

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 1, Juli 2024 (1-15)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19728>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

## Permainan Tradisional Kamala Jump sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Luh Gde Putu Debie Pratistha<sup>1✉</sup>, Made Gede Anadhi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Denpasar, Indonesia

<sup>1✉</sup> [debiepratistha@gmail.com](mailto:debiepratistha@gmail.com)

Received: 08-05-2024

Received: 10-06-2024

Published: 01-07-2024

### Abstrak

*Kamala jump adalah permainan yang memiliki arti kamala yaitu bahasa sansekerta yaitu teratai dan jump itu lompat. yang terinspirasi dari daun bunga teratai yaitu dalam daunnya seperti lingkaran. Biasanya bisa kita temui di kolam yang cukup besar disana ada banyak daun seperti lingkaran. Dari inspirasi tersebut saya mengambil lingkaran tersebut untuk media permainan ini, permainan ini akan di buat di tanah. seperti lingkaran sebanyak 10 lingkaran dan juga permainan ini menggunakan batu dan bola ketupat. Tujuan penelitian ini untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini memakai metode kualitatif. Sumber data dari penelitian ini ialah seorang 3 guru yang berada di TK Dharma Kumara 1 Penebel. Dengan menggunakan pengumpulan data dengan wawancara dan observasi lapangan. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Instrumen yang digunakan yaitu cheklis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak berhasil mengembangkan aspek fisik motorik kasar anak. Pada permainan ini juga mencakup 6 aspek perkembangan, Kesimpulan penelitian bahwa permainan tradisional Kamala Jump sangat tepat digunakan sebagai media stimulasi motoric kasar anak usia dini.*

**Kata Kunci:** kamala jump; motorik kasar anak; stimulasi;

### Abstract

*Kamala jump is a game that means kamala, which is Sanskrit, lotus and jump. which is inspired by lotus leaves, namely in the leaves like circles. Usually we can find in a fairly large pond there are many leaves like circles. From that inspiration I took the circle for this game medium, this game will be made on the ground. Like a circle of 10 circles and also this game uses stones and ketupat balls. The purpose of this study was to stimulate the gross motor physique of early childhood. Thisresearch uses qualitative methods. The source of data from this study was a 3 teachers who were in TK Dharma Kumara 1 Penebel. By using data collection with interviews and field observations. Data analysis is done by descriptive analysis. The instrument used is cheklis. The results of this study showed that the child successfully developed the gross motor physical aspects of the child. This game also covers 6 aspects of development, research concludes that the traditional game kamala jump is very appropriate to be used as a medium for early childhood gross motor stimulation.*

**Keywords:** gross motor; kamala jump; stimulation of children

## Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan warisan dari jaman dahulu. Permainan ini biasanya turun temurun, pada permainan tradisional ini sangat baik untuk permainan anak usia dini. Karena pada permainan tradisional ini manfaatnya yaitu mengembangkan otot anak seperti menstimulasi fisik motorik kasar anak usia dini (Noviarti & Ismet, n.d.). Permainan tradisional ini sangatlah penting dalam jaman modern ini. Tapi pada jaman sekarang semakin modern permainan ini semakin dilupakan terutama di kota karena banyaknya permainan yang instan seperti permainan game di handphone dan game ini biasanya berasal dari luar negeri (Munawaroh, 2017).

Motorik kasar anak usia dini adalah gerakan fisik yang menggunakan otot tubuh. Pada otot tubuh ini memerlukan keseimbangan karena memakai otot besar (Qomariah & Hamidah, 2022). Motorik kasar biasanya mengandalkan otot besar yang terletak di lengan dan badan. Untuk melakukan aktifitas besar seperti berlari, melompat, berjalan, melempar bola dan menggenggam boneka, Bisa juga dengan melambaikan tangan (Darmawati & Widyasari, 2022).

Ada banyak permainan yang bisa untuk menstimulasi motorik kasar anak yaitu dengan permainan engklek. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melompati kotak yang sudah dibentuk di tanah (Sam et al., 2021). Manfaat anak jika bermain engklek adalah anak akan bisa mengembangkan aspek motorik kasar seperti melompat. Ada juga permainan sepak bola dalam permainan ini bisa juga menstimulasi aspek motorik kasar anak, seperti anak dapat menendang bola dan sambil berlari (Indriyani et al., 2021).

Pada observasi ini masalah yang ditemukan yaitu, kurangnya kemampuan anak menjaga keseimbangan saat bermain, contohnya saat anak bermain engklek. Anak saat bermain permainan ini kaki anak satunya akan dilipat dengan kaki satunya tidak dilipat, anak akan melompat menggunakan kaki satu. Saat anak melakukan lompatan itu, anak kurang adanya keseimbangan saat melompat (Susanti et al., 2022). Sesuai observasi peneliti, saat berlari anak sering kesandung, mungkin karena kurangnya stimulasi aspek fisik motorik kasar anak (Syamsurrijal, 2021);(.

Hasil penelitian ini dengan judul "Permainan Tradisional Kamala Jump sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini". Bahwa permainan kamala jump ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini (Mochamad Surya et al., 2023). Perkembangan di usia balita ini yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, berlari, melompat dan melempar, maka dari itu sebagai orang dewasa harus menstimulasi perkembangan anak usia dini ini pada usia *golden age* supaya perkembangan kedepannya baik (Setiani, 2013).

Permainan tradisional ini akan dikembangkan supaya permainan jaman dahulu ini tidak punah. Pada permainan kamala jump anak bisa melatih fisik motoriknya dan anak bisa mengetahui bahan yang digunakan untuk bermain, serta anak juga akan mengetahui apa yang dilihatnya (Dwi Septya et al., 2023). Hal ini merupakan hal penting untuk mengajarkan permainan tradisional untuk anak usia dini supaya pemikiran anak akan sangat kreatif. (Qomariah & Hamidah, 2022).

Maka dari itu permainan ini sangat baik dimainkan pada anak usia dini. Permainan tradisional kamala jump ini adalah permainan baru yang akan digunakan untuk anak (Munawaroh, 2017). Jadi anak tidak akan bosan untuk mengikuti permainan ini karena permainan terdapat pembaruan seperti permainan yang baru. Permainan ini modifikasi singkat dari engklek menjadi kamala jump dengan tujuan supaya ada hal menarik untuk

anak, jika permainan sudah menarik, anak pasti akan semangat untuk mengikutinya (Susanti et al., 2022).

Penelitian ini dibuat untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini. Maka dari itu tujuan dari permainan tradisional kamala jump dengan ketupat ini adalah untuk mengembangkan atau memperbaiki fisik motorik yang dituju yaitu fisik motorik kasar anak (Aguss, 2021). Pada permainan ini juga bermain dengan fisik motorik kasar fisik motorik tersebut seperti melompat dan berlari dalam fisik motorik halus anak dimana anak akan memegang benda, dan melempar selain itu dalam permainan ini mencakup 6 aspek perkembangan anak (Indraswari, 2012).

## Metodologi

Penelitian ini di lakukan di TK Dharma Kumara 1 Penebel di desa penebel kecamatan penebel kabupaten tabanan. Yang saya teliti disini yaitu, TK kelas B Terdapat 20 murid 9 perempuan dan 11 laki-laki yang menjadi partisipasi dalam penelitian ini yaitu, berusia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan tradisonal kamala jump dengan ketupat. Penelitian ini bertujuan dalam mengembangkan fisik motorik kasar anak. Setiap dari dua siklus adalah proses perencanaan penelitian disini penelitian meliputi tahap pertama yaitu, perencanaan observasi. Penelitian ini akan di lakukan di TK Dharma Kumara 1 Penebel dengan membawa media untuk melakukan penelitian. Tahap kedua yaitu desain penelitian ini adalah dengan cara memikirkan desain apa yang harus di bawa saat penelitian seperti alat permainan edukatif. Setelah itu melakukan eksperimen di TK Dharma Kumara 1 Penebel dengan alat bantu media atau yang biasanya disebut Alat Permainan edukatif. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data observasi penelitian untuk melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan observasi. Instrumen yang digunakan adalah istrument observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan wawancara, observasi dengan checklist.

**Tabel 1. Instrumen observasi kemampuan motorik kasar ( Check list)**

No	Aspek	Deskripsi	Hasil Pengamatan
1.	Melompat	Anak tidak bisa melompat	
		Anak tidak bisa melompat melewati rintangan dengan bantuan guru	
		Anak bisa melompat melewati rintangan tanpa bantuan guru	
2.	Mengambil bola ketupat di keranjang	Anak tidak bisa mengambil ketupat sesuai angka yang di dapat.	
		Anak tidak bisa mengambil bola ketupat tanpa bantuan guru	

## Hasil dan Pembahasan

**Tabel 2. Hasil observasi perkembangan motorik kasar melalui media Kamala jump**

No	Nama Anak	Skor Pencapaian perkembangan kemampuan motorik kasar melalui Media Kamala jump				Total	Presentase	Kriteria
		I	II	III	IV			
1	Alfia	92	90	87	89	358	58,8%	BSH
2	Anggita	90	78	82	90	340	55%	MB
3	Ara	80	81	85	77	323	53%	MB
4	Putu	95	95	95	92	377	62%	BSH
5	Aska	70	77	75	80	302	49%	MB
6	Kaya	85	87	95	84	351	57%	MB
7	Gauri	77	83	76	77	313	51%	MB
8	Cinta	75	75	82	78	310	50%	MB
9	Clara	78	85	84	82	329	54%	MB
10	Lanang	95	95	92	95	377	62%	BSH
11	Nara	90	82	84	85	341	56%	MB
12	Satya	76	95	83	84	338	55,5%	MB
13	Nora	80	85	95	90	350	57,5%	MB
14	Dek ayu	85	83	83	94	345	56,7%	MB
15	Seyya	95	95	90	92	372	6,11%	BSH
16	Nadhira	75	95	93	82	345	56,7	MB
17	Reza	85	75	65	77	335	55%	MB
18	Yumika	85	92	95	87	359	59%	BSH
19	Angel	84	83	92	81	340	55,9%	MB
20	Widia	91	95	87	90	363	59,7%	BSH

$$\text{Presentase} = \frac{S1 + S2 + S3 + S4}{608} \times 100\%$$

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi siklus I Perkembangan Motorik Kasar Melalui Media Kamala Jump**

SIKLUS I			
No.	Hasil	Jumlah Anak	Presentase
1.	Belum berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	14	59%
3.	Berkembang sesuai harapan	6	41%
4.	Berkembang Sangat Baik	0	0%

Hasil tindakan pada siklus I dengan total presentase yakni belum ada anak yang berkembang sangat baik, anak yang mencapai kriteria perkembangan sesuai harapan sebanyak 41% sedangkan mulai berkembang yaitu sebanyak 59% dan tidak ada anak yang termasuk dalam perkembangan belum berkembang dengan total presentase 0%. Pada perkembangan motorik kasarnya pada media kamala jump ini sudah ada peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan.

**Table 4. Observasi siklus I awal belum berkembang motorik kasar**

No	Aspek	Deskripsi	Hasil Pengamatan
1.	Melompat	50% Anak tidak bisa melompat	✓
		75% Anak tidak bisa melompat melewati rintangan dengan bantuan guru	✓
		80 %Anak bisa melompat melewati rintangan tanpa bantuan guru	✓
		60% Anak bisa melompat melewati rintangan dengan tepat dan tanpa bantuan guru	✓
2.	Mengambil bola ketupat di keranjang	50% Anak tidak bisa mengambil bola ketupat sesuai angka yang di dapat.	✓
		75% Anak tidak bisa mengambil bola ketupat tanpa bantuan guru	✓

Berdasarkan observasi yang pertama dilakukan dengan belum berkembangnya motorik kasar. Adapun presentase yang maksimal pada observasi tersebut yaitu, pada aspek melompat yaitu nilai presentase rata-rata 75% yang dimana perkembangan motorik kasar anak, belum terlatih seperti anak tidak bisa melompat dan anak tidak bisa mengambil bola ketupat tanpa bantuan guru.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi siklus II Perkembangan Motorik Kasar Melalui Media Kamala Jump**

No	Nama Anak	Skor Pencapaian perkembangan kemampuan motorik kasar melalui Media Kamala jump				Total	Presentase	Kriteria
		I	II	III	IV			
1	Alfia	92	90	87	89	358	58,8%	BSH
2	anggita	127	110	115	127	452	55%	BSH
3	ara	100	110	125	135	470	77%	BSB
4	putu	95	95	95	92	377	62%	BSH

5	aska	97	117	127	138	479	79%	BSB
6	kaya	110	127	138	145	520	85,5%	BSB
7	gauri	110	117	127	138	492	81%	BSB
8	Cinta	98	110	125	137	470	77,3%	BSB
9	Clara	110	117	127	138	492	81%	BSB
10	Lanang	117	127	135	145	524	86,2%	BSB
11	nara	100	110	117	127	454	75%	BSB
12	satya	115	127	139	145	526	86,5%	BSB
13	Nora	115	125	135	145	520	85,5%	BSB
14	Dek ayu	110	115	127	137	489	80,4%	BSB
15	seyya	97	110	117	128	452	74,3%	BSH
16	nadhira	115	127	138	145	525	86,3%	BSB
17	reza	110	117	127	138	492	81%	BSB
18	yumika	97	115	127	135	474	78%	BSB
19	Angel	110	117	125	130	482	79,4%	BSB
20	widia	97	100	110	115	422	69,4%	BSH

$$\text{Presentase} = \frac{S1 + S2 + S3 + S4}{608} \times 100\%$$

**Tabel 6. Rekapitulisasi Hasil Observasi siklus II Perkembangan Motorik Kasar Melalui Media Kamala Jump**

<b>SIKLUS II</b>			
<b>No.</b>	<b>Hasil</b>	<b>Jumlah Anak</b>	<b>Presentase</b>
1.	Belum berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	0	0%
3.	Berkembang sesuai harapan	5	16,3%
4.	Berkembang Sangat Baik	15	83,7%

Hasil siklus II ini dengan total presentase anak yang mendapatkan kriteria perkembangan sangat baik yaitu 83,7%, sedangkan pada perkembangan sesuai harapan sebanyak 16,3%,mulai berkembang dan belum berkembang dengan masing-masing total presentase 0%,dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak melalui media permainan kamala jump ini mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang di peroleh pda penelitian ini pada siklus II yaitu dengan presentase 83,7% yang telah melampaui kriteria keberhasilan sehingga peneliti mencukupkan penelitian tindakan kelas terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar melalui media permainan kamala jump ini di kelas B2 ( umur 5-6 tahun) di Tk Dharma Kumara I Penebel.

**Table 7. Observasi siklus II sudah berkembang motorik kasar**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>
1.	Melompat	90% Anak sudah bisa melompat	✓

	80 %Anak bisa melompat melewati rintangan tanpa bantuan guru	✓	
	95% Anak bisa melompat melewati rintangan dengan tepat dan tanpa bantuan guru	✓	
2.	Mengambil bola ketupat di keranjang	110% Anak bisa mengambil bola ketupat sesuai angka yang di dapat.	✓
		95% Anak bisa mengambil bola ketupat tanpa bantuan guru	✓

Berdasarkan observasi yang kedua yang sudah dilakukan dengan permainan kamala jump pada motorik kasar anak sudah terlatih. Adapun presentase yang maksimal pada observasi tersebut yaitu dengan nilai rata-rata 95% Anak bisa melompat melewati rintangan dengan tepat dan tanpa bantuan guru dan 95% Anak bisa mengambil bola ketupat tanpa bantuan guru.

### **Pembahasan pratindakan siklus I dan siklus II**

Hasil pratindakan, siklus I dan siklus II yang telah di laksanakan dan telah dengan rinci di paparkan di atas, ternyata anak di kelas B2 (umur 5-6 tahun) TK Dharma Kumara I Penebel mengalami peningkatan perkembangan motorik kasarnya melalui media permainan kamala jump.

Permainan tradisional kamala jump ini yaitu kamala yaitu bahasa sansekerta teratai sedangkan jump itu lompat. Saya terinspirasi dari daun teratai. Pada umumnya daun teratai ini mempunyai daun yang sangat besar, jadi maka dari itu saya mengambil ide untuk membuat bentuk lingkaran di tanah sebanyak 10 kali lingkaran. 10 kali lingkaran ini yaitu setiap angka di tulis di dalam lingkaran dari angka 1 sampai dengan 10. Lingkaran ini di buat 2 baris, supaya anak mudah melompatinya. Setelah anak melompati lingkaran berisi angka anak akan langsung mengambil batu yang ada di lingkaran angka. (Paud & Banda, 2016) setelah itu anak mencari ketupat yang ada di wadah, anak akan mengambil ikatan ketupat sesuai nomor angka yang anak dapat permainan ini hanya bisa dimainkan dengan 1 orang secara bergantian. Permainan ini hanya bisa di mainkan di luar seperti di tanah atau di semen yang bisa di gambar (Sa'diyah et al., 2023).

Permainan Tradisional Kamala Jump Sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar ini penerapan kepada anak usia dini dengan cara saat penelitian berlangsung akan membawakan langsung media yang dibuatnya, sebelum melakukan permainan di lapangan sekolah berikan ceramah terlebih dahulu kepada anak apa saja bahannya seperti tepung untuk membuat bulatan engklek di tanah, jika sudah membuat permainan di tanah ajarkan anak pertama berdiri di depan angka satu sambil memegang batu. Setelah itu ajarkan anak melempar batu tersebut di dalam lingkaran yang berisi angka, misalnya anak melempar angka tersebut ke angka 6. Anak akan siap-siap untuk menekuk kaki kanan ke belakang seperti engklek anak akan melompat dari angka 1 ke angka 5 setelah anak sampai ke angka 5, anak akan diam terlebih dahulu sambil menekuk kaki dan langsung membungkuk mengambil batu yang ada di angka lingkaran 6 jika sudah di ambil, anak langsung melompat menuju angka sepuluh jika sudah selesai bermain permainan kamala jump ini. Anak akan mengambil bola ketupat yang ada di keranjang yang berisi 6 ikatan.

Permainan ini menstimulasi motorik kasar anak usia dini yaitu bisa dengan membiasakan anak aktif untuk bergerak. Seperti membiasakan anak untuk bermain secara langsung bersama teman – temannya. Permainan ini menstimulasi perkembangan motorik kasarnya seperti, anak melempar batu ke dalam lingkaran permainan, anak juga melonjat saat bermain, anak melompat menggunakan 1 kaki kiri dengan kaki kanan di tekuk ke belakang setelah itu anak juga berlari mencari keranjang yang berisi ketupat. Permainan ini bisa untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini dikarenakan permainan ini menggunakan otot besar untuk melakukannya (PAUD & Banda, 2016). Permainan ini sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak usia dini dikarenakan anak perlu mengembangkan aspek motorik kasarnya pada usia dini ini (Sa'diyah et al., 2023).

Permainan menggunakan media tersebut diketahui mempunyai banyak keunggulan yang baik untuk anak. Bermain merupakan suatu kesenangan dari anak, anak akan melakukan dengan gembira dan tanpa beban. Permainan ini dimainkan dengan riang, dan akan merasa rileks dan gembira. Pada perspektif motorik, tindakan dilakukan dengan gerakan. Motorik kasar merupakan bahasa tubuh anak menggunakan pilihan penggunaan otot besar atau seluruh bagian tubuh anak (Burhaein, 2017). Mengenai gerak kasar, anak mempunyai keterampilan atau gerak yang memerlukan koordinasi sebagian besar pada bagian tubuh anak misalnya pada permainan ini berlari akan memerlukan otot besar untuk melakukannya. Pada masa ini anak usia dini lebih harus ditingkatkan pada fisik motoriknya karena pada masa golden age atau usia keemasan, pada tahap ini orang tua harus lebih meningkatkan fisik motoriknya maka dari usia dini meningkatkan fisik anak akan lebih baik atau lebih matang prosesnya untuk menuju usia selanjutnya atau usia sekolah dasar. (Taufan et al., 2018)

Kumala jump ini juga ada banyak manfaat pada bagian tubuh yaitu pada otot besarnya. dalam alat peraga edukasi ketupat inilah sangat banyak potensi yang bisa di ambil karena anak usia dini juga harus mengetahui apa itu ketupat bukan hanya memainkan permainan tradisional saja tapi guru harus juga menjelaskan apa alat yang digunakan supaya anak usia dini tahu anak usia dini tidak tahu bahan alam apa yang bisa digunakan dalam bermain, (Munawaroh, 2017). Mari bersama sama meningkatkan bahan alam atau permainan tradisional supaya budaya kita tidak punah karena dari usia inilah anak akan paham apa itu permainan tradisional jika dari usia dini belajar anak akan ingat ketika dewasa. sangat banyak hal penting atau manfaatnya yaitu membuat anak lebih kreatif anak kreatif, dikarenakan adanya permainan ini anak sering memainkan permainan tradisional anak akan menjadi lebih kreatif ketimbang jika anak bermain gadget setiap hari (Pertiwi et al., 2018).

Permainan kumala jump ini jauh lebih membuat otak anak merangsang lebih kuat. apa yang dilakukan anak akan lebih cepat melakukannya ketimbang menggunakan gadget anak akan senantiasa apa yang dilakukannya akan rumit dan tidak ada kreatifitasnya atau cara meresponnya itu lambat sekali, (Wiranti & Mawarti, 2018) hal ini harus di perhatikan kepada anak-anak supaya kedepannya lebih baik, hal ini tergantung juga dari orang tua yang mendidik jika orang tua yang selalu sibuk dengan pekerjaannya, anaknya akan di kasih gadget untuk menenangkannya. Hal ini sangat tidak boleh dilakukan pada anak usia karena berdampak buruk kepada anak untuk kedepannya, dampak buruk yang akan terjadi pasti anak akan cenderung bermain gadget setiap hari atau anak tidak bisa lepas pada gadgetnya jadi dari itu anak akan perlahan untuk tidak pernah keluar rumah untuk bermain pada temannya anak akan tidak ada niat untuk bermain pada temanya secara langsung (Sulistiyowati, 2013). Karena anak tersebut sudah punya teman di media sosial



dan tidak perlu lagi bermain secara nyata pada hal ini anak akan tumbuh menjadi anak yang kurang beradaptasi pada lingkungan sekitar anak perlahan akan seperti lambat merespon jika di tanya pada orang tua maupun guru anak juga akan takut keluar rumah (Putri, 2020). Anak takut keluar rumah karena anak tersebut dari sejak usia dini tidak pernah di didik oleh orang tuanya untuk belajar beradaptasi pada temannya atau anak lebih nyaman dengan gadget anak juga akan bermasalah pada matanya juga anak yang sering bermain gadget anak akan lebih rentan untuk di serang penyakit, seperti penyakit mata minus. Anak cepat terkena penyakit mata minus karena anak setiap hari tidak ada stop untuk melihat gadget jadi mata anak akan rentan lelah anak juga rentan cepat depresi dan juga gangguan kecemasan dan banyalagi masalah anak pada perkembangannya (Aslindah, 2022).

Maka dari itu anak harus distimulsi untuk melakukan permainan tradisional untuk anak. karena anak pada usia emas ini sangat perlu bimbingan orang tua, jika dibiarkan anak ketika dewasa akan tidak berkembang dengan baik. anak usia dini ini sangatlah peniru yang unggul, apa yang dilakukan oleh orang tuanya dari situlah anak akan menirukannya. dari inilah orang tua harus tau dan harus peka terhadap usia anak pada umur 0-6 tahun ini sangatlah penting untuk stimulasi perkembangan si kecil (Pertwi et al., 2018). Karena jika orang tua melakukan hal tidak baik untuk perkembangan si anak anak akan melakukannya ke orang tua. di saat masa yang akan datang jadi baik-baiklah mendidik anak supaya tidak salah, pada dasarnya anak akan lebih baik di didik dari usia dini (Mimin et al., 2022).

Kelak jika melakukan pendidikan anak yang benar lihatlah kedepannya jika anak dewasa pasti akan lebih cerdas pola pemikirannya anak ketimbang orang tuannya, hal ini juga karena berkat pendidikan yang baik dan benar tapi memang boleh menggunakan gadget, tapi menggunakan permainan gadget harus di jarangkan, permainan tradisional lebih baik di manfaatkan untuk tumbuh kembang anak. Pada penelitian ini penulis membuat permainan yang saya singkat kamala jump ini yaitu disebut kamala jump yaitu yang artinya dalam bahasa sansekerta yaitu kamala ini berupa bunga teratai dan jump itu lompat, Pada permainan ini juga berisi bola ketupat. (Syamsurrijal, 2021) jadi ini terinspirasi pada melihat kolam teratai yang berisi daun yang sangat besar seperti bulatan, jadi terinspirasi membuat kegiatan seperti membuat bentuk bulat di tanah sebanyak sepuluh bulatan. dan di dalam bulatan tersebut berisi angka. setelah itu anak akan bermain pertama anak akan berdiri di depan angka 1 setelah itu anak akan melempar batu ke bulatan yang berisi angka 6 misalnya anak akan berlompat di atas bulatan yang berisi angka tersebut setelah itu anak akan mengambil sebuah bola ketupat yang berisi 6 ,bola ketupat ini dibuat dari janur dan di ikat sesuai angka 1 sampai dengan 10 ikatan seperti inilah permainan tradisional yang di buat untuk anak usia dini, dimana permainan ini mengembangkan aspek fisik motorik kasar anak (Sulaiman et al., 2019).

Manfaat permainan tradisional tidak hanya berkembang dalam fisik motorik kasar anak saja tapi dalam permainan ini 6 aspek masuk ke dalam permainan ini 6 aspek ini yaitu (Azmita & Mahyuddin, 2021): 6 aspek perkembangan anak usia dini termasuk dalam permainan tradisional kamala jump yaitu yang pertama, Aspek perkembangan moral dan agama yaitu aspek perkembangan moral ini termasuk dalam mengetahui apa itu budaya sendiri seperti halnya permainan tradisional ini dan ketupat, anak akan tahu bagaimana cara membuat ketupat dan apa bahan dari membuat ketupat dan dari mana berasal ketupat itu sendiri dari hal inilah anak tahu lingkungan agama dan budaya masing-masing. Yang kedua yaitu Aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan kognitif ini

termasuk dalam berpikir logis, meliputi membedakan inisiatif, perencanaan dan mengidentifikasi sebab akibat. Pada pemikiran simbolis anak bisa mengenali, memberi nama, dan memahami angka. Jadi dalam permainan ini anak bisa cepat berfikir logis dan anak jika sering bermain permainan tradisional anak akan menjadi anak yang lebih sangat kreatif dari usia dini anak akan kreatif dan cepat berfikir jika sudah dewasa pasti lebih sangat baik perkembangannya.

Selanjutnya yang ke tiga dan ke empat yaitu, aspek perkembangan bahasa aspek perkembangan Bahasa ini termasuk dalam bahasa anak Tahap perkembangan ekspresi bahasa meliputi beberapa hal yaitu bertanya dan mengulang apa yang diketahui dan mampu mengulang bilangan angka yang di tulis di permainan. Ke empat yaitu, Aspek perkembangan motorik, aspek perkembangan motorik ini sangatlah banyak disini ada motorik halus dan motorik kasar dalam motorik halus anak bisa memegang benda dalam permainan dan memainkan tanganya dengan cara melempar batu ke kotak yang berisi angka jika motorik kasar kaki anak akan bermain engklek, berjalan, melompat, berlari

Yang ke lima Aspek perkembangan sosial-emosional, aspek perkembangan sosial-emosional anak dalam hal ini akan bersosialisasi pada temannya saat bermain tradisional ini anak akan saling berbagi cerita dan saling mengenal satu sama lain atau berkomunikasi dengan hal ini anak akan lebih dekat kepada teman sebayanya. Yang ke enam aspek perkembangan seni, aspek seni ini termasuk dalam permainan tradisional karena anak belajar bermain tradisional Seni anak khususnya pada usia dini sangat penting karena dapat mengembangkan kreativitas. Hal ini memudahkan anak untuk memunculkan ide-ide baru. Selain itu, pembelajaran seni pada usia dini juga dapat melatih kerjasama antara anak dengan orang lain (Roostin & Aprilianti, 2018).

### **Perbedaan permainan tradisional dan permainan modern**

Perbedaan permainan jaman dahulu dan jaman sekarang adalah permainan tradisional lebih banyak menggunakan fisik motorik dan alat sederhana di dalam hal ini anak lebih kreatif ketimbang modern, sedangkan permainan modern lebih banyak menggunakan teknologi dan gadget anak akan selalu lambat untuk mengembangkan kreatifnya (Kusuma Purwa & Abdullah Mudhofir, 2021), sendiri permainan jaman dahulu ini sangat dapat banyak manfaatnya yang penulis sebutkan di atas yaitu 6 aspek perkembangan anak usia dini. dalam 6 aspek inilah anak akan berkembang dengan baik jika di berikan fasilitas permainan yang baik anak akan tidak kekurangan apapun anak akan sehat dan mengikuti perkembangan anak yang baik pada permainan tradisional ini jika anak lebih bermain permainan ini anak akan jarang mudah sakit karena permainan tradisional akan mengajak anak usia dini untuk hidup sehat pada hal ini anak akan di ajarkan untuk melatih fisik motorik kasarnya jadi, dalam permainan ini. Anak akan sering bergerak karena bermain di luar ruangan.

Anak yang bermain di luar ruangan akan kadang lupa waktu tapi para orang tua dan guru harus bisa mendidik anak atau mengarahkan dan memberikan peraturan. bagaimana harusnya supaya anak tidak lupa makan jika bermain atau juga lupa pulang jika masih bermain, setiap orang tua masing-masing pasti mempunyai sifat dan cara mendidik anak itu berbeda.

### **Langkah - langkah dalam permainan kamala jump**

Alat - alat yang digunakan:

Kapur

Pertama siapkan kapur terlebih dahulu untuk membuat sketsa gambar lingkaran dan angka di halaman



**Gambar 1. Kapur**

Tepung

Tepung ini untuk menebalkan sketsa kapur di atas



**Gambar 2. Tepung**

Sketsa



**Gambar 3. Sketsa**

Praktek Anak - Anak



**Gambar 4. Praktek anak-anak**

Bola Ketupat

Setelah bermain kamala jump anak akan mengambil bola ketupat sesuai angka yang di dapat.



**Gambar 5. Bola ketupat**

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yaitu, baik untuk meningkatkan fisik motorik kasar anak bukan hanya fisik motorik anak tapi juga untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak. Pada anak berumur dini yaitu, saat masih berusia emas atau golden age anak harus lebih di perhatikan supaya anak berkembang sesuai harapan kedepannya. Hal ini orang tua harus belajar memilah permainan untuk jaman sekarang, pada zaman sekarang banyak penyakit yang ditimbulkan oleh permainan modern. seperti gadget lebih baik orang tua jarang memberikan *gadget* lebih baik anak masih usia dini lebih baik bermain permainan tradisional kamala jump, karena lebih mengembangkan potensi anak dan lebih jauh sempurna perkembangan anak untuk kedepannya contohnya seperti pada permainan tradisional kamala jump, dimana anak- anak akan lebih bisa bersosialisasi kepada anak lainnya. karena permainan ini dimainkan langsung di tempat jadi anak saling berkomunikasi, berbeda dengan gadget hanya berupa seperti mainan hayalan. Jadi pada permainan kumala jump ini , baik untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini. Pada pratindakan siklus I ini ada anak yang mulai berkembang 59% sedangkan berkembang sesuai harapan yaitu 41% pada pratindakan siklus II yaitu berkembang sesuai harapan 16,3 % sedangkan berkembang sangat baik 83,7%. Hasil pratindakan,siklus I dan Siklus II yang telah di laksanakan dan telah dengan rinci di paparkan di atas, ternyata anak di kelas B2 (umur 5-6 tahun) TT Dharma Kumara I Penebel mengalami peningkatan perkembangan motorik kasarnya melalui media permainan

kamala jump. saran yang dibuat pada penelitian ini yaitu pada permainan kamala jump ini sangat baik untuk permainan motorik kasar anak usia dini ini. Pada permainan ini bisa digunakan untuk stimulasi perkembangan anak usia dini pada usia emas ini, permainan ini bukan hanya bisa distimulasi untuk perkembangan motorik kasar saja tapi bisa juga untuk menstimulasi 6 aspek perkembangannya.

### Ucapan Terima Kasih

Semoga jurnal ini bisa bermanfaat untuk yang membaca semoga para orang tua bisa lebih memilih permainan terbaik dan bermanfaat untuk tumbuh kembang anak yang lebih sempurna. dan terimakasih pada semua yang ikut serta penulisan ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini untuk mempelancar penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Aslindah, A. (2022). Strategi Orang Tua dalam Menanamkan Karakter Hemat pada Anak Sejak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 19–30. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.118>
- Azmita, M., & Mahyuddin, N. (2021). Peningkatan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 156–164. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.276>
- Burhaein, E. (2017). Indonesian Journal of Primary Education Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Dwi Septya, J., Siregar, N. B., Mora, E., & Sahla Nasution, J. (2023). Karakteristik Pertumbuhan Fisik dan Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar. *Edu Manage*, 2(2), 1–8. <https://www.jurnal.staini.ac.id/index.php/edumanage>
- Fajar, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1), 58–66. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Kusuma Purwa, A., & Abdullah Mudhofir. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Care*, 8(2), 58–68.
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Mochamad Surya, C., Islami, S., Kusniati, Y., Suhartini, T., & Nurjanah, S. (2023). Kegiatan Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1SE-Artikel), 75–82. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/324>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nurlaila, M. O., Susari, H. D., & Anwar, R. N. (2022). Stimulasi orang tua untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 1, 787–790.
- Noviarti, A., & Ismet, S. (n.d.). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Tunas Cendekia*. 4(1).  
<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia>
- Paud, D. I., & Banda, I. T. A. (2016). Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di Paud It Al-Fatih Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1), 68–75.  
<https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/421>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Purnomo, S. (1970). Pendidikan Karakter di Indonesia: Antara Asa Dan Realita. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 66–84. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.553>
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8–23. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/4506>
- Roostin, E., & Aprilianti, R. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Dakuca Untuk Menstimulasi 6 Aspek Perkembangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 13. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.741>
- Sa'diyah, U. N. H., Karmila, M., & Purwadi, P. (2023). Implementasi APE Perigi sebagai Media Stmulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 310–316. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.161>
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.1-8>
- Setiani, R. E. (2013). Memahami Pola Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18(3), 455–470.  
<https://doi.org/10.24090/insania.v18i3.1472>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 311–330.  
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.756>
- Susanti, Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2022). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 9, 77–84.  
<https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39690>
- Syamsurrijal, A. (2021). Komparasi Pendidikan Karakter Indonesia dan Jepang (Analisis terhadap Landasan, Pendekatan, dan Problematikanya). *Fitrah: Journal of Islamic*

- Education*, 2(2), 184–199. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i2.74>
- Taufan, J., Ardisal, A., Damri, D., & Arise, A. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak dengan Hambatan Fisik dan Motorik. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.496>
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>