

Implementasi Permainan Asen Naga Pada Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Nasywa Noor Hanyfa¹ ✉, Alifia Fahira Sari², Safira Bunga Cinta Fortuna³, Lira Audhita⁴, Maya Argilia Dian Safitri⁵, Fitri Anjarwati⁶, Mariyani⁷

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mulawarman^{1,2,3,4,5,6}

TK Fastabiqul Khairat⁷

DOI: [10.31004/aulad.v9i2.1576](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1576)

✉ Corresponding author:
[nasywahanyfa@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya aktivitas fisik dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan asen naga pada keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, dengan subjek anak usia 5–6 tahun dan peran guru. Instrumen penelitian berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berfokus pada kemampuan berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan asen naga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, serta kemampuan keberanian, kerjasama, *problem solving*, dan sosial emosional. Implikasinya, permainan ini dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

Kata Kunci: *Permainan Asen Naga, Permainan Tradisional, Anak Usia 5-6 Tahun, Motorik Kasar, PAUD*

Abstract

This study is motivated by the importance of physical activity in supporting the development of gross motor skills in early childhood. The study aims to describe the implementation of the 'dragon tag' game on the gross motor skills of children aged 5–6 years. This research uses a qualitative approach with a descriptive type, involving children aged 5–6 years and the role of teachers as subjects. The research instruments include observation, interviews, and documentation focusing on running, jumping, maintaining balance, and body coordination skills. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation, while data analysis used data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the 'dragon tag' game can improve children's gross motor skills, as well as their courage, cooperation, problem-solving, and social-emotional abilities. The implication is that this game can be used as an effective learning strategy for children.

Keywords: *Asen Naga Game, Traditional Games, Children Aged 5-6 Years, Gross Motor Skills, Early Childhood Education (ECE)*

Article Info

Copyright (c) 2026 Nasywa Noor Hanyfa, Alifia Fahira Sari, Safira Bunga Cinta Fortuna, Lira Audhita, Maya Argilia Dian Safitri, Fitri Anjarwati, Mariyani

Received 11 February 2026, Accepted 20 June 2026, Published 25 August 2026

1. PENDAHULUAN

Motorik kasar adalah keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar tubuh dalam berbagai aktivitas, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan melakukan gerakan aktif lainnya. Keterampilan ini penting dikembangkan pada anak usia dini karena mendukung koordinasi gerak, kebugaran fisik, serta membantu anak lebih siap mengikuti kegiatan belajar dan aktivitas sehari-hari. (Sulistyo et al., 2021). Perkembangan motorik kasar yang baik berperan dalam membantu anak mengontrol keseimbangan tubuh, memperlancar koordinasi gerak, serta meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan di sekitarnya. (Salsabila et al., 2025). Kemampuan ini menjadi bagian penting dalam perkembangan anak usia dini karena berperan dalam mendukung koordinasi gerak tubuh serta kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan belajar sehari-hari.

Perkembangan motorik kasar yang tidak distimulasi secara optimal dapat berdampak pada rendahnya kemampuan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kepercayaan diri anak dalam melakukan aktivitas fisik. Anak-anak pada masa sekarang lebih cenderung memilih permainan digital karena tampilannya yang lebih menarik serta mampu memberikan pengalaman bermain yang beragam (Sava & Harianto, 2024). Perkembangan motorik kasar yang berkembang dengan optimal dapat membantu anak menjaga keseimbangan tubuh, meningkatkan kelincahan dalam bergerak, serta mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan di sekitarnya (Darmawati & Widyasari, 2022). Aktivitas fisik yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan menjadi salah satu cara efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional Asen Naga menjadi media yang tepat untuk mendukung pengembangan motorik kasar pada anak usia dini (Karimah & Siti Nur Aini Menia, 2021).

Penelitian mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Kurlillah (2023) mengemukakan bahwa aktivitas lompat tali memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Sementara itu, Manna (2024) menemukan bahwa permainan engklek mampu memberikan stimulasi fisik yang efektif untuk mendukung optimalisasi perkembangan motorik fisik anak. Temuan-temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa permainan tradisional merupakan sarana bermain alami yang mendukung pengembangan motorik kasar anak.

Permasalahan utama yang di hadapi dalam studi ini adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan sehingga aktivitas fisik anak dalam permainan yang menstimulasi motorik kasar menjadi berkurang (Verawati et al., 2020). Dalam kondisi tersebut, para pakar pendidikan di Indonesia berupaya menjaga keberadaan permainan tradisional agar tetap dikenal dan digunakan di tengah perkembangan budaya serta teknologi modern yang semakin pesat (Sya'bana et al., 2024). Salah satu langkah yang dilakukan adalah memperkenalkan permainan tradisional melalui pembelajaran muatan lokal (Saputri et al., 2024). Upaya lainnya dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan festival permainan tradisional, perlombaan, serta berbagai aktivitas pendukung yang berkaitan dengan permainan tradisional. (Alfiansyah et al., 2025).

Permainan tradisional mengandung berbagai nilai budaya yang memiliki makna penting (Cahyani et al., 2023). Nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional turut berperan dalam membentuk perkembangan psikologis, sikap, dan kehidupan sosial anak. Selain memiliki unsur budaya yang kuat, permainan tradisional mengajarkan berbagai nilai karakter, seperti integritas, ketangkasan, kepedulian, kebersamaan, keterampilan, dan ketangguhan. (Damanik et al., 2024). Permainan tradisional mengandung dimensi budaya yang kuat dan nilai-nilai karakter, di antaranya integritas, ketangkasan, sikap kepedulian, keselarasan, kemahiran, serta ketangguhan (Safitri et al., 2022). Anak usia 5–6 tahun cocok diperkenalkan dengan permainan tradisional berbasis lagu, *role play*, dan keterampilan fisik (Aimang, 2024). Beberapa permainan tradisional berciri olahraga tidak hanya memiliki aturan, tetapi juga mampu menciptakan suasana gembira dan menantang bagi anak, seperti permainan lompat tali, congklak, engklek, kelereng, dan layang-layang (Widayanti et al., 2023).

Indonesia memiliki banyak jenis permainan, salah satunya permainan tradisional Asen Naga. Asen Naga adalah permainan tradisional khas Kalimantan Timur lebih tepatnya di daerah Kutai. Permainan ini juga dikenal dengan nama lain *Gobak Sodor* di daerah Jawa khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan Asen Naga melibatkan seluruh anggota tubuh sehingga dapat menstimulai keterampilan motorik kasar. Permainan Asen Naga memerlukan tempat yang luas atau di lapangan yang lapang. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 2 tim pemain, tim lawan dan tim jaga. Permainan Asen Naga dapat membantu melatih kemampuan motorik kasar pada anak. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas permainan tradisional Asen Naga pada keterampilan motorik kasar anak usia dini. Penelitian Tristya (2024) menunjukkan bahwa permainan Asen Naga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, terutama dalam aspek kecepatan, koordinasi tubuh, dan kelincahan bergerak. Penelitian Puspitasari (2022) Permainan Asen Naga juga dapat mengembangkan kemampuan kerja sama antaranak melalui kegiatan bermain secara berkelompok. Selain itu, penelitian Musa & Andung Dwi Haryanto (2022) menunjukkan bahwa permainan Asen Naga juga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan sosial anak. Sementara itu, penelitian Ningtyas (2024) lebih berfokus pada efektivitas pengenalan permainan Asen Naga terhadap antusiasme peserta didik di sekolah.

Penelitian mengenai permainan Asen Naga umumnya lebih banyak membahas pengaruh permainan terhadap kemampuan motorik kasar dan sosial anak. Namun, penelitian yang secara khusus membahas pelaksanaan permainan tradisional Asen Naga sebagai bagian dari program muatan lokal di TK, khususnya di Kalimantan Timur, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus penelitian yang menggambarkan proses implementasi permainan tradisional Asen Naga dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan tradisional Asen Naga pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini berupaya menggambarkan proses penerapan permainan tersebut di lingkungan sekolah, bagaimana cara guru mengenalkan permainan tradisional, keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, hingga respons dan antusiasme mereka selama permainan berlangsung.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif karena dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam melalui penggalian informasi dari para informan (Fiantika et al., 2022). Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada pemaparan secara mendalam mengenai proses penerapan permainan tradisional Asen Naga dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Fastabiqul Khairat Kota Samarinda. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas dan anak usia 5–6 tahun. Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa foto dan video kegiatan bermain. Observasi dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan permainan berlangsung, seperti kemampuan berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta kelincahan dalam bergerak. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan permainan tradisional Asen Naga serta peran guru dalam memperkenalkan permainan tersebut kepada anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara yang terdapat pada Tabel 1 serta lembar observasi karakteristik motorik kasar anak yang terdapat pada Tabel 2.

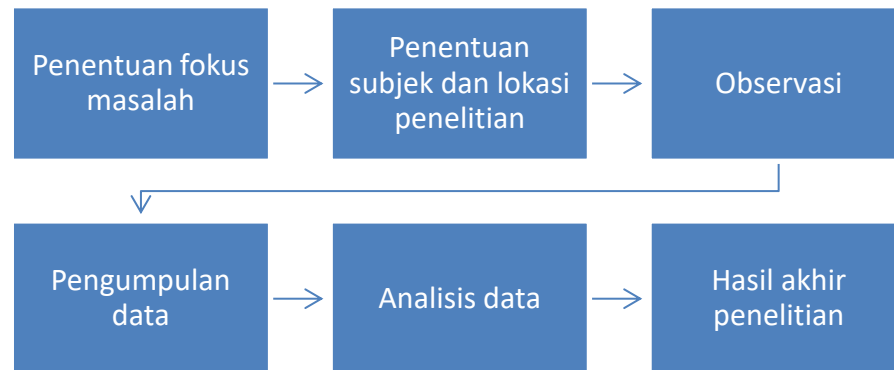
Tabel 1. Pedoman Wawancara

No.	Indikator
1.	Apa yang Bunda tau mengenai permainan asen naga ini?
2.	Menurut Bunda apakah permainan ini cocok untuk di mainkan oleh anak usia dini?
3.	Menurut Bunda, bagaimana cara mengenalkan permainan asen naga kepada anak-anak?
4.	Bagaimana cara guru/ orang tua dalam mengenalkan permainan asen naga kepada anak?
5.	Dari permainan ini, apa kesulitan yang muncul saat anak bermain permainan asen naga?
6.	Bagaimana cara Bunda mengatasi masalah tersebut?
7.	Menurut Bunda, gimana caranya agar permainan asen naga tidak hilang dan di sukai oleh anak-anak?
8.	Kira-kira permainan yang sudah di kenalkan di sekolah ini ada apa saja?
9.	Apakah permainan tradisional asen naga sudah pernah di kenalkan kepada anak-anak?

Tabel 2. Instrumen Karakteristik Motorik Kasar

Aspek yang diamati	Indikator	
Motorik Kasar	Koordinasi Tubuh	Anak mampu bergerak secara cepat dan zig zag saat bermain ketika ingin menghindari tim lawan.
	Berlari	Anak mampu berlari cepat tanpa melewati garis penjaga
	Melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki tanpa mengenai garis jaga
	Menjaga Keseimbangan	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat bermain

Teknik analisis data mengacu pada model analisis kualitatif Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dapat dilihat melalui alur penelitian pada gambar 1.

**Gambar 1. Alur Penelitian**

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa anak usia 5–6 tahun di TK Fastabiquil Khairat telah mengenal permainan Asen Naga melalui program muatan lokal dan menunjukkan antusiasme dalam memainkannya. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan, seperti melewati garis, menghindari penjaga, dan menentukan waktu berlari. Meskipun sebagian anak telah mampu mengkoordinasikan tubuh serta menjaga keseimbangan dengan baik, namun kemampuan tersebut belum merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan Asen Naga berpotensi digunakan sebagai stimulasi motorik kasar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan dilakukan secara berulang dengan pendampingan guru. *Permainan Asen Naga sebagai Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun*

Permainan Asen Naga dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun dapat diterapkan melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerak aktif, dilakukan secara menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak. Melalui kegiatan tersebut, anak juga dapat mengenal serta memainkan berbagai permainan tradisional, seperti congklak, cublak-cublak suweng, ular naga panjang, bunga tertutup bunga terbuka, gasing, dan gobak sodor yang di Kalimantan Timur dikenal dengan nama Asen Naga.

“Anak-anak di sekolah ini pada dasarnya telah mengenal permainan tradisional karena adanya program muatan lokal. Melalui program tersebut, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai permainan tradisional, salah satunya permainan Asen Naga. Namun, pada saat itu guru memperkenalkannya kepada anak-anak dengan sebutan Gobak Sodor.” Bunda RY selaku wali kelas rombongan B.

Anak diajak untuk berlari, menghindari penjaga, serta menjaga keseimbangan saat melewati garis permainan. Berbagai gerakan tersebut secara tidak langsung dapat melatih kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan kelincahan gerak anak. Selain itu, guru perlu memberikan contoh gerakan serta mendampingi anak selama kegiatan bermain agar proses permainan tetap aman dan berjalan dengan baik. Pelaksanaan permainan Asen Naga dalam penelitian ini dimulai dengan pembuatan garis sebagai batas area bermain yang digunakan anak untuk berdiri, berlari, dan berhenti. Setelah itu, guru meminta peneliti memperkenalkan tata cara bermain serta menjelaskan secara singkat mengenai permainan tradisional Asen Naga kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat sangat bersemangat dan antusias ketika kegiatan permainan dimulai.

Selanjutnya, peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas kelompok naga dan kelompok penyerang.

"Anak-anak menunjukkan rasa senang terhadap permainan tradisional, khususnya permainan Asen Naga. Mereka beberapa kali menanyakan kapan permainan Asen Naga akan dimainkan kembali." Ucap Bunda RY pada saat wawancara.

Implementasi Permainan Asen Naga

Asen Naga adalah permainan tradisional beregu yang mengutamakan kerja sama dan kekompakan antarpemain dalam satu tim. Permainan ini melibatkan peran aktif setiap anggota kelompok dan umumnya dimainkan oleh tiga sampai enam orang dalam satu regu (Himawan et al., 2022). Permainan Asen Naga diawali dengan pembagian peran antara kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Kelompok penjaga menempati area petak yang telah ditentukan, sedangkan kelompok penyerang bersiap untuk melewati area tersebut. Tugas kelompok penyerang adalah melewati setiap petak tanpa terkena sentuhan dari penjaga. Sementara itu, kelompok penjaga berusaha menghadang dan menyentuh penyerang agar tidak berhasil melewati garis permainan. Apabila penyerang tersentuh, maka pemain tersebut berganti peran menjadi penjaga. Permainan dinyatakan selesai ketika seluruh penyerang telah tersentuh atau waktu bermain telah berakhir (Ningtyas et al., 2024).

Asen Naga merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok oleh dua tim, di mana setiap tim terdiri atas tiga hingga enam orang pemain. Permainan ini dilakukan pada lapangan berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi beberapa bagian menggunakan garis sebagai pembatas. Selain menjadi penanda area permainan, garis-garis tersebut juga digunakan sebagai wilayah penjagaan bagi tim yang bertugas menjaga. Pada pelaksanaannya, permainan dibagi menjadi dua peran, yaitu tim penjaga dan tim penyerang. Tim penjaga bertugas mengawasi garis-garis lapangan dengan bergerak sesuai jalur yang telah ditentukan. Sementara itu, tim penyerang berusaha melewati setiap area permainan dengan berlari dari garis awal menuju garis akhir, lalu kembali lagi ke titik awal tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga.

Permainan Asen Naga dilaksanakan dengan menonjolkan unsur kelincahan, kecepatan, dan kekompakan antarpemain. Permainan akan berhenti apabila salah satu anggota tim penyerang berhasil disentuh oleh tim penjaga, kemudian kedua kelompok bertukar tugas. Tim penyerang dianggap berhasil jika seluruh pemain mampu melewati setiap garis lapangan dan kembali ke posisi awal tanpa terkena sentuhan penjaga. Melalui permainan ini, anak tidak hanya dilatih dalam kemampuan gerak, tetapi juga belajar membangun kerja sama, menyusun strategi, dan menjaga koordinasi dengan anggota tim lainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik pada kelompok pertama masih mengalami kesulitan dalam mengikuti beberapa aturan permainan Asen Naga, seperti melewati garis batas dan berhenti pada area yang telah ditentukan. Meskipun demikian, kemampuan motorik kasar anak pada kelompok ini telah berkembang sesuai tahap perkembangannya. Anak mampu berlari dengan baik serta dapat berhenti setelah melewati kotak atau garis pertama. Sementara itu, pada kelompok kedua, beberapa anak juga tampak belum sepenuhnya memahami aturan permainan, tetapi mereka menunjukkan kemampuan kerja sama yang cukup baik selama kegiatan berlangsung. Anak-anak saling memberi semangat, berkomunikasi tanpa menyakiti lawan, dan mampu menyampaikan strategi permainan secara positif. Kerja sama yang baik ini membuat kelompok kedua berhasil memenangkan permainan.

"Kesulitan anak saat bermain Asen Naga adalah rulesnya, harus dikenalkan dan diajak bermain berkali-kali agar anak terbiasa dengan aturan main yang ada. Selain itu permainan ini sangat cocok dimainkan atau dikenalkan pada anak usia dini, selain melatih kekuatan otot tubuh, kemampuan pemecahan masalah, dan kepekaan spasial. Permainan ini juga mengajak anak lebih mengenali asal usul budaya Indonesia." Bunda RY.

Permainan ini memiliki berbagai nilai yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Sikap kerja sama dapat terlihat ketika setiap anggota kelompok saling mendukung untuk mencapai tujuan permainan. Di samping itu, kemampuan komunikasi juga diperlukan agar antarpemain dapat berkoordinasi dengan baik dalam menjalankan strategi selama permainan berlangsung. Permainan ini turut mengembangkan kreativitas anak melalui kemampuan menyusun strategi untuk melewati petak penjagaan dengan aman. Selain melatih keberanian anak dalam menghadapi tantangan selama bermain, permainan ini juga menumbuhkan sikap kekompakan melalui kerja sama dan koordinasi antarpemain dalam kelompok penjaga untuk mencapai kemenangan.

Sementara itu, kelompok penyerang dilatih untuk bergerak secara cermat saat melewati area penjagaan dan belajar menunggu kesempatan yang tepat untuk melanjutkan langkah. Permainan ini juga melatih ketangkasan anak, khususnya pada kelompok penjaga yang harus cepat dan tanggap dalam menghalangi lawan. Oleh sebab itu, permainan Asen Naga tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan anak (Ningtyas et al., 2024). Selain melatih fisik, permainan

Asen Naga juga menstimulasi kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal pemecahan masalah dan penyusunan strategi. Permainan ini juga efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal serta kemampuan sosial anak, seperti kerja sama, rasa kepedulian terhadap teman, dan sikap peduli terhadap lingkungan di sekitarnya (Musa & Andung Dwi Haryanto, 2022). Hasil riset yang dilakukan lin maulina & Herawati (2024) menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional Asen Naga dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hasil tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan Asen Naga juga mampu membantu perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

Ketika bermain, peserta didik menunjukkan kemampuan dalam memecahkan masalah selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat ketika mereka berusaha menentukan waktu yang tepat untuk berlari. Pada pertemuan pertama dan kedua, anak-anak masih tampak ragu, belum sepenuhnya memahami peraturan permainan, serta sering keluar dari garis permainan. Namun, pada pertemuan ketiga, peserta didik mulai memahami cara bermain yang benar sesuai aturan. Mereka saling memberikan semangat agar dapat memenangkan permainan Asen Naga. Selain itu, sorakan dukungan dari teman-teman yang berada di pinggir lapangan turut meningkatkan semangat dan antusiasme pemain, baik dari tim naga maupun tim penyerang. Anak-anak kerap memberikan motivasi satu sama lain agar dapat memenangkan permainan. “Ayo kita harus semangat ya, kita harus bisa!” ucap peserta didik sebelum permainan dimulai.

Tabel 3. Progres Perkembangan Motorik Kasar Anak

No.	Pertemuan	Jumlah Anak	Belum Bisa	Bertahap	Langsung Bisa
1.	Pertemuan Pertama	12 anak	2 anak	6 anak	3 anak
2.	Pertemuan Kedua	12 anak	1 anak	2 anak	5 anak
3.	Pertemuan Ketiga	12 anak	-	3 anak	4 anak
4.	Pertemuan Keempat	12 anak	-	3 anak	4 anak
5.	Pertemuan Kelima	12 anak	-	1 anak	3 anak
6.	Pertemuan Keenam	12 anak	-	-	12 anak

Pada permainan asen naga, kemampuan anak dapat dilihat dalam beberapa kategori. Kategori *belum bisa*, anak masih belum mampu mengikuti aturan permainan dengan benar, tetapi sudah mulai menunjukkan ketertarikan dengan cara mengamati jalannya permainan. Lalu, pada kategori *bertahap*, anak mulai dapat mengikuti aturan permainan meskipun belum sepenuhnya benar. Namun, tahap ini sudah terlihat adanya perkembangan yang cukup signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Pada kategori *langsung bisa*, anak sudah mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan bermain secara sportif tanpa melakukan pelanggaran selama permainan berlangsung.

Pada pertemuan pertama yang tercantum dalam Tabel 3 perkembangan motorik kasar anak, masih terdapat 2 dari 12 anak yang berada pada kategori belum mampu, sedangkan sebagian besar lainnya berada pada kategori berkembang bertahap. Hanya 3 dari 12 anak yang sudah dapat mengikuti permainan secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pada tahap awal pelaksanaan, sebagian anak masih memerlukan bimbingan serta penyesuaian terhadap aturan permainan. Selain itu, saat kegiatan berlangsung, DN sempat terjatuh sehingga posisinya digantikan oleh RS agar permainan tetap dapat berjalan. Pada pertemuan kedua, jumlah anak pada kategori belum bisa mengalami penurunan. Terdapat 1 orang anak yang murung ketika permainan akan di mulai, namun hal ini teratasi dengan baik dengan memberikan motivasi kepada anak. Sebagian anak mulai menunjukkan kemampuan mengikuti permainan secara mandiri, meskipun masih terdapat 2 anak yang berada pada kategori bertahap. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap mekanisme dan aturan permainan.

Pada pertemuan ketiga hingga pertemuan kelima, tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori *belum bisa*. 6 orang anak masih berada pada kategori bertahap, namun 6 anak lainnya mampu mengikuti permainan secara langsung semakin meningkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak mulai terbiasa dengan kegiatan permainan dan mampu menerapkan aturan permainan secara lebih konsisten. Pada pertemuan terakhir, 12 anak telah berada pada kategori langsung bisa. Anak-anak mampu mengikuti permainan tanpa memerlukan bantuan atau arahan tambahan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan secara berulang memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam memahami aturan, mengembangkan keterampilan motorik, serta meningkatkan kesiapan anak dalam berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Pada babak ini, durasi permainan berlangsung sedikit lebih lama dibandingkan babak sebelumnya. Teman-teman yang berada di pinggir lapangan, serta Bunda RY selaku fasilitator, terus memberikan dukungan dan semangat kepada para pemain. Pada babak pertama, tim naga dinyatakan sebagai

pemenang. Selanjutnya, peserta didik bertukar peran, yang mana tim naga menjadi tim penyerang dan tim penyerang menjadi tim naga. Pada babak kedua, permainan berlangsung semakin menyenangkan dengan sorakan semangat yang terus diberikan oleh teman-teman di pinggir lapangan. Baik tim naga maupun tim penyerang menunjukkan kerja sama yang sangat baik. Hingga akhirnya, pemenang pada babak kedua adalah tim penyerang, yaitu tim yang sama seperti pada babak pertama.

Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam memainkan permainan Asen Naga. Oleh karena itu, peneliti mengelompokkan pemain ke dalam susunan tim yang berbeda pada setiap pertemuan. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam membangun kerja sama, meningkatkan kekompakan tim, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah bersama. Peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa tim, termasuk dengan menggabungkan anak-anak yang sejak awal menunjukkan kemampuan menonjol ke dalam satu tim. Pengelompokan ini dilakukan untuk mengamati cara mereka bermain, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam suatu tim. Setiap kali terdapat gerakan yang menonjol dari tim penyerang, tim naga dengan sigap melakukan antisipasi dan menyusun strategi agar tim penyerang tidak berhasil melewati penjagaan.

Peran Guru dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Kepada Anak

Sekolah memiliki program muatan lokal yang di dalamnya tidak hanya membahas permainan tradisional saja, namun juga membahas bahasa daerah, suku, adat istiadat, makanan khas, serta rumah adat. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih mengenali keunikan dan budaya tempat tinggal mereka, sehingga peserta didik mengenali apa suku dan bahasa daerah masing-masing. Dalam mengenalkan permainan tradisional Asen Naga, guru selalu mengajak peserta didik memainkan permainan tersebut secara berulang kali, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui, namun juga bisa memainkan permainan Asen Naga.

"Mengenalkan permainan ke anak itu memang tidak bisa dilakukan hanya sekali, namun berkali-kali. Biasanya Bunda akan memberikan sebuah PR kepada anak-anak untuk memainkan permainan tersebut di rumah bersama orang tua dan saudara." Bunda R

Permainan tradisional Asen Naga merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif, khususnya dalam mendukung perkembangan sosial serta pembentukan karakter kerja sama pada anak usia dini hingga usia sekolah dasar. Penelitian oleh Lintang Febyarum (2023) bahwa melalui permainan Asen Naga, anak dapat belajar nilai kerja sama dalam tim, karena permainan ini menuntut adanya koordinasi antarpemain untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, karakter kerja sama dapat terbentuk secara alami melalui pengalaman bermain yang dialami anak. Di samping itu, penerapan permainan Asen Naga yang dilakukan secara terarah juga mampu menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, seperti kemampuan mengontrol diri, bersikap sabar saat menunggu giliran, serta menaati aturan permainan yang telah disepakati. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional Asen Naga dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran motorik kasar dan pendidikan karakter, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping selama proses bermain berlangsung.

Peran guru sangat penting dalam memberikan arahan, menjelaskan aturan permainan, serta memastikan nilai-nilai budaya dan karakter dapat dipahami serta diinternalisasi oleh anak melalui pengalaman bermain secara langsung (Sari & Sitorus, 2024). Selain itu, pembiasaan permainan Asen Naga secara rutin dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan antusiasme belajar anak sekaligus membantu menjaga keberlangsungan permainan tradisional agar tidak tergantikan oleh permainan modern. Dengan demikian, pelestarian permainan tradisional Asen Naga dapat dilakukan secara efektif melalui peran aktif guru, integrasi dalam proses pembelajaran, serta pembiasaan bermain secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan anak usia dini. Melalui peran guru, permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik, meningkatkan kerja sama, mempererat interaksi sosial, serta menanamkan nilai-nilai karakter positif pada anak (Rahmadani et al., 2025).

Upaya pelatihan bagi guru dalam memodifikasi permainan tradisional sesuai dengan tahap perkembangan anak turut menunjukkan peran penting guru dalam mengembangkan permainan agar lebih relevan sebagai media pembelajaran. Pelatihan tersebut menghasilkan berbagai variasi permainan yang dapat disesuaikan dengan kelompok usia anak, sekaligus memperkuat peran guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional secara lebih efektif (Wahyuni et al., 2023).

Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Asen Naga

Motorik kasar berkaitan erat dengan perkembangan fisik yang melibatkan gerakan tubuh hasil koordinasi antara otot, otak, dan saraf. Ketika otot-otot tubuh semakin kuat, kemampuan gerak yang menggunakan tangan dan kaki mulai berkembang dengan baik. Perkembangan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, dan berbagai aktivitas lainnya memerlukan keterampilan motorik agar kerja saraf dan otot yang

sedang berkembang dapat berfungsi secara optimal (Amalia et al., 2020). Menurut Tristya (2024) permainan tradisional Asen Naga dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan Asen Naga terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terutama pada aspek kecepatan, kelincahan, dan koordinasi gerak tubuh. Berbagai hasil studi juga menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan setelah anak mengikuti permainan ini, baik dalam bentuk pengembangan maupun modifikasi kegiatan. Di samping itu, permainan ini juga dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak, seperti keterampilan dalam memecahkan masalah dan menyusun strategi. Permainan Asen Naga juga berperan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal serta kemampuan sosial anak, termasuk sikap peduli terhadap orang lain dan pembentukan karakter yang lebih peka terhadap lingkungan sekitar (Musa & Andung Dwi Haryanto, 2022).

Temuan hasil observasi menunjukkan bahwa permainan tradisional Asen Naga tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, tetapi juga dalam menumbuhkan sikap kerja sama antartim. Hal ini sejalan dengan temuan (Puspitasari et al., 2022) bahwa permainan ini dapat mengembangkan sikap kerja sama pada anak usia dini. Melalui permainan Asen Naga, anak-anak memperoleh pengalaman belajar mengenai kolaborasi serta penyusunan strategi dalam kelompok, yang merupakan bagian penting dari keterampilan sosial. Pendekatan berbasis kebersamaan dalam permainan ini juga mampu menumbuhkan sikap toleransi dan empati pada anak, sekaligus memperkuat hubungan sosial di antara teman sebaya. (Syihabbudin & Umami, 2021). Selain itu, keterlibatan orang tua sangat berperan dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Orang tua dapat mengajarkan sekaligus mendampingi anak ketika bermain Asen Naga di rumah. Melalui pembiasaan bermain dalam suasana yang aman dan menyenangkan, anak tidak hanya terhindar dari kejenuhan, tetapi juga dapat mengenal serta memahami nilai-nilai budaya dan tradisi lokal secara langsung (Ulfadhilah, 2022).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningtyas (2024) bahwa pengenalan permainan tradisional Asen Naga efektif diterapkan, yang tercermin dari tingginya minat dan semangat peserta didik selama kegiatan berlangsung. Sebelum kegiatan dilaksanakan, terdapat sejumlah aspek yang perlu dipertimbangkan, seperti karakteristik anak, kondisi lingkungan, jumlah peserta didik, serta kesiapan sarana dan prasarana di sekolah. Secara tidak langsung, permainan ini turut melatih kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, Asen Naga juga membantu mengasah keterampilan berkomunikasi serta memperkuat kerja sama antarkelompok, karena untuk mencapai kemenangan anak-anak harus saling berkoordinasi dan merancang strategi agar dapat menembus pertahanan lawan hingga mencapai garis akhir.

4. KESIMPULAN

Permainan Asen Naga dapat diimplementasikan dengan baik pada anak usia 5–6 tahun di TK Fastabiqul Khairat Kota Samarinda melalui kegiatan muatan lokal sekolah. Pelaksanaan permainan ini mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, seperti berlari, melompat, kelincahan, dan koordinasi gerak. Selain itu Asen Naga mampu mengembangkan aspek sosial-emosional, kerja sama, keberanian, dan pemahaman aturan. Anak menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung, terutama setelah dilakukan secara berulang. Selain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, permainan Asen Naga juga berperan dalam mengenalkan dan melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, permainan tradisional ini layak diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Fastabiqul Khairat Kota Samarinda, para guru, dan tenaga kependidikan yang telah memberikan waktu, informasi, serta dukungan selama proses penelitian ini berlangsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Fitri Anjarwati, M. Pd yang senantiasa memberikan masukan, dan dukungan selama proses penulisan artikel ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada teman-teman peneliti, Safira Bunga Cinta, Alifia Fahira Sari, Maya Argilia Dian Safitri, serta Lira Auditha yang senantiasa membantu dan bekerja sama dengan baik hingga penelitian ini berjalan dengan baik. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis Fahminoor dan Widita Pamela Sitoresmi, serta adik-adik penulis, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

6. REFERENSI

- Aimang, H. A. (2024). Media dan permainan (ed.); 1st ed.). Alifba Media.
- Alfiansyah, A., Karo, P., Syahrul, F., Azhari, E., Karo, B., Sinuhaji, E., Harefa, E., & Zega, F. (2025). Partisipasi permainan tradisional egrang dalam olahraga masyarakat fortina kota medan 2024. *Joska: Jurnal Isori Kampar*, 2(2), 161–166. <https://doi.org/10.53905/joska>
- Amalia, N. A., Maharani, T., & Rahmad, I. N. (2020). Upaya peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional gobak sodor. *Jurnal Stkip Kusuma Negara Pendidikan Guru Paud*, 162–172.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023).

- Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Damanik, R., Mulyani, R., & Sibarani, T. (2024). Nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional simalungun. 8, 50975–50981.
- 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>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). Metodologi penelitian kualitatif.
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan tradisional petualangan gobak sodor dan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Himawan, A., Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Benefits of the traditional game of gobak sodor : improving communication skills and social in early childhood, literature review. *Scitepress (Science And Technology Publications, Icpsyche 2021*, 144–150. <https://doi.org/10.5220/0010809800003347>
- lin Maulina, Herawati, I. W. (2024). Analisis penerapan permainan tradisional engklek pada anak usia dini. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2477–2143.
- Karimah, A., & Siti Nur Aini Menia, S. N. A. M. (2021). Meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional gobak sodor. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v2i1.1748>
- Kurlillah, A., Agustina, N. M., Oktavianti, R. I., Istiyarni, E., Olivia, D. L., Telang, J. R., Inda, P. T., & Bangkalan, K. (2023). Analisis perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “ bhisek .” *JECE: Journal Of Early Education*, 4(2), 66–72.
- Lintang Febyarum, I. (2023). Permainan gobak sodor untuk mengembangkan sikap kerjasama pada anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi Aud)*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.7768>
- Manna, D., Dzakiyyah, N., Susanto, N., Nurhuda, P., Pavlovic, R., & Fauziah, D. N. (2024). Melatih motorik kasar anak pra-sekolah melalui permainan tradisional : a literatur review. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1647–1656. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6244>
- Musa, M. M., & Andung Dwi Haryanto. (2022). Permainan tradisional gobak sodor pada materi gerak lokomotor dalam meningkatkan kerja sama siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.56997/pgmi.v1i1.747>
- Ningtyas, R. K., Sucahyo, E., Asmara Nasution, S. R., & Nuriana, I. (2024). Pengenalan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1748>
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Rahmadani, R., Nababan, D. P., & M, M. R. F. (2025). Peran penting guru penjas dalam meningkatkan olahraga tradisional di sd negeri 064966 medan perjuangan t . p 2024 / 2025. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(6), 175–179.
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional suku sasak di desa babussalam gerung lombok barat. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 63–76. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.1071>
- Salsabila, Z. S., Pratama, R. S., Pendidikan, G., Usia, A., & Semarang, U. N. (2025). Membangun keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui olahraga. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 27–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1416>
- Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi penguatan profil pancasila tema kearifan lokal dengan kontekstualisasi permainan tradisional congklak. *Innovative:Journal Of Social Science Research*, 4(2807–4238), 6461–6475. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11123>
- Sari, N., & Sitorus, A. S. (2024). Improving early childhood social skills through the gobak sodor game at tk it al fathaniyah aceh tenggara. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 63–73. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.822>
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi budaya permainan tradisional pada anak- anak di era globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Sonya, M., Dewi, R., & Wulan, S. (2025). Pengembangan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. *Aulad : Journal On Early Childhood*, 8(2), 1017–1025. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1326>
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Vera Sholeha. (2021). Profil kemampuan motorik kasar anak usia 5-6

- tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 9(3), 156–161. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Sya'bana, M. Z., Zaini², M., & Owon, R. A. S. (2024). Upaya melestarikan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*, 01(02), 47–51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14886991>
- Syihabbudin, M., & Umami, K. N. (2021). Establishment of children's tolerance attitude with the traditional gobak sodor approach. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 08(01), 260–291. <https://doi.org/10.33650/pjp.v8i1.1885>
- Tristya, I. (2024). Tinjauan literature media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(3026–2909), 73–88. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.316>
- Ulfadhilah, K. (2022). Mengatasi kejenuhan anak dalam masa pandemi. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.20414/iek.v4i1.4761>
- Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini. in universitas negeri semarang, (3)1,180-185
- Wahyuni, A. P., Anggorowati, K. D., & Kartini. (2023). Analisis pengenalan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i1.1025>
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Ika, N., & Rakhmawati, S. (2023). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada aud di siki. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7053–7059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>