



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1451-1461

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2081

Pengembangan Permainan Tradisional Riau *Statak* untuk Menstimulus Gerak Lokomotor pada Anak TK Usia 5-6 Tahun

Hikmatul Aziza¹, dan Joko Pamungkas²

^{1,2} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan tradisional Riau *Statak* sebagai media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak taman kanak-kanak usia 5–6 tahun. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas fisik anak serta minimnya pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PAUD akibat dominasi permainan digital. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, uji coba, dan revisi. Subjek penelitian melibatkan guru dan anak TK di Desa Danau Lancang, Provinsi Riau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dihasilkan berupa model permainan tradisional *Statak* dan buku panduan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak. Hasil uji coba membuktikan bahwa permainan *Statak* efektif dalam menstimulus gerak lokomotor anak dan meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Model permainan tradisional *statak* layak digunakan untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak TK.

Kata Kunci : Permainan Tradisional; *Statak*; Gerak Lokomotor; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to develop the traditional Malay Riau game *Statak* as a learning medium to stimulate locomotor skills in kindergarten children aged 5–6 years. The study is motivated by the low level of children's physical activity and the limited use of traditional games based on local wisdom in early childhood education due to the dominance of digital games. The research employed a *Research and Development (R&D)* method consisting of needs analysis, design, product development, try-out, and revision stages. The research subjects involved teachers and kindergarten children in Danau Lancang Village, Riau Province. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis was conducted using qualitative and quantitative descriptive techniques. The product developed consists of a modified traditional *Statak* game model and a user guidebook. The validation results indicate that the product is categorized as highly feasible. The try-out results demonstrate that the *Statak* game is effective in stimulating children's locomotor skills and increasing their active participation in learning. The traditional *statak* game model is suitable for stimulating locomotor movements in kindergarten children.

Keyword : Traditional Games; *Statak*; Locomotor Skills; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Hikmatul Aziza dkk.

✉ Corresponding author : Hikmatul Aziza

Email Address : hikmatulaziza.2024@student.uny.ac.id

Received 26 Februari 2026, Accepted 3 Mei 2026, Published 3 Mei 2026

PENDAHULUAN

Usia empat sampai enam tahun berada di jenjang taman kanak-kanak, pada masa ini ditemukan suatu masa yaitu masa peka. Dikatakan masa peka karena anak siap melakukan berbagai aktivitas yang dibutuhkan. Pendapat ini didukung oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 “bahwa taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun”. Maksud dari pendidikan TK yaitu peletakkan awal ke arah perkembangan, sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan serta membaca dimana dibutuhkan anak dimasa mendatang [1].

Maka kegiatan-kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh guru, sejatinya adalah upaya untuk mengoptimalkan aspek perkembangan tersebut secara formal di sekolah [2], [3]. Anak usia dini belajar secara optimal melalui permainan. Ini karena bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga merupakan metode bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan memahami aturan permainan [4], berekspresi dan memahami sesuatu dapat terjadi karena suatu penyebab [5], melibatkan interaksi sosial anak sehingga mampu bekerjasama dan saling menghargai [6]. Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk perkembangan holistik anak usia dini. Selain itu, permainan dengan aturan tertentu menjadikan anak lebih mandiri untuk mengikuti aturan yang ada dan percaya diri untuk memenangkan kompetisi atau perlombaan.

Sejalan dengan kurikulum 2013 pada satuan PAUD, Provinsi Riau mengeluarkan Peraturan Daerah (Perda) Nomor 72 Tahun 2015 terkait budaya di Riau umumnya mengatur tentang Muatan Lokal Budaya Melayu Riau (Mulok BMR) yang diajarkan di sekolah dan bertujuan melestarikan sejarah, nilai, serta tradisi masyarakat Melayu Riau. Sementara itu, peraturan spesifik mengenai pendidikan di Riau lebih banyak terfokus pada aspek kurikulum dan pembelajaran, tenaga kependidikan, serta peningkatan layanan perpustakaan. Penerapan pembelajaran Mulok BMR diberikan pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan Pendidikan Kesetaraan yang bermaksud sebagai sarana untuk menanamkan karakter budaya melayu yang bernilai etika, estetika, moral dan spiritual. Bertujuan untuk agar peserta didik dapat mengenali sejarah dan budaya melayu; menanamkan nilai-nilai budaya melayu ke dalam diri siswa; menerapkan nilai-nilai budaya melayu riau dalam kehidupan sehari-hari; mempertahankan dan mewariskan budaya melayu kepada siswa; mengembangkan budaya melayu riau. Dalam pasal 7 berisi tentang pembelajaran Mulok BMR diajarkan secara pragmatik, menarik dan menyenangkan.

Mengacu pada peraturan daerah RIAU nomor 72 tahun 2015 tersebut, pendidikan seharusnya berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia indonesia seutuhnya, yaitu dengan menjunjung tinggi budayanya sendiri terutama nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Penerapan berbagai nilai budaya yang ada, sebagai upaya terwujudnya standar mutu pendidikan berbasis budaya yang selaras dengan delapan standar nasional pendidikan. Permainan tradisional memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, karena selain berfungsi sebagai hiburan juga dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung

perkembangan anak. Beberapa penelitian menekankan bahwa pengembangan permainan tradisional berbasis teori maupun media tertentu dapat memperkuat nilai karakter serta melatih keterampilan sosial anak. Misalnya, pengembangan media permainan dakon berbasis teori Bruner terbukti efektif dalam meningkatkan daya pikir anak [7], sementara modul permainan tradisional untuk anak usia 6–8 tahun mampu memperkuat hati nurani dan nilai moral anak sejak dini [8]. Hal ini menegaskan bahwa permainan tradisional, termasuk *Statak*, dapat diadaptasi sebagai instrumen pendidikan yang selaras dengan kebutuhan perkembangan anak.

Selain membentuk aspek moral, permainan tradisional juga efektif dalam mendukung pembelajaran jasmani dan keterampilan fisik. Pengembangan program *Daily Physical Activity (DPA)* berbasis permainan tradisional terbukti meningkatkan keterampilan motorik sekaligus memperkuat semangat kebersamaan pada siswa sekolah dasar [9],[10]. Demikian pula, pengembangan media video tutorial permainan gobak sodor dapat membantu guru PJOK dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [11]. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga *Statak* juga layak dikembangkan sebagai sarana memperkuat kesehatan fisik, interaksi sosial, dan keterampilan kerjasama siswa.

Lebih jauh, penelitian tentang permainan tradisional juga menekankan pentingnya pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter bangsa. Upaya pengembangan permainan tradisional Lombok, engklek, maupun bentengan telah terbukti mampu mengenalkan nilai budaya kepada siswa sekaligus menumbuhkan rasa identitas dan kebanggaan terhadap warisan lokal [12], [13]. Bahkan, kegiatan sosialisasi permainan tradisional terbukti dapat mengembangkan karakter sosial siswa sekolah dasar melalui interaksi langsung dalam aktivitas bermain [14]. Dengan demikian, pengembangan permainan *Statak* tidak hanya penting untuk tujuan edukatif, tetapi juga sebagai upaya menjaga keberlangsungan budaya lokal agar tetap relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Di Indonesia terdapat permainan tradisional yang beragam, seperti petak umpet, loncat tali, gundu atau kelereng, dan pecah piring yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk mendukung anak berinteraksi dengan teman, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan fisik motorik. Permainan tradisional merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat dan memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini [15]. Permainan tradisional merupakan suatu warisan peninggalan bangsa Indonesia secara turun temurun yang bisa dimasukkan ke dalam program pembelajaran di lembaga PAUD guna menjaga kelestarian warisan bangsa yang saat ini dilupakan karena perhatian anak diambil oleh teknologi (*gadget*) [1]. Di era digital saat ini, anak-anak lebih senang menggunakan gadget atau alat teknologi, sehingga keberadaan permainan tradisional menjadi tidak dikenal. Padahal permainan tradisional masih relevan dan mendukung peningkatan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar tentang kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai budaya. Bentuk permainan yang

dapat membantu stimulasi gerak lokomotor anak yakni melalui permainan tradisional statak.

Permainan tradisional statak (dalam bahasa Melayu Riau) adalah permainan yang dimainkan secara melompat pada gambar datar yang telah digambar bentuk kotak-kotak di tanah. Dimainkan dengan cara melompati kotak demi kotak menggunakan satu kaki dan ada yang dua kaki, dimulai dari kotak satu ke kotak seterusnya. Permainan statak bisa dimainkan oleh dua sampai lima orang. Kotak yang digambar bervariasi dengan beberapa sketsa, ada yang segi empat Dempet vertikal, ada yang Dempet horizontal sebelah kanan dan kiri, paling atas diberi lingkaran. Pengembangan permainan tradisional statak dapat dikembangkan atau dimodifikasi sesuai dengan tujuan aspek perkembangan yang diinginkan [1].

Namun, perubahan zaman dan kecenderungan masyarakat yang lebih memilih permainan berbasis teknologi menjadi salah satu urgensi menghidupkan kembali dan atau memodifikasi permainan tradisional statak yang relevan dan mendukung tumbuh kembang anak. Dengan modifikasi diharapkan penggunaan permainan tradisional statak bukan sekadar melestarikan warisan budaya kepada anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik. Oleh karena itu, pengembangan permainan tradisional statak perlu dilakukan untuk menjamin keberlangsungan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya dan untuk meningkatkan gerak lokomotor anak usia dini.

Permainan tradisional di Indonesia saat ini mengalami penurunan minat yang cukup signifikan di kalangan anak-anak, terutama sejak maraknya penggunaan teknologi digital. Berdasarkan survei lapangan yang dilakukan pada beberapa TK di Desa Danau Lancang, hanya 16,25% anak di TK Cendrawasih, 8,90% di RA Darul Amanah As-Siddiq, dan 13,20% di TK Tunas Bangsa yang masih aktif memainkan permainan tradisional seperti statak. Secara keseluruhan, 87,22% lembaga PAUD yang disurvei belum menerapkan permainan tradisional secara efektif dalam kegiatan belajar [16]. Fakta ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan berbasis teknologi seperti game online dan media digital.

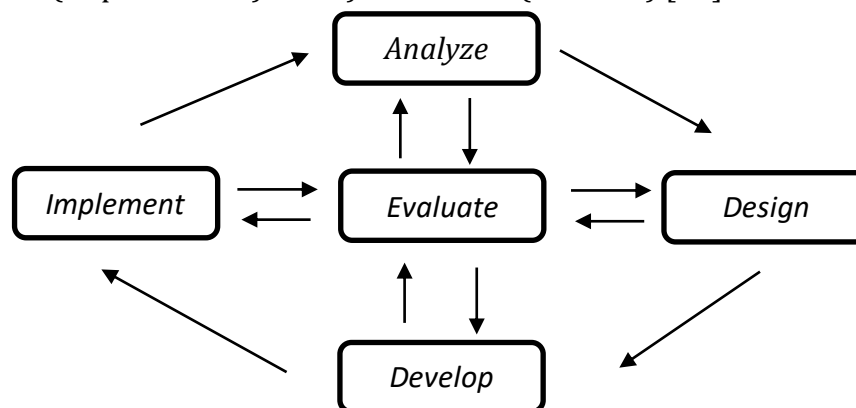
Temuan serupa juga dikemukakan oleh [17] dalam *Jurnal Obsesi*, bahwa di era digital, aktivitas bermain anak lebih banyak terpusat pada gadget dengan rata-rata 60% waktu bermain anak digunakan untuk aktivitas digital dibandingkan dengan aktivitas fisik tradisional. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan sosial-emosional anak, terutama dalam aspek kerja sama dan komunikasi. Permainan tradisional yang bersifat sosial seperti gobak sodor dan engklek kini hanya dikenal oleh sebagian kecil anak-anak di perkotaan, dengan tingkat pengenalan kurang dari 30%. Dari sisi perkembangan fisik, penelitian [18] menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar hingga 35% setelah intervensi selama 8 minggu. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan seperti statak dan engklek memberikan efek signifikan terhadap peningkatan keseimbangan, koordinasi, dan kebugaran anak. Namun, implementasi di lapangan masih terbatas karena banyak sekolah belum memiliki panduan pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Sementara [19] menegaskan bahwa revitalisasi permainan tradisional di lembaga PAUD merupakan strategi penting untuk menyeimbangkan aktivitas digital dan fisik anak. Penelitian mereka menunjukkan bahwa 72% guru PAUD menyatakan perlunya modul pembelajaran berbasis permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakter anak modern. Sayangnya, hanya 28% sekolah yang sudah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum, menunjukkan masih rendahnya dukungan kelembagaan terhadap pelestarian budaya lokal. Di sisi lain, [20] mengungkapkan bahwa permainan tradisional masih relevan sebagai sarana pembentukan karakter sosial anak. Studi kuantitatif mereka terhadap 120 siswa SD menunjukkan bahwa setelah diterapkan program permainan tradisional selama satu semester, terjadi peningkatan nilai sportivitas sebesar 24% dan kerja sama sebesar 31%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara kuantitas mulai jarang dimainkan, permainan tradisional tetap memiliki pengaruh kuat terhadap pengembangan moral dan sosial peserta didik.

Dari permasalahan di atas penelitian bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Melayu Riau Statak sebagai media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun, serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan memiliki beberapa model yang dapat digunakan, salah satunya ialah model pengembang ADDIE yang di dalamnya terdapat 5 tahap sesuai dengan singkatan dari ADDIE, yaitu ; 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi) dan 5) *Evaluation* (Evaluasi) [21].



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Pada tahap analisis dilakukan kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk merancang media permainan tradisional statak dalam menstimulus gerak lokomotor pada anak TK usia 5-6 tahun. Kegiatan analisis ini dilakukan dengan wawancara kepada guru TK Cendrawasih dan RA Darul Amanah As Shiddiq. Dalam wawancara penelitian ini, analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi minat gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di TK dan RA tersebut, serta menelaah sejauh mana

permainan tradisional digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap *design* merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas, efisiensi dan layak dalam proses belajar mengajar. penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk permainan tradisional statak untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun. Desain produk terbuat dari bahan kain flannel, yang mana masing-masing kotak memiliki ukuran 25x25 cm.

Pembuatan alat permainan tradisional statak, Alat dan Bahan : Kain Flannel; Lem Tembak; Jarum Jahit dan Benang; Perekat; Gunting; dan Kardus. Cara Membuat Alat Permainan Tradisional Statak : 1). Siapkan desain kotak permainan Statak di atas kertas terlebih dahulu. Bentuk umum terdiri dari 10 kotak berukuran 25 x 25 cm, disusun vertikal dengan tambahan kotak di sisi kanan dan kiri pada urutan tertentu, serta satu lingkaran di bagian atas. 2). Potong kain flanel sesuai ukuran tiap kotak (25x25 cm). Gunakan warna berbeda untuk menambah daya tarik anak. 3). Susun dan sambung kotak sesuai pola Statak menggunakan jahitan atau lem tembak. Pastikan sambungan kuat namun tetap fleksibel agar alat dapat dilipat. 4). Buatlah gambar kaki agar anak bisa mengikuti gambar kaki tersebut. 5). Tuliskan nomor urut kotak (1-10) menggunakan spidol kain atau cat. Nomor membantu anak mengikuti aturan permainan dengan benar. 6). Tambahkan alas dari karton atau busa tipis di bawah setiap kotak bila diperlukan, agar alat permainan dapat digunakan di dalam ruangan tanpa tanah. 7). Buat versi portabel (tas statak) dengan menambahkan kain pelapis di bagian belakang dan resleting/velcro di tepi agar bisa dilipat seperti tas untuk disimpan dengan mudah.



Gambar 2. Permainan Statak **Gambar 3. Tas Ransel Permainan Statak**

Buku panduan permainan tradisional statak, Didalam buku panduan berisi tentang sebagai berikut : Kata pengantar; Deskripsi media; Cara bermain; Alternatif permainan; Setelah bermain anak-anak dapat melipat permainan dan Biodata penulis



Gambar 4. Buku Panduan Permainan Statak

Cara Penggunaan Alat Permainan Tradisional Statak : Tentukan urutan pemain dan pilih *ucak* (batu kecil) untuk masing-masing. Pemain pertama melempar *ucak* ke kotak pertama, kemudian melompat dari kotak kedua hingga seterusnya tanpa menginjak garis. Pemain mengambil *ucak* sambil melompat kembali tanpa kehilangan keseimbangan. Pemain yang berhasil menyelesaikan semua kotak (1-10) tanpa kesalahan dinyatakan sebagai pemenang. Jika *ucak* keluar dari kotak atau pemain menginjak garis, giliran berpindah ke pemain berikutnya. Keunggulan dari alat permainan statak, antara lain : Aman dan ringan, karena terbuat dari kain flanel. Tahan lama dan mudah dibersihkan. Dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan. Meningkatkan motorik kasar, koordinasi tubuh, dan nilai sosial anak. Mengandung nilai budaya lokal Melayu Riau, sehingga mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk alat permainan tradisional statak untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah alat permainan tradisional statak selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil alat permainan tradisional statak sebelum di uji coba kan kepada guru dan siswa. Tahap implementasi yaitu untuk melaksanakan atau penggunaan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini akan diuji cobakan alat permainan tradisional statak yang sudah dikembangkan kepada pengguna yaitu siswa dan guru di sekolah taman kanak-kanak, yang nantinya akan diperoleh hasil tanggapan dari pengguna terkait alat permainan tradisional statak tersebut. Pada tahap evaluation dilakukan tahap penilaian alat permainan tradisional statak oleh pengguna. Setelah dilakukan tahap penilaian media permainan statak oleh guru dan siswa kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan alat permainan tradisional statak tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak di Desa Danau Lancang. Dengan tujuan mengembangkan permainan tradisional riau statak untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun melalui pendekatan pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (analysis), (2) tahap desain (design), (3) tahap pengembangan (development), (4) tahap implementasi (implementation), dan (5) tahap evaluasi (evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional riau statak untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun memiliki kelayakan dan kepraktisan dalam menstimulus gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

Dari hasil implementasi yang di uji ke guru I yang dilakukan pada media Permainan Tradisional Melayu Riau Statak Untuk Menstimulus Gerak Lokomotor Pada Anak Tk Usia 5-6 Tahun dilakukan oleh Ibu FG S.Pd. selaku guru kelas Mawar di RA Darul Amanah As-shiddiq.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Guru I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Ideal	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1.	Kebermanfaatan	12	11	91,67%	Sangat Layak
2.	Desain dan Tampilan	12	12	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		24	23	95,85%	Sangat Layak

Uji coba guru II yang dilakukan pada media Permainan Tradisional Melayu Riau Statak Untuk Menstimulus Gerak Lokomotor Pada Anak Tk Usia 5-6 Tahun dilakukan oleh Ibu E K S.Pd. selaku guru kelas Mawar di RA Darul Amanah As-shiddiq.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Guru II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Ideal	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1.	Kebermanfaatan	12	12	100%	Sangat Layak
2.	Desain dan Tampilan	12	11	91,67%	Sangat Layak
Jumlah Skor		24	23	95,85%	Sangat Layak

Uji coba guru III yang dilakukan pada media Permainan Tradisional Melayu Riau Statak Untuk Menstimulus Gerak Lokomotor Pada Anak TK Usia 5-6 Tahun dilakukan oleh Ibu M S.Pd., Gr. selaku guru kelas Abu Bakar di TK Cendrawasih.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Guru III

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Ideal	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1.	Kebermanfaatan	12	12	100%	Sangat Layak
2.	Desain dan Tampilan	12	12	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		24	24	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba Guru I, media permainan Statak memperoleh skor perolehan maksimal pada seluruh aspek penilaian dengan persentase kelayakan 95,85%, hasil uji coba guru II memperoleh 95,85%, dan hasil uji coba guru III memperoleh 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat bermanfaat dalam menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak, serta memiliki desain dan tampilan yang menarik, aman, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, evaluasi juga menunjukkan bahwa media permainan Statak mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan antusiasme bermain sambil belajar, serta mendukung pelestarian permainan tradisional Melayu Riau sebagai bagian dari kearifan lokal. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana stimulasi motorik, tetapi juga sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Uji coba produk dilaksanakan di TK Cendrawasih dan RA Darul Amanah As Shiddiq pada anak kelompok usia 5–6 tahun dengan pendampingan guru kelas. Pada tahap ini, guru menggunakan media permainan Statak sesuai dengan panduan yang telah disusun oleh peneliti. Selama proses uji coba, guru mengamati kemudahan penggunaan media, respon anak, serta ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media permainan Statak dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias dan aktif mengikuti permainan,

serta mampu melakukan berbagai aktivitas gerak lokomotor seperti berjalan, melompat, dan berpindah tempat sesuai dengan aturan permainan. Media ini juga membantu guru dalam mengarahkan kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna.

Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap aspek kebermanfaatan, media permainan Statak dinilai sangat membantu dalam menstimulus gerak lokomotor anak serta mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, pada aspek desain dan tampilan, media dinilai menarik, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak TK usia 5–6 tahun. Secara keseluruhan, hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media Permainan Tradisional Melayu Riau Statak memperoleh kategori sangat layak. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak TK usia 5–6 tahun serta sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Melayu Riau dalam pembelajaran anak usia dini.

Permainan statak merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak, permainan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok, permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas, permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan. Model permainan tradisional statak ini diharapkan dapat meningkatkan gerak lokomotor anak, dengan adanya siswa Taman Kanak-kanak melakukan aktivitas permainan diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, maka perlu model pembelajaran permainan tradisional statak [22]. Model permainan tradisional statak untuk anak taman kanak-kanak yang sesuai dengan karakteristik yaitu mengacu pada gerak dasar yang berupa aktivitas berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkat, menekuk tubuh, memutar tubuh, gerakan membungkuk, gerakan mengayun, gerakan memutar dan gerakan menangkap [23].

Melalui implementasi yang tepat, permainan tradisional statak dapat menjadi pondasi kuat untuk membentuk generasi cerdas, kreatif, dan memiliki rasa cinta terhadap budaya. Semua karakter tersebut tercermin pada aspek nilai agama dan moral, sosio emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan permainan tradisional statak untuk meningkatkan gerak lokomotor anak usia dini. Secara terperinci, tujuan pada penelitian ini untuk menghasilkan bentuk permainan tradisional statak yang valid untuk digunakan dalam meningkatkan gerak lokomotor anak usia dini dan mengetahui efektifitas pengembangan permainan tradisional statak yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini [15].

KESIMPULAN

Pengembangan model permainan tradisional melayu riau *statak* untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak TK usia 5-6 Tahun, terdapat beberapa

kesimpulan dari produk yang dihasilkan yaitu: Menghasilkan produk model permainan tradisional *statak* dalam bentuk permainan yang bisa dikemas seperti tas ransel yang praktis untuk disimpan dan digunakan tidak hanya itu permainan ini juga bisa menstimulus gerak lokomotor seperti lari, lompat, leap, loncat horizontal. Menghasilkan buku panduan untuk mempermudah pengguna atau guru dalam mengimplementasikannya ke dalam pembelajaran. Model permainan tradisional *statak* layak digunakan untuk menstimulus gerak lokomotor pada anak TK.

PENGHARGAAN

Terima kasih saya sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu terselenggaranya peneliti ini. Pihak-pihak tersebut diantaranya adalah guru dan anak-anak usia dini di TK Cendrawasih dan RA Darul Amanah as-shiddiq beserta tenaga pengajar yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian.

REFERENSI

- [1] D. Tri Utami, R. Raihana, dan I. W. Wahyuni, "Permainan Tradisional Statak Meningkatkan Aspek Perkembangan Agama Dan Moral Anak," *Al-Hikmah J. Agama dan Ilmu Pengetah.*, vol. 19, no. 1, hal. 29–44, Mei 2022, doi: 10.25299/al-hikmah:jaip.2022.vol19(1).8049.
- [2] A. Husain, I. Irmawati, dan M. Paus, "Peran Guru dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan pada Anak Usia Dini," *EARLY Child. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 1–21, Jul 2020, doi: 10.35568/earlychildhood.v4i1.816.
- [3] I. Irhamna dan S. Purnama, "Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas," *J. Pendidik. Anak*, vol. 11, no. 1, hal. 68–77, Mei 2022, doi: 10.21831/jpa.v11i1.46688.
- [4] S. L. Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 313–319, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.346.
- [5] W. D. Hardiyanti dan S. R. Astrini, "Penggunaan Metode Bermain Secara Berkelompok pada Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6," *J. Educhild Pendidik. dan Sos.*, vol. 9, no. 1, hal. 1, Apr 2020, doi: 10.33578/jpsbe.v9i1.7674.
- [6] A. Zahra dan S. Depalina Siregar, "Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Di Tk Aba," *J. TILA (Tarb. Islam. Lil Athfaal)*, vol. 4, no. 1, hal. 486–498, Jun 2024, doi: 10.56874/tila.v4i1.1559.
- [7] S. Supriyanto, "Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner," *Joyf. Learn. J.*, vol. 10, no. 2, hal. 61–65, Jun 2021, doi: 10.15294/jlj.v10i2.51266.
- [8] A. R. W. Pratiwi, G. A. Nugrahanta, dan I. Kurniastuti, "Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Memperkuat Hati Nurani Anak Usia 6-8 Tahun," *Didakt. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, hal. 9–20, Jun 2021, doi: 10.21831/didaktika.v4i1.37566.
- [9] A. Setiawan, M. Muhyi, dan Y. Wiyarno, "Pengembangan Program Daily Physical Activity (DPA) Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran PJOK di Kelas V SDN Kebraon Surabaya," *Jendela Olahraga*, vol. 6, no. 1, hal. 175–188, Jan 2021, doi: 10.26877/jo.v6i1.6764.

- [10] A. Sutini, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 67–77, Mar 2018, doi: 10.17509/cd.v4i2.10386.
- [11] W. K. P. Sesanti, S. Sumarno, dan V. Imawati, "Pengembangan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar," *Patria Educatonal J.*, vol. 3, no. 3, hal. 263–270, Sep 2023, doi: 10.28926/pej.v3i3.1195.
- [12] E. Kurniawan *et al.*, "Pengenalan Permainan Tradisional Lombok Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Siswa Dasar Di Kecamatan Bayan," *Sasambo J. Abdimas (Journal Community Serv.)*, vol. 5, no. 4, hal. 909–918, Nov 2023, doi: 10.36312/sasambo.v5i4.1498.
- [13] N. Qomariyah, P. Nohantiya, R. S. Dyaksa, dan I. G. Pratama, "Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek dan Bentengan Berbasis QR-Code untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *Sport J.*, vol. 4, no. 2, hal. 99–118, Des 2024, doi: 10.36312/sj.v4i2.2731.
- [14] S. Bektiarso, S. Sudarti, dan Y. Yushardi, "Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Sinar Sang Surya*, vol. 5, no. 1, hal. 42–51, 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1487.
- [15] K. Khadijah dan S. Wahyuni, "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 5, hal. 1151–1166, Okt 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i5.6073.
- [16] S. Khairunisa *et al.*, "Pengenalan Permainan Kearifan Lokal Melayu Riau," *Causa J. Huk. dan Kewarganegaraan*, vol. 14, no. 6, hal. 21–30, 2025, doi: 10.6679/635e2z28.
- [17] D. Aulia dan S. Sudaryanti, "Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4565–4574, Agu 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4056.
- [18] N. B. Darmawati dan C. Widyasari, "Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6827–6836, Nov 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3487.
- [19] A. R. Sonjaya, Z. Arifin, dan R. A. Pratiwi, "Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak," *J. Pendidik. UNIGA*, vol. 15, no. 1, hal. 385, Jun 2021, doi: 10.52434/jp.v15i1.1173.
- [20] R. Widyaning Tyas dan C. Widyasari, "Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 508–516, Jul 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.255.
- [21] N. Suryani, A. Setiawan, dan A. Putra, "Innovative learning media and its development," *Bandung Fitra Fash. Rosdakarya*, 2018.
- [22] T. Musfiroh dan B. Listyorini, "Konstruk Kompetensi Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar," *LITERA*, vol. 15, no. 1, Agu 2016, doi: 10.21831/ltr.v15i1.9751.
- [23] M. Afifah, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Dan Manipulatif Anak Tk a Usia 4-5 Tahun," 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://eprints.uny.ac.id/76319/1/fulltext_maratul_afifah_21611251003.pdf