

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Pengertian Anak usia dini secara umum adalah usia 0 – 6 tahun¹ Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang amat pesat.² Masa anak usia dini juga merupakan masa keemasan (*golden ege*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang sangat kritis bagi kehidupan anak.

Perkembangan keterampilan motorik pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari pola interaksi dari berbagai sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.³

Motorik yaitu arti kata dari motor yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada suatu hal, keadaan, dan kegiatan

¹ Rita Novianti, *Dasar- Dasar Kependidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), 1.

² Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Tugu Publisher, 2012), Cet,1, 117.

³ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*,(Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h.4.

yang melibatkan otot-otot juga terjadi gerakan. Sedangkan menurut Galluhe, motorik juga suatu dasar dari biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadi suatu gerak sejalan dengan tubuh. Menurut Zulkifli, motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh.⁴

Perkembangan motorik juga dapat dikatakan suatu proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat mulai dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan yang kompleks dan terintegrasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).⁵

Dari beberapa pemaparan diatas dapat kita simpulkan bahwa motorik adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh yang berupa hasil dari pola interaksi dari berbagai sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

⁴ Samsudin, *Pembelajaran, Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Litera, 2008), h.10.

⁵ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h.47.

2. Pengertian Motorik Kasar

Melalui keterampilan motorik, seorang bayi menunjukkan kemandiriannya bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Ini akan memupuk rasa percaya dirinya dikemudian hari. Keterampilan motorik yang baik juga membuat anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik anak berkembang dengan baik maka anak dapat mengembangkan kemampuan fisiknya dengan tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik ini di tandai dengan kemampuan perkembangannya perkembangan motorik baik halus maupun kasar. Stimulasi fisik motorik anak usia dini dibedakan menjadi dua yakni stimulasi fisik motorik halus dan kasar.

Perkembangan motorik kasar di perlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak usia dini kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri. Namun, ada juga yang menurut mereka sangat sulit dilakukan ketika

mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak yang kesulitan dalam melompat dengan kedua kakinya secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zigzag dan lain-lain.⁶

Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, dengan menggunakan gerakan yang meliputi gerakan melompat, meloncat, berlari dan berjalan zig-zag.

3. Gerak dasar dalam keterampilan motorik

Menurut Rahyubi, bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar dalam meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar ini ada dalam empat macam yaitu:

a. Gerakan Lokomotor

Gerakan lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang akan menyebabkan tubuh berpindah tempat sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya berlari, berjalan, berguling dan sebagainya.

⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011),h.23.

b. Gerakan non Lokomotor

Gerakan non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor artinya gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh tertentu saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya membungkuk, meliyuk dan sebagainya.

c. Gerakan Manipulatif

Gerakan manipultif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitar. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakan dengan tangan atau kaki misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantulkan, melambungkan san dan sebagainya.

d. Gerakan Non Manipulatif

Gerakan non manipulatif adalah lawan atau kebalikan dari gerakan manipulatif yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitar. Contohnya: membelok, bersalto, berguling dan sebagainya.

Dari pemaparan di atas dapat kita simpulkan bahwa gerak dasar keterampilan motorik ada empat: yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif dan gerak non manipulatif. Gerak lokomotor adalah melompat, gerak non lokomotor adalah gerakan melempar. Sehingga gerakan melompat dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kaki atau dapat dikatakan juga dengan gerakan berjingkat. Berjingkat merupakan gerakan yang dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan mendarat menggunakan kaki yang sama.

B. Prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip utama perkembangan motorik anak usia dini adalah koordinasi gerakan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Ada beberapa prinsip utama perkembangan motorik menurut Malina & Bouchard (1991), yaitu :

1. Kematangan Syaraf

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada waktu anak dilahirkan, syaraf-syaraf yang ada dipusat susunan belum berkembang dan berfungsi sesuai dengan fungsinya, yaitu mengontrol gerakan-gerakan

motorik. Pada usia kurang lebih 5 tahun, syaraf-syaraf ini sudah mencapai kematangan dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik. Otot-otot besar mengontrol gerakan motorik kasar, seperti berjalan, berari, melompat dan berlutut, dan bermain seperti memainkan permainan engklek.

2. Urutan

Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang, seperti berlari sambil melompat, mengendarai sepeda, dan lain-lain.

- 1) Ururtan pertama, disebut pembedaan yang mencangkup perkembangan secara perlahandari gerakan motorik kasar yang belum terarah ke gerakan yang lebih terarah sesuai dengan fungsi gerakan motorik.
- 2) Ururtan kedua, adalah keterpaduan, yaitu kemampuan dalam menggabungkan gerakan motorik yang saling berlawanan dalam koordinasi gerakan yang baik, seperti berlari dan berhenti, melempar dan menangkap, maju dan mundur.

3. Motivasi

Teori hedonisme yaitu motivasi yang berhubungan dengan senang atau gembira. Selain itu ada juga teori naluri yaitu motivasi didalam diri manusia. Motivasi itu bersifat alami, dan motivasi inilah yang mendorong seseorang untuk berperilaku beraktifitas untuk mencapai tujuannya. Semakin kuat motivasi seseorang, maka semakin cepat dalam memperoleh tujuan dan kepuasan.

Begitu juga dengan anak, kematangan motorik memotifasi anak untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang luas. Hal ini dapat dilihat dari :

- 1) Aktivitas fisik yang meningkat dengan tajam.
- 2) Anak-anak seakan - akan tidak mau berhenti melakukan aktivitas fisik menggunakan otot- otot kasar atau halus.

Motivasi yang datang dari dalam diri anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dari luar. Misalnya dengan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan

berbagai kegiatan gerak motorik serta menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak.

4. Pengalaman

Perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya. Latihan dan pendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi pengayaan gerak, pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak.

5. Praktik

Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dipraktikkan anak dengan bimbingan guru. Kebutuhan anak-anak tersebut menurut Bucher dan Reade (1959) adalah sebagai berikut :

- 1) Ekspresi melalui gerakan.
- 2) Bermain, sebagai bagian dari perkembangan anak.
- 3) Kegiatan yang berbentuk drama.
- 4) Kegiatan yang berbentuk irama.
- 5) Banyak latihan motorik kasar maupun motorik halus.⁷

⁷ Desni, M.Psi, *Metode Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Pontianak: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.2010)

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kematangan syaraf anak dipengaruhi oleh usia seorang anak, ketika anak memasuki usia kurang lebih dari 5 tahun anak sudah dapat menstimulus berbagai kegiatan motorik, mulai dari bermain permainan tradisional engkle.

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu, antara lain:

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.

c. Motivasi yang kuat

Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung lingkungan yang kondusif.

e. Aspek psikologis

Seseorang yang kondisi psikologisnya baik, mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan kesulitan meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang, bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh, laki-laki biasanya lebih kuat, cepat, terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang seperti olahraga seperti sepak bola.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepak bola handal jika punya potensi sebagai pemain bola.

Hurlock berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut ini :

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Kondisi lingkungan, jika kondisi lingkungan baik maka anak akan semakin aktif dan semakin cepat perkembangan motoriknya.
- c. Gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat.
- d. Apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik anak.

- e. Rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Perlindungan yang berlebihan dapat melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik anak.
- g. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.⁸

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik anak yaitu sistem saraf dan kondisi fisik yang saling berkaitan untuk mengontrol setiap aktivitas motorik anak, motivasi dan lingkungan yang kondusif juga sangat dibutuhkan oleh anak dalam mengembangkan motoriknya. Namun da juga faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, seperti sifat dasar genetik, kondisi lingkungan, gizi dan cacat fisik.

D. Fungsi Keterampilan Motorik

Adapun Menurut Ratna Wulan, beberapa fungsi keterampilan motorik di antara lain :

⁸ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga 1978),h. 154

1. Keterampilan motorik untuk mencapai kemandirian. Anak mempelajari keterampilan motorik dimana mereka harus bisa melakukan segala sesuatu untuk dirinya sendiri seperti makan, berpakaian, mandi dan merawat diri sendiri.
2. Keterampilan motorik untuk menjadi diri sebagai anggota kelompok sosial. Anak menguasai keterampilan motorik sehingga dapat diterima dalam lingkungan sekitarnya, baik disekolah maupun di dalam masyarakat dengan membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah
3. Keterampilan motorik untuk bermain. Anak yang menguasai keterampilan motorik dapat menikmati permainan atau kegiatan yang dapat menghibur diri baik di dalam maupun di luar kelompok sebaya.
4. Keterampilan motorik untuk kegiatan di sekolah. Dengan menguasai keterampilan motorik, anak dapat melibatkan diri dalam sebagian besar kegiatan yang di lakukan di sekolah seperti bernyanyi, menari, menulis, melukis dan sebagainya.⁹

⁹ Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2011) ,h 31-32

E. Permainan Tradisional Engklek

1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keaneka ragamannya, mulai dari flora, fauna, adat istiadat, tradisi hingga budaya. Salah satu tradisi yang warisi bangsa Indonesia hingga kini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak tempo dulu dengan aturan-aturan tertentu. Salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia adalah engklek.

Permainan ini cukup dikenal di berbagai daerah dengan nama beragam. Di Betawi, permainan engklek dikenal dengan nama dampu bulan, di Riau disebut Setatak, di NTT dikenal dengan siki doka, dan di Batak Toba dikenal dengan nama marsitekka.

Permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Karena, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain. Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita bahwa permainan bagi anak-

anak adalah suatu bentuk aktivitas menyenangkan¹⁰. Sejalan dengan Santrock bahwa permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Menurut Moeslihatoen, bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹¹ permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dan dari yang tidak diperbuatnya sampai anak mampu melakukan.

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta, banyak variasi.¹²

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah diindonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan

¹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005) h. 25

¹¹ Moeslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta 2004), h. 31

¹² Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta :Java litera 2012) h. 45.

nama berbeda-beda, antara lain tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainannya sama.

Permainan Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidangan datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain sundah mandah ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak.

2. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Menurut Parten, ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu :

a. Unoccupied atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa

ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukkan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lainnya.

b. *Salitary play* atau bermain sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadiran jika mengambil mainannya.

c. *Onlooker play* atau pengamat

Pada tahap ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

d. *Paralell play* atau bermain parallel

Tahap ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bila sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang

bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok dan lain-lain.

e. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain saling mengingatkan satu sama lain tukar menukar alat permainan dan nampaknya ada anak yang mengikuti temannya. Misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, dan ada interaksi di antara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa aturan yang mengikat.

f. *Cooperative or organized play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan .

Tahapan permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama membuat bangunan dari balok dan lain-

lain. Pada umumnya, tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.¹³

Pada tahapan perkembangan bermain anak dapat kita simpulkan bahwa anak dapat bermain hanya dengan melihat sekelilingnya, tanpa harus ikut serta kedalam permainan. Dikarenakan anak tidak tertarik dengan permainan tersebut lalu mereka menyibukkan diri dengan menggerak-gerakan tubuhnya. Anak juga dapat bermain sendiri ketika anak berusia sangat muda. Namun, anak juga dapat bekerja sama dengan temannya ketika memang permainan berkelompok atau permainan yang mengharuskan bermain dengan banyak orang seperti bermain engklek.

3. Macam – Macam Permainan Tradisional

Menurut Mulyani sebanyak 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi tersebut dikelompokkan menjadi 3, yaitu permainan lagu, permainan gerak /fisik, dan permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu).

¹³ Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta Aswaja Presindo, 2016), h. 9-11

- 1) Permainan yang melibatkan lagu, antara lain : gedang gepeng, risirisan tela hanacaraka, kubuk, lir-ilir, kursi jebol, dan sinten nunggang sepur.
- 2) Permainan yang melibatkan gerak /fisik, antara lain : balapan sempol, gendiran, pahton, kuncingan, kasti, benthik, sundah manda/ engklek, gamparan, gobak sodor, dakon, lurah-lurahan, jentungan/dehlikan, obar-obir, simba suru, tumberan, obrog batu, ambah-ambah lemah, dan sobyung.
- 3) Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain: cungkup milang khonde, gula ganti, lepetan, menthog-menthog, buta-buta galak, gotri, kacang goreng, sluku-sluku bathok, siji loro telu, cublak-cublak suweng, jamuran, gundhul-gundhul pacul, jaranan, baris rampak, uler keket, kidang talun, bedhekan, petak-petik, mandhoblang, bang-bang wus rahina, tuku kluwih, pitik walik jambul, kupu kuwi, iwk emas, dhempo, bethet thing thong, blarakblarak sempal, jo pra kanca, cah dolan, aku duwe pitik, kembang jagung, dan sepuran.¹⁴

¹⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Diva Press 2016), h.58.

4. Klasifikasi Permainan Untuk Anak

- a. Permainan berdasarkan perkembangan zaman.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dikategorikan menjadi:

1. Permainan tradisional, yaitu permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan aturan sederhana yang disepakati secara bersama-sama dengan menggunakan alat-alat sederhana yang biasanya merupakan benda-benda yang ada disekitar anak, seperti permainan dakon, tali, logo dan engklek.
2. Permainan modern, yaitu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti permainan dengan menggunakan Playstation, HP, Laptop, dan teknologi lainnya.

- b. Permainan berdasarkan jumlah pemainnya

Berdasarkan jumlah pemainnya, permainan dapat dikategorikan menjadi:

1. Permainan individu, permainan yang dilakukan secara perorangan, artinya ketika anak bermain hanya perlu

menyediakan alat-alat permainan untuk dimainkannya.

Seperti bermain mikro, bermain balok, dan bermain lego

2. Permainan berpasangan. Permainan yang harus dilakukan secara berpasangan. Artinya untuk memainkan sebuah permainan tersebut, anak harus memainkannya berpasangan bersama temannya seperti bermain dakon dan bermain junggatan
3. Permainan berkelompok, permainan ini harus dilakukan oleh lebih dari 2 orang anak. Seperti bermain tali, bermain bola dan bermain hasinan.
4. Permainan secara klasikal, yaitu permainan yang dilakukan oleh sejumlah anak tanpa harus berpasangan dan kelompok, anak-anak akan bermain bersama-sama akan tetapi biasanya yang kalah akan melanjutkan permainan sesuai aturan yang sudah disepakati. Seperti bermain buta-butaaan, bermain petak umpet dan bermain kelereng.

c. Permainan berdasarkan aktifitas gerak anak

Berdasarkan aktifitas gerak anak, permainan dikategorikan menjadi bermain aktif, permainan yang menuntut anak

untuk aktif bergerak dan berpastipasi dan bermain pasif, permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri aktif (bukan fisiknya yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan dilihat. Berikut ini adalah permainan yang dikategorikan sebagai bermain aktif, yaitu:

1. Tactile play, yaitu kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatan.
2. Functional play, yakni kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.
3. Constructive play, permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego, dan sebagainya.
4. Creative play, yakni permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.

5. Syimbolic/dramatic play, yaitu permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
6. Play games, permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

Adapun Permainan- permainan yang bisa dikategorikan sebagai permainan pasif diataranya adalah :

1. Mendengarkan musik dan radio,
 2. Menonton TV dan film
 3. Membaca
- d. Permainan berdasarkan tempat memainkannya.
- Berdasarkan tempat untuk memainkannya, permainan dapat dikategorikan menjadi :
1. Permainan indoor, permainan yang dilakukan didalam ruangan. Permainan yang dapat dikatagorikan menjadi permainan indor diantaranya adalah bermain kartu, ular tangga dan bermain balok.
 2. Permainan out door, permainan yang dilakukan diluar ruangan. Adapun permainan yang dapat dikategorikan sebagai permainan outdoor diantaranya adalah permainan Kelereng, hasihan dan bermain buta-butaaan.

5. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan dari kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/ nyanyian/ nyanyian / kakawihan, aktifitas fisik, dan aktifitas psikis.

Secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga

mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan.

Menurut Subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini :

1. Anak menjadi kreatif.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak..
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
7. kecerdasan natural anak..
8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
9. Mengembangkan kecerdasan spritual anak.

Sejalan dengan Menurut Acroni, Permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat. Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antara lain sebagai berikut :

1. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya
2. Melatih kreativitas anak
3. Mengembangkan kecerdasan sosial emosional
4. Mendekatkan anak-anak pada alam

5. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
6. Mengembangkan kemampuan motorik anak
7. Bermanfaat untuk kesehatan.
8. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
9. Memberikan kegembiraan dan keceriaan
10. Dapat dimainkan lintas usia
11. Mengasah kepekaan seni¹⁵

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional antara lain: melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan anak. Mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan kognitif anak.

6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek

Menurut Rae, permainan hopscotch atau engklek memiliki berbagai manfaat antara lain:

- a. Untuk mengembangkan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka.
- b. Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman.

¹⁵ Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta : Diva Press, 2016), h.58

- c. Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, melempar dengan ayunan yang rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah.

Menurut A Husna M, permainan engklek memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan wawasan dan kejujuran. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, otot kaki harus kuat.¹⁶

Adapun menurut Keen Acroni, beberapa manfaat dari permainan engklek sebagai berikut:

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c. Melatih keseimbangan tubuh(melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.

¹⁶ A Husna M, 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban, (Jogyakarta : Andi Offset), h. 37.

- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- e. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak engklek dimainkan secara bersama-sama.
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan pilihan langkah-langkah yang harus di lewatinya.

Ada beberapa manfaat dari permainan tradisional engklek antara lain:

- a. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah di buat sebelumnya. Oleh karena itu, otot-otot kaki haruslah kuat.
- b. Permainan engkle juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebaya.
- c. Mengajarkan kebersamaan.
- d. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petal yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Mislanya, pecahan genting,

pecahan keramik, ranting kayu untuk mengambar petak diatas dan lain-lain.

Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapat dari aktivitas permainan tradisional engklek yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisisonal engklek. Adapun kekurangan dari permaianan tradisional engklek yaitu:

- a. Tempat atau lahan yang semakin sulit ditemukan, dikarnakan banyak pemukiman penduduk.
- b. Kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat dan pemerintah.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan engklek ialah dapat mengembangkan aspek kognitif anak, memudahkan anak juga dalam mengembangkan sosial emosionalnya. Adapun kekurangan dari permainan tradisional engklek ini biasanya kurangnya lahan atau tempat bermain yang luas yang mengakibatkan anak kesulitan dalam bermain dan kurangnya sosialisasi anak terhadap individu lainnya.

7. Mengembangkan perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engkel

Kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini.

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik yang dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap merangkak, berlari, meloncat, melompat dan menendang, melempar dan lain sebagainya.

Permainan yang melibatkan gerak/ fisik, antara lain : Balapam Sempol, Gendiriran, Pathon, Kucingan, Kasti, Benthik, Sundamanda/Engklek, Gamparan, Gobak sodor, dakon, lurah-lurahan, jentingan/ dehlikan, obar-obir, simbar suru, tumberan, obrog batu, ambah-ambah lemah dan sobyung. salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangan gerak/ fisik adalah permainan tradisional engklek.

Menurut Syahmida bahwa cara bermain permainan engklek adalah sebagai berikut:

1. Buatlah area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar berikut. Nantinya, kotak –kotak tersebut disebut tangga.
2. Tentukkan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.
3. Anak dapat giliran pertama melemparkan gacuknya ke kotak paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.
4. Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau ingkling dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
5. Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ke tangga kedua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga.

6. Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 mak tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.
7. Siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.¹⁷

Menurut Keen Acroni mengemukakan cara bermain, Permainan engklek sebagai berikut :

1. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya kedalam kotak. Kereweng atau gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar kreweng atau gacuk melebihi garis kotak atau petak, dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya
2. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan (engklek) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engklek dilakukan menggunakan satu kaki yang sama hingga

¹⁷ Syahmida, *100 Permainan PAUD & TK*, (Jogyakarta: Divakids, 2015), h. 25.

selesai putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada disamping, kedua kaki harus menginjak tanah.

3. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petakpetak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.
4. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melempar gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika kreweng atau gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan.
5. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.

Adapun langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek dalam penelitian ini adalah :

1. Buatlah area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar berikut. Nantinya, kotak –kotak tersebut disebut tangga.
2. Tentukkan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.
3. Anak dapat giliran pertama melemparkan gacuknya ke kotak paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.
4. Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau ingkling dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
5. Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ke tangga kedua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga.

6. Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.
7. Siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.

F. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mengemukakan tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti- peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian mengenai hal- hal yang sama pada penelitian ini, adapun penelitian terdahulunya adalah :

1. Darmayeti

Judul penelitiannya adalah "*Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun*" penelitian tersebut dalam bentuk skripsi, dengan hasil penelitiannya terdapat, tujuan penelitian yang mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan hasil peningkatan motorik kasar anak setelah melakukan permainan engklek.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang perkembangan motorik anak dilingkungan masyarakat sedangkan penelitian penulis membahas tentang perkembangan motorik anak dilingkungan sekolah, penelitian yang menggunakan tindakan kelas (PTK). Kemudian kesamaannya yaitu membahas tentang suatu perkembangan motorik anak melalui aktivitas permainan tradisional engklek.

2. Sri Mahesa Putri Tahun 2019

Judul penelitiannya adalah “ *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek*” penelitian tersebut dalam bentuk skripsi, dengan hasil penelitiannya bahwa terdapat anak yang motorik kasarnya masih rendah utamanya dalam keterampilan kekuatan, keseimbangan dan kekuatan.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang anak yang mengalami keterlambatan dalam aspek motorik kasarnya di lingkungan masyarakat, sedangkan penulis membahas tentang rendahnya motorik kasar dilingkungan sekolah. Kemudian persamaannya yaitu membahas tentang pengembangan motorik kasar.

3. Erni erni 2017

judul penelitiannya adalah “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Demonstrasi Dikelompok B TK Al-Khairat Perumnas Tinggede”. Secara umum hasil dari penelitian peningkatan rata-rata, Peningkatan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II, katagori BSB meningkat 11,7%, BSH meningkat 13,4%, MB meningkat 1,7% dan katagori BB 7,8%. Letak kesamaannya adalah sama-sama meneliti motorik kasar anak. Letak perbedaannya adalah metode pembelajaran yang digunakan erni adalah metode demonstrasi Sedangkan saya menggunakan permainan tradisional engklek.

G. Kerangka Berfikir

Permasalahan tentang perkembangan motorik kasar anak usia dini dikalangan masyarakat masih sering dijadikan perbandingan antara anak satu dengan anak yang lainnya. Masyarakat beranggapan bahwa perkembangan motorik anak dapat dikategorikan sebagai turun temurun atau bisa dikatakan faktor gen. Namun kenyataannya penyebab dari tidak berkembangnya motorik kasar anak dikarenakan kurangnya orang tua dalam memberi

kesempatan kepada anak. Kurangnya rasa percaya diri orang tua dalam memberikan kepercayaan kepada anak untuk bermain diluar rumah. Di zaman sekarang ini yang segala sesuatunya serba modern orang tua lebih mempercayakan anak untuk melakukan permainan modern contohnya membiarkan anak bermain gadget. Tanpa mereka sadari itu dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak.

Meloncat merupakan suatu keterampilan yang seharusnya sudah dimiliki anak usia 4-5 tahun, dalam mengembangkan motorik anak serta dalam mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Namun, ketika peneliti mengajak anak untuk ikut serta dalam permainan tradisional engklek ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam melompat, ada anak yang meletakkan kedua tangan mereka dilantai agar tidak terjatuh, hal ini seharusnya sudah dikuasai anak sesuai dengan indikator yang mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk melatih keseimbangan dan kelincahan.

Di indonesia banyak anak-anak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional engklek, karena seiring berjalannya waktu dan zaman mereka lebih mengenal dengan permainan modern yang terdapat dalam gadget, yang menyebabkan anak kurang melatih

motorik kasarnya dan itu juga penyebab tidak berkembangnya motorik kasar anak.

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir

