaah pustaka terhadap sepuluh artikel ilmiah terbitan tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa baik permainan tradisional maupun permainan modern memiliki potensi signifikan dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kajian

literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional, seperti engklek, egrang batok, perepet jengkol, batok kelapa, dan halang rintang, berkontribusi dalam meningkatkan keseimbangan, koordinasi, kelincahan, serta kekuatan otot besar anak, sekaligus menanamkan nilai budaya, sportivitas, dan kerja sama. Di sisi lain, permainan modern berbasis teknologi, seperti Smart Kiddo Games, D_Active Arcade, Augmented Reality Games, dan fun games, dilaporkan mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui desain visual interaktif dan fitur sensor gerak yang memotivasi anak untuk lebih aktif bergerak.

Sintesis kajian ini juga menegaskan bahwa integrasi keunggulan permainan tradisional dan modern dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih seimbang dan inovatif, sesuai dengan tuntutan era digital. Oleh karena itu, pemanfaatan kedua jenis permainan ini secara kontekstual penting diterapkan di lembaga PAUD agar stimulasi motorik kasar anak usia dini berlangsung optimal, menyenangkan, dan selaras dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Daftar Pustaka

Gallahue, David L. *Understanding Motor Development : Infants, Children, Adolescents, Adults*. With Internet Archive. New York : Mcgraw-Hill, 2012. Http://Archive.Org/Details/Understandingmot0000gall_07ed.

Gulo, Cince Pasrah, Cindi Enjelia Gulo, Carlin Sepakat Eli Gulo, Serfinus Lombu, And Widi Yarni Nazara. *Permainan Tradisional "Engklek" Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 13, No. 1 (2025): 123–32.

Hakiki, Nurhalimah, And Khusnul Khotimah. "Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2020): 1. Https://Doi.Org/10.35719/Preschool.V1i1.3.

Halimah, Ai. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Batok Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Alam Cugenang." *Calakan : Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya* 3, No. 2 (2025): 2. Https://Doi.Org/10.61492/Calakan.V3i2.377.

Hasanah, Lifhatul, Fadil Djamali, And Pascalian Hadi Pradana. "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak." *Jurnal Amal Pendidikan* 4, No. 2 (2023): 2. Https://Doi.Org/10.36709/Japend.V4i2.58.

Marwan, Iis, And Nia Rohayati. "The Effect Of Smart Kiddo Games On Fine And Gross Motor Skills In Early Childhood." *Tem Journal* 14, No. 1 (2025): 684–94.

Masrun, Ardo Okilanda, Khairuddin, Jaka Utama, And Andra Rizky Putra. "Learning Of Gross Motor Skills Based On Fun Games: A Study Of Coordination Development In 5–6-Year-Old Children." *Pedagogy Of Physical Culture And Sports* 29, No. 4 (2025): 4.

Nurrochsyam, Mikka Wildha, Unggul Sudrajat, Genardi Atmadireja, Bambang Hendra Suta Purwana, And R. Muktiono Waspodo. *Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. Edited By Hurip Danu Ismadi, Irsyad Zamjani, Sugih Biantoro, Bakti Utama, And Kaisar Julizar. With Genardi Atmadireja And Bonifatius G. K. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, 2019. Http://Puslitjakdikbud.Kemdikbud.Go.Id/Produk/Buku/Detail/3137307c323032d30332d30362030383a34313a3334.

Rahayu, Putri, And Untung Nopriansyah. "Pemanfaatan Aplikasi D_Active Arcade Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 1 (2025): 1. Https://Doi.Org/10.37985/Murhum.V6i1.1307.

Rendo, Maria Erosiana, Konstantinus Dua Dhiu, And Elisabeth Tantiana Ngura. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun Di Paud Rerawete Melalui Penggunaan Alat Permainan Tradisional*. 4, No. 1 (2025).

Santrock, John W. *Educational Psychology*. Mcgraw-Hill Medical Publishing, 2011.

Saputra, Setiya Yunus. "Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar." *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, No. 1 (2017): 1. Https://Doi.Org/10.30651/Else.V1i1.873.

Sitanggang, Tantri Wenny, Hary Priyono, And Lalita Patel. "Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi Dengan Permainan Tradisional Di Prasekolah: Digital Play Environment Integrating Technology With Traditional Play In Preschool." *Jurnal Mentari: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 3, No. 2 (2025): 2. Https://Doi.Org/10.33050/Mentari.V3i2.775.

Staiano, Amanda E., And Sandra L. Calvert. "Exergames For Physical Education Courses: Physical, Social, And Cognitive Benefits." *Child Development Perspectives* 5, No. 2 (2011): 93–98. Https://Doi.Org/10.1111/J.1750-8606.2011.00162.X.

Supiani, And Samsul Mujtahidin. *Penggunaan Permainan Tradisonal Batok Kelapa Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 3, No. 2 (2025).

Supiani, Supiani, And Samsul Mujtahidin. "Penggunaan Permainan Tradisonal Batok Kelapa Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Asimilasi Pendidikan* 3, No. 2 (2025): 2. Https://Doi.Org/10.61924/Jasmin.V3i2.54.

Wiharti, Neti. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Perepet Jengkol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Al Falah." *Calakan : Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya* 3, No. 2 (2025): 2. Https://Doi.Org/10.61492/Calakan.V3i2.378.

Yusroni, Moh., And Siti Alimah. "Stimulasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional." *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan* 3, No. 2 (2023): 155–62. Https://Doi.Org/10.32665/Citius.V3i2.2443.

Ziccardi, Shelby, Zach Chavis, Rachel L. Hawe, And Stephen J. Guy. "Reaching Motion Characterization Across Childhood Via Augmented Reality Games." Arxiv:2503.16453. Preprint, Arxiv, February 20, 2025. Https://Doi.Org/10.48550/Arxiv.2503.16453.

Zulfa, Nadia Aliyatuz, Raden Rachmy Diana, And Nurita Sari. "Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah." *Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education* 5, No. 1 (2025): 1. Https://Doi.Org/10.51675/Alzam.V5i1.1081.