

BAB I

PENDAHUUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktifitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini, bermain sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus ada, maka dari itu dengan tercapainya kebutuhan bermain, secara tidak langsung itu akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Sumanto (2020: 22); salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah fisik/motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik tersebut terjadi dari bayi hingga dewasa.

Beberapa hasil penelitian dari ahli juga mengemukakan bahwa anak sudah memiliki kemampuan motorik kasar sejak usia dini bahkan sebelum usia sekolah (Goleman dalam Sukmadinata, 2021: 18). Hal ini berarti anak usia pra sekolah sudah mengerti tentang lari-lari, selain juga pengetahuan dasar dibalik aktivitas dari pergerakan otot atau fisik, walau anak belum dapat menyebutkan fungsi dan kegunaan dari gerak yang dilakukan. Dengan demikian penggunaan alat peraga, seperti halnya permainan *Dingklik Oglak-Aglik* dimungkinkan dapat meningkatkan motorik kasar pada anak dapat digunakan sebagai salah satu peningkatan motorik kasar pada anak, termasuk anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang.

Pada umumnya umur dua tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopang aktivitasnya seperti melempar, menendang, meloncat, melompat, dan sebagainya. Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang meliputi: perubahan ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar (Sumanto, 2020: 21).

Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* ini dikenal masyarakat secara luas, tak hanya anak-anak saja, orang dewasa pun menyukai permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik*. Luar biasanya antusiasme masyarakat, sehingga permainan ini tidak pernah lekang oleh waktu, dan tetap berjaya hingga hari ini. Antusiasme masyarakat terhadap permainan ini tak berkurang sedikitpun. Siapa pun, di mana pun, setiap kali masyarakat melihat *Dingklik Oglak-Aglik*, niscaya akan terhibur dan bahkan tertarik untuk menjadi peserta lomba. Dengan demikian, tujuan permainan *Dingklik Oglak-Aglik* ini adalah untuk memberikan tekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap anak serta memberi tekanan pada keterampilan dalam penerapan segi fisik dalam kehidupan sehari-hari agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik dan maksimal (Suyadi, 2021: 29), khususnya pada gerakan melompat.

Begitu pentingnya masalah gerakan motori kasar bagi anak, namun pada kenyataannya kondisi di tempat penelitian, yaitu di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro, belum seluruhnya anak memiliki kemampuan motorik kasar dengan baik. Hal ini didukung data dokumen sekolah (2024), khususnya pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Gambaran data dokumen menunjukkan bahwa dari 18 anak diperoleh skor 6 atau 33,33% dengan kriteria berkembang sangat baik, 7 atau 38,89% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, 4 anak atau 22,22% dengan kriteria mulai berkembang, dan 1 anak atau 5,5% berkembang belum berkembang. Data tersebut menunjukkan bahwa masih ada 5 anak atau 27,78% anak yang nilainya termasuk dalam kriteria mulai dan belum berkembang, oleh sebab itu perlu dilakukan sebuah tindakan, salah satunya adalah dengan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode bermain dan media permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik*.

Kurang maksimalnya dalam perolehan kemampuan motorik kasar tersebut, setelah dianalisis dan juga didasarkan hasil observasi, ternyata sebagian guru mengajar hanya menjelaskan permainan balok, permainan lari-larian, prosotan, ayunan, jungkat-jangkit dan tidak banyak mengajarkan permainan –

permainan yang lain, seperti halnya permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik* yang biasanya permainan ini sering dimainkan pada setiap lomba Agustus atau pada moment yang lain, dan yang lebih penting adalah, dalam permainan ini gerak fisik motorik kasar hampir-hampir sangat dominan, terkusus pada gerakan melompat.

Berdasarkan sajian di atas, karena secara moral peneliti juga sebagai salah satu guru di PAUD tersebut merasa ikut bertanggung jawab untuk meningkatkan motorik kasar pada anak, maka salah satu cara yang dilakukan adalah dengan penerapan permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik*, agar motorik kasar melompat pada anak mengalami peningkatan. Dengan penerapan metode bermain melalui media permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik*, diharapkan kemampuan motorik kasar pada anak dapat meningkat. Oleh sebab itu judul penelitian ini adalah: “Peningkatan Motorik Kasar melalui Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* pada Anak Usia 4-5 Tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kandeman Batang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih adanya sebagian peserta didik di Pos PAUD Flamboyan Ujungnegoro yang motorik kasarnya rendah, terutama pada motorik kasar melompat.
2. Belum seluruhnya guru melaksanakan proses pembelajaran menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi.
3. Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* yang memerlukan banyak gerakan fisik seperti lari dan melompat, diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka muncul permasalahan yang perlu pemecahan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana permainan *Dingklik Oglak-Aglik* dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang?

D. Tujuan Penelitian

Mendasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan dan menganalisis permainan *Dingklik Oglak-Aglik* dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang.

F. Manfaat Penelitian

Selain tujuan yang ingin dicapai, diharapkan penelitian ini juga memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Dapat menambah pengetahuan dan melengkapi literatur Pendidikan Anak Usia Dini, utamanya pada kajian motorik kasar pada anak dan penggunaan permainan *Dingklik Oglak-Aglik*.

2. Manfaat praktis

Manfaat ini adalah bagi orang tua, kepala sekolah, dan guru, dan peneliti, seperti dikemukakan berikut ini.

a. Bagi orang tua

Dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk peningkatan pemahaman anak, melalui pemberian motivasi belajar dan menyediakan alat serta sarana-prasarana pendukung pembelajaran.

b. Bagi kepala sekolah

Memberikan masukan guna menetapkan kebijakan untuk perbaikan dan pengadaan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran mengalami peningkatan.

c. Bagi guru

Dapat dijadikan kajian untuk memilih alat peraga yang tepat, efektif dan efisien guna meningkatkan pemahaman materi dan perkembangan anak.

d. Bagi peneliti

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan untuk diterapkan di lapangan, yaitu di sekolah berupa proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga serta peningkatan materi pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan ini berisi jurnal yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan ada kaitannya dengan judul penelitian yang peneliti lakukan, seperti dikemukakan pada tabel berikut.

Tabel 2.1: Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/ Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Sugiarti (2019): “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan dengan Media Balap Karung pada Anak TK Al-Hidayah Solo”	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui permainan balap karung dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sebesar 92,22% dengan kriteria sangat tinggi dari 18 anak sebagai subjek, setelah dilakukan siklus II. Hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor individu dan 85% untuk skor yang diperoleh secara klasikal; $75\% < 94,12\% > 85\%$, sehingga hipotesis tindakan yang diajukan dinyatakan diterima.

(1)	(2)	(3)	(4)
2.	Weny L, (2021): “Peningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Metode Demonstrasi melalui Permainan Sepak Bola pada Anak TK Yakum Grobogan”	PTK	Hasil penelitian disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan salah satunya dengan penerapan metode demonstrasi melalui permainan sepak bola. Hasil penelitian diperoleh sebesar 87% setelah tindakan pada siklus II, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75% untuk skor individu dan 85% untuk skor perolehan secara klasikal, karena: $75\% < 87\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja (H_a) yang diajukan diterima.
3.	Nila Putri (2021): ”Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak dengan Metode Latihan melalui Media Permainan Raket pada Anak TK Tri Sula Salatiga”	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui latihan berulang-ulang dengan alat peraga sebagai media raket badminton/tenis. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal karena: $75\% < 90\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja yang diajukan diterima.

4.	Mintarsih (2021): “Peningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Metode Bermain Outbond Sederhana pada Anak TK As-syifa Mranggen”	PTK	Hasil penelitian disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan salah satunya dengan penerapan metode outbond sederhana. Hasil penelitian diperoleh sebesar 90% setelah tindakan pada siklus II, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75% untuk skor individu dan 85% untuk skor perolehan secara klasikal, karena: $75\% < 90\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja (Ha) yang diajukan diterima.
5.	Aslamiah (2021): ”Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak dengan Metode Latihan melalui Media Permainan Lempar Tanggal Bola pada Anak TK Tri Sula Grobogan”	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui latihan berulang-ulang dengan alat peraga lempar tanggap bola. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena: $75\% < 90\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja (Ha) yang diajukan diterima.

(1)	(2)	(3)	(4)
6.	<p>Widyaningsih (2022): “Peningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Permainan <i>Dingklik Oglak-Aglik</i> pada Anak TK Nurul Waton Solo”</p>	PTK	<p>Hasil penelitian disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan salah satunya dengan penerapan permainan <i>Dingklik Oglak-Aglik</i>. Hasil penelitian diperoleh sebesar 89% setelah tindakan pada siklus II, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75% untuk skor individu dan 85% untuk skor perolehan secara klasikal, karena: $75\% < 89\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja (H_a) yang diajukan diterima.</p>
7.	<p>Putri Nilamsari (2022): ”Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak dengan Metode Bermain melalui Permainan <i>Dingklik Oglak-Aglik</i> pada Anak TK Maranatha Salatiga”</p>	PTK	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui metode bermain dengan permainan <i>Dingklik Oglak-Aglik</i>. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal karena: $75\% < 90\% > 85\%$, sehingga hipotesis kerja yang diajukan diterima.</p>

Dibanding penelitian yang relevan di atas, penelitian ini mengkombinasikan dari ketiga variabel yang telah dilakukan oleh penelitian pendahulu, dengan demikian penelitian ini memfokuskan pada: “Peningkatan Motorik Kasar melalui Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* pada Anak Usia 4-5 Tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kandeman Batang”, khususnya pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

B. Kerangka Teoretis

1. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik berasal dari kata ”motor” yang merupakan suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak atau *gallahue* (Winkel, 2020: 27). Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerak motorik. Sardiman (2020: 14) mengatakan bahwa yang dimaksud motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh, yang meliputi 3 (tiga) unsur, yaitu: otot, saraf, dan otak. Berdasarkan tiga unsur tersebut bentuk perilaku gerak yang dimunculkan terbagi menjadi dua bentuk yaitu: motorik kasar (melibatkan otot-otot besar, saraf dan otak) dan motorik halus (melibatkan otot-otot kecil, saraf, dan otak).

Pendapat lain, motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti: merangkak, berjalan, berlari, mengangkat kepala, duduk, berdiri, memegang benda, melompat atau berenang dan lain sebagainya (Rohadi, 2022: 21).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar melompat adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Lebih jelasnya salah satu bentuk usaha perkembangan dari motorik kasar pada anak tersebut adalah melalui permainan sonda manda. Lebih jelasnya usaha peningkatan motorik kasar tersebut melalui permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik*.

b. Fungsi dan Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Basyiruddin (2020: 33) tujuan dan fungsi pengembangan motorik kasar pada anak menurut adalah sebagai berikut:

- 1) Melenturkan otot-otot anak;
- 2) Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang;
- 3) Untuk kelincahan gerakan anak;
- 4) Untuk keseimbangan tubuh anak;
- 5) Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat;
- 6) Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

c. Perkembangan dan Prinsip Motorik Kasar pada AUD

Menurut Sukanto (2022: 33); perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar melompat anak belajar menggerakkan seluruh tubuh, kemudian metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik kasar yang perlu dikembangkan anak seperti anak dapat belajar menangkap bola, menendang, meloncat dan lain sebagainya.

Shopian (2021: 33) mengekemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun perkembangan motorik kasar anak, seperti, menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan, berdiri dengan 1 kaki selama 5 detik, melompat sejauh 1 meter menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga 3 meter, melompat dengan satu kaki, dan lain-lain. Adapun perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun seperti, berlari dan langsung menendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan satu tangan, berjalan pada garis yang sudah ditentukan, berjinjit dengan tangan dan pinggul, mengayuhkan satu kaki ke depan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Ginanjar (2020: 14) mengemukakan; pada prinsipnya, perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Anak usia PAUD telah dapat melakukan serangkaian gerakan secara berkelanjutan, misalnya: gerakan menangkap, melempar, dan menendang;
- 2) Guru perlu memberikan relaxasi pada anak setelah anak beraktivitas atau melakukan suatu gerakan;
- 3) Anak usia PAUD sudah memiliki kemampuan melihat dengan fokus yang benar, sehingga guru dapat memberikan aktivitas melempar bola. Anak telah memiliki kemampuan melihat bola di lempar ke arahnya dan di tangkap oleh tangan, guru dapat menciptakan aneka aktivitas dengan menggunakan karakteristik model semacam ini;
- 4) Pertumbuhan motorik kasar relatif stabil, anggota badan terus tumbuh dengan cepat dalam proporsi yang seimbang, sehingga terjadi keseimbangan perkembangan yang lebih baik; dan
- 5) Gerakan motorik kasar membutuhkan tenaga yang lebih banyak, karena seluruh anggota tubuh mengikuti pergerakan.
- 6) Gerakan oposisi; gerakan ini perlu diperkenalkan pada anak. Gerakan oposisi adalah gerakan seperti berjalan atau berlari, dimana posisi tangan

kanan di ayunkan ke depan, di koordinasikan dengan langkah kaki kanan ke depan. Koordinasi ini dapat dilatihkan kepada anak dalam kegiatan baris-berbaris;

- 7) Pemindahan beban; gerakan pemindahan pada anak dapat dilakukan dengan mengajarkan kepada anak gerakan memanjat pohon. Pemindahan beban dengan satu kaki dapat mengajarkan keseimbangan dan merasakan pemindahan beban tubuhnya;
- 8) Gerak motorik kasar melibatkan seluruh bagian-bagian tubuh anak, terutama otot-otot besar, misalnya: berlari, melompat, melempar, menangkap, dan sebagainya;

Motorik kasar melompat pada anak usia dini perlu dikembangkan, hal tersebut dapat dilakukan melalui beberapa tahap dan cara sesuai uraian di atas, karena dengan pengembangan motorik kasar akan mendukung pertumbuhan dan perkembangan jiwa dan raga anak, salah satu contohnya adalah permainan *Dingklik Oglak-Aglik*.

d. Aspek Motorik Kasar pada AUD

Sukanto (2022: 38) mengemukakan bahwa selain anak usia 4-5 tahun sudah lancar berlari dan melompat, keseimbangan anak berusia 4-5 tahun juga sudah semakin baik. Hal ini terbukti dari kemampuannya untuk berjalan pada garis lurus dan melompat dengan satu kaki pada anak sudah mahir, juga naik tangga dengan kaki kanan dan kiri melangkah secara bergantian tanpa dibantu, bahkan sudah bisa memanjat pohon. Secara khusus Sukanto (22: 18) mengemukakan bahwa aspek dari motorik kasar melompat, meliputi indikator berikut:

- 1) Anak mampu melompat dari ketinggian 15 cm;
- 2) Anak mampu melompat ke depan 10 kali tanpa terjatuh;
- 3) Anak mampu berlari ke depan kemudian menikung dan berhenti secara terkontrol;

- 4) Anak mampu berjalan pada garis lurus (satu ubin) dan melompat dengan satu kaki; dan
- 5) Anak mampu naik tangga dengan kaki kanan dan kiri melangkah secara bergantian tanpa dibantu.

Itulah beberapa indikator yang dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk dapat mengatakan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun, yaitu: 1) anak mampu melompat dari ketinggian 15 cm; 2) anak mampu melompat ke depan 10 kali tanpa terjatuh; 3) anak mampu berlari ke depan kemudian menikung dan berhenti secara terkontrol; 4) anak mampu berjalan pada garis lurus (satu ubin) dan melompat dengan satu kaki; dan 5) anak mampu naik tangga dengan kaki kanan dan kiri melangkah secara bergantian tanpa dibantu.

2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Menurut Kimpraswil dalam (Karso, 2021: 45); permainan adalah usaha olah diri dan olah pikiran serta olah fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dalam (Mustaqim; 2021: 71) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, praktik, dan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi, dan sebagainya.

Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik melakukan kegiatan bermain. Seorang anak yang bermain harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui permainan pula, peserta didik berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan tema permainan yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap permainan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkan, sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi permainan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai materi permainan tersebut.

b. Tujuan dan Manfaat Permainan

Sukanto (2022: 40) mengemukakan bahwa bahwa dalam permainan, bagi anak usia dini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan kemampuan moral agama.
- 2) Mengembangkan kemampuan motorik/gerak.
- 3) Mengembangkan kemampuan kognitif/daya pikir.
- 4) Mengembangkan kemampuan seni.
- 5) Mengembangkan kemampuan bahasa.
- 6) Mengembangkan kemampuan sosial emosional.

Adapun manfaat dari permainan bagi anak usia dini adalah, permainan dapat memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, baik secara kognitif, motorik, maupun emosional. Permainan juga dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan, kepercayaan diri, dan kesehatan mental. Beberapa manfaatnya permainan adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan kognitif; bermain membantu meningkatkan fungsi kognitif, mengasah kemampuan komunikasi, dan belajar memecahkan masalah.

- 2) Kreativitas: melalui bermain, anak dapat meningkatkan kreativitasnya dan mengembangkan keterampilan berbahasa (Sukanto, 2022: 42).

c. Jenis Permainan

Dalam permainan, bermain merupakan salah satu bagian terbaik dari masa kanak-kanak. Namun, bermain bukan hanya sekadar cara yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu, tetapi bermain merupakan cara anak-anak belajar dan berkembang. Karso (2021: 47) mengemukakan bahwa ada banyak jenis permainan bagi anak usia dini, namun setidaknya dapat diberikan contoh jenis-jenis permainan bagi anak usia dini tersebut.

1) Bermain tanpa penghuni

Ini adalah tahap pertama permainan yang dimulai sejak lahir hingga usia tiga bulan. Permainan tanpa aktivitas sama sekali tidak terlihat seperti permainan, tetapi ini benar-benar merupakan dasar permainan di masa mendatang. Seperti apa bentuknya? Bisa berupa gerakan acak, lengan dan kaki yang melambai di udara, lambaian tangan, atau sekadar mengamati lingkungan sekitar. Ini adalah sesuatu yang bayi lakukan secara naluriah, jadi sebagai orang tua Anda tidak perlu melakukan apa pun secara khusus untuk mendorong permainan yang tidak membutuhkan banyak perhatian. Nikmati saja melihat bayi Anda mulai menjelajahi gerakan dan lingkungan sekitarnya.

2) Bermain sendiri

Permainan soliter, yang terkadang juga dikenal sebagai permainan mandiri atau non-sosial, biasanya terjadi saat anak Anda berusia 2 hingga 3 tahun, tetapi umum terjadi pada anak-anak dari segala usia. Bermain sendiri adalah saat anak bermain sendiri. Bermain sendiri dapat berupa bermain dengan mainan atau puzzle, menggambar, bermain peran, atau jenis permainan lainnya, tergantung pada usianya. Melalui bermain sendiri, anak-anak mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kreativitas. Anak - anak yang bermain

sendiri biasanya tidak akan tertarik dengan anak-anak lain di sekitar mereka. Mainan yang dapat dimainkan secara mandiri dapat berupa apa saja, mulai dari puzzle hingga balok, krayon, kertas, atau mainan boneka, dan sebagainya.

3) Permainan penonton

Permainan penonton adalah permainan yang dilakukan anak-anak dengan menonton anak-anak lain dan orang dewasa bermain tanpa benar-benar ikut bermain. Permainan ini umum dilakukan oleh balita atau anak-anak yang lebih muda yang masih dalam tahap pengembangan kemampuan bahasa.

Sering kali orangtua merasa khawatir mengapa anak mereka tidak ikut bermain, tetapi jangan remehkan pentingnya tahap ini. Anak-anak belajar cara bermain dengan menonton dan mendengarkan. Mereka juga membangun kepercayaan diri untuk ikut bermain saat mereka siap. Jika melihat anak bermain sebagai penonton, ketahuilah bahwa itu adalah tahap normal dan merupakan bagian dari tumbuh kembang anak.

4) Permainan paralel

Bila dua anak bermain berdampingan tetapi tidak bersama-sama, ini disebut permainan paralel. Biasanya terjadi pada usia 2 hingga 3 ½ tahun. Anak-anak mungkin saling memperhatikan dan kadang-kadang mengubah apa yang mereka lakukan berdasarkan pengamatan mereka atau mereka mungkin mulai meniru anak lainnya. Namun, dalam permainan paralel, anak-anak tidak akan memengaruhi permainan anak lainnya seperti yang mereka lakukan jika mereka bermain bersama. Sebagai contoh, dua anak bisa bermain dengan balok-balok bangunan di lantai. Mereka berdua membangun kreasi mereka sendiri dan mempelajari keterampilan bersosialisasi, tetapi mereka berdua bekerja secara mandiri.

5) Permainan asosiatif

Pada usia sekitar 3 hingga 4 tahun, anak-anak mungkin mulai terlibat dalam permainan asosiatif. Pada tahap ini, mereka mulai mengembangkan minat yang lebih besar terhadap teman sebayanya dan mempelajari aturan sosialisasi, seperti berbagi dan bekerja sama. Permainan asosiatif sering kali tidak terstruktur. Anak-anak mungkin memainkan permainan mereka sendiri atau dengan mainan mereka sendiri, seperti dalam permainan paralel. Perbedaannya dengan permainan asosiatif adalah bahwa seorang anak akan mulai terlibat dengan anak-anak lain.

Berdasarkan contoh balok di atas. Pada tahap asosiatif, kedua anak akan membangun kreasi mereka sendiri. Bedanya, mereka mungkin meminta untuk meminjam balok yang digunakan oleh anak lainnya. Atau anak mungkin memutuskan untuk menggabungkan kreasi anak untuk membuat balok yang lebih besar. Ini sering kali menjadi awal dari persahabatan awal.

6) Permainan kooperatif

Ketika anak-anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, itulah permainan kooperatif. Permainan ini biasanya dimulai pada usia 4 hingga 5 ½ tahun. Permainan ini merupakan puncak dari tahap-tahap sebelumnya dan membantu anak-anak untuk lebih mengembangkan keterampilan komunikasi, berbagi, dan kerja sama tim mereka. Tidak seperti permainan asosiatif, permainan kooperatif lebih terorganisasi. Setiap anak akan memiliki peran dan ada aturan yang ditetapkan yang memandu permainan. Baik itu bermain teka-teki atau permainan peran, anak-anak ingin bermain Bersama-sama dan terlibat dalam aktivitas bersama.

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dimainkan oleh masyarakat di suatu daerah. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, di antaranya untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental, mengembangkan kreativitas, dan menanamkan nilai-nilai budaya (Mustaqim; 2021: 72). Pengertian tersebut dapat digambarkan bahwa ada keajaiban tentang masa kanak-kanak dan melihat dunia melalui mata anak-anak. Anak-anak pada dasarnya menemukan kesenangan dan kesempatan untuk bermain dalam segala hal yang mereka lakukan.

Menurut teori Piaget, bermain merupakan bagian integral dari perkembangan kecerdasan. Dalam pendekatan Reggio Emilia, anak-anak belajar melalui bermain. Bermain bukan hanya satu hal. Bermain berubah seiring waktu saat anak-anak menguasai keterampilan baru dan mencapai tahap baru dalam perkembangan mereka. Bermain berarti mengejar kupu-kupu di sekitar taman dan berdandan seperti singa. Bermain berarti membangun menara dengan balok atau membuat musik dengan kotak.

Permainan bisa dilakukan dengan keras dan riuh atau tenang dan kalem. Permainan bisa sesederhana melambaikan tangan atau serumit permainan yang dipandu oleh aturan yang tidak dapat dipahami yang berubah-ubah. Namun, bermain tidak hanya satu hal. Di balik lambaian tangan bayi, ada tahap awal permainan dan perkembangan. Di balik permainan yang mustahil itu, ada anak yang belajar urutan dan interaksi sosial.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak, terutama permainan tradisional. Kebanyakan permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok. Berikut beberapa

manfaat dari permainan tradisional (Sukanto, 2022: 45), di antaranya adalah anak menjadi reatif, karena:

- 1) Anak dapat mengembangkan kecerdasan logika.
- 2) Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, hal ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak.
- 3) Anak mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- 4) Anak mengembangkan kecerdasan emosi antar personal bagi anak.
- 5) Anak mngembangkan kecerdasan natural anak.
- 6) Anak mengembangkan kecerdasan musikal anak.

c. Aspek Permainan Tradisional

Pad (2021: 48) mengemukakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti dikemukakan berikut.

- 1) Aspek motorik: melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan maginasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 4) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 5) Aspek nilai-nilai/moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 6) Aspek emosi: mengasah empati, pengendalian diri.

- 7) Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

4. Permainan *Dingklik Oglak-Aglik*

a. Pengertian Permainan *Dingklik Oglak-Aglik*

Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* adalah salah satu permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Arti kata *oglak-aglik* dalam Kamus Bahasa Jawa–Indonesia (2020: 125); merupakan bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Selain itu, bahasa Jawa juga dituturkan oleh sebagian penduduk di wilayah pesisir Karawang, Subang, Cirebon, Indramayu, dan Banten. Bahasa Jawa menjadi bahasa daerah dengan penutur terbanyak di Indonesia. Menurut Rohadi (2020: 52); bahasa daerah atau bahasa regional adalah bahasa yang dituturkan di suatu wilayah dalam sebuah negara berdaulat, yaitu di suatu daerah kecil, negara bagian federal, provinsi, atau teritori yang lebih luas. Beberapa kosakata bahasa Jawa mungkin masih terdengar asing dan membuat kamu bingung untuk mengetahui arti atau makna dari sebuah kalimat secara utuh. *Oglak-aglik* dalam Bahasa Jawa adalah goyang akan lepas, sedangkan *dingklik* adalah kursi (pendek). Di Jawa permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan dan laki-laki.

Keunikan bahasa Jawa ini juga terletak dari cara penuturannya yang sangat khas dengan aksen medoknya. Dalam penggunaannya, bahasa Jawa dibagi ke dalam 3 (tiga) tingkatan penggunaan, yakni bahasa Jawa Nngoko (kasar), bahasa Jawa Krama alus (halus/sopan), dan bahasa Jawa Krama Inggil (bahasa Jawa yang lebih halus/sopan). Dengan demikian secara sederhana *Dingklik Oglak-Aglik* adalah kursi yang dapat bergoyang bahkan seakan-akan kakinya akan lepas dari tempat duduknya.

b. Teknik Permainan *Dingklik Olak-Aglik*

Secara singkat telah disinggung bahwa salah satu jenis permainan tradisional anak-anak yang cara memainkannya meniru suatu bentuk bangku atau kursi (*dhingklik*) yang digunakan untuk duduk, yang keadaannya tidak stabil sehingga akan mudah goyah (*oglak-aglik*). Permainan ini dimainkan oleh tiga, empat, atau lima anak dalam satu kelompok, yang sebaiknya seusia, sama besar, dan sama tinggi, agar dapat menjaga keseimbangan suatu bentuk *Dingklik Oglak-Aglik* Sitoresmi (2020: 79).

Permainan ini dilakukan secara bertahap. Tahap pertama, semua pemain berdiri berhadap-hadapan dengan tangan saling bergandengan. Misalkan pemain tersebut adalah A, B, C, dan D tahap kedua, B dan C menerobos (*mbrobos* = Jawa) di bawah lengan A dan B, sehingga para pemain berdiri dengan saling bertolak belakang dan tangan tetap bergandengan. Tahap ketiga, setiap peserta mengangkat salah satu kakinya ke arah dalam lingkaran, kemudian masing-masing kaki saling dikaitkan untuk membentuk suatu posisi yang kokoh sehingga tidak akan mudah jatuh. Tahap terakhir, tangan yang saling bergandengan dilepaskan, kemudian kedua tangan bertepuk tangan.

Para pemain melonjak-lonjak sambil bertepuk serta menyanyikan lagu: *Pasang dhingklik oglak-aglik, yen kecelik adang gogik, yu yu mbakyu mangga dhateng pasar blanja, leh olehe napa, jenang jagung enthok-enthok jenang jagung, enthok-enthok jenang jagung, enthok-enthok jenang jagung*. Lirik lagu tersebut dinyanyikan sepanjang permainan. Tidak menutup kemungkinan, kaitan kaki sudah terlepas ketika lagu belum selesai dinyanyikan, maka selesai sudah permainan ini. Seperti itu terus diulang-ulang hingga ada 1 (satu) tim yang terjatuh terlebih dahulu karena kuncian kaki yang terlepas atau kecapekan berputar-putar menggunakan satu kaki. Permainan *dingklik oglak-aglik*

dituntut keseimbangan dan kerjasama antara satu anak dengan anak yang lain satu tim, sehingga membutuhkan kekompakan yang luar biasa hingga membuat anak-anak dalam permainan ini mengharuskan berpikir lebih kritis dan dapat bekerjasama dengan baik dan penuh kehati-hatian untuk tetap seimbang.

Meskipun permainan ini tidak memerlukan perlengkapan apa pun untuk menunjang jalannya permainan, namun memerlukan tempat yang cukup luas agar terjadi keseimbangan dan kekompakan diantara para pemain dalam membentuk *dingklik*. Penjeasan di atas dapat ditampilkan dalam gambar secara sederhana sebagai berikut.



Gambar 2.1: Posisi Pemain *Dingklik Oglak-Aglik*.

c. Nilai-nilai Permainan *Dingklik Oglak-Aglik*

Nilai-nilai yang terdapat pada permainan *dingklik oglak- aglik* menurut Pad (2021: 53) adalah sebagai berikut.

1) Kekompakan

Permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan antar anggota regu untuk mempertahankan posisi kaki yang saling menyambung satu sama lain.

2) Ketahanan

Selain itu, permainan ini juga membutuhkan daya tahan yang kuat untuk tetap bergerak dengan satu kaki saja.

3) Kepemimpinan

Selain itu juga diperoleh makna bahwa kepemimpinan dengan menjalankan peran masing-masing di dalam regu.

Itulah cara bermain dan nilai-nilai yang dapat diperoleh dari pada permainan tradisional *dingklik oglak-aglik* yang diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak, terutama pada anak-anak PAUD atau KB.

d. Manfaat Permainan *Dingklik Oglak-Aglik*

Manfaat bermain *Dingklik Oglak-Aglik* menurut Rohadi (2018: 54) diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Membangun sportvitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya.
- 2) Melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar.
- 3) Mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan menyanyi.
- 4) Sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya.
- 5) Melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

Selain manfaat yang terinci tersebut, manfaat dari permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik* menurut Natalia (2021: 43) adalah anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa permainan tradisonal seperti halnya *Dingklik Oglak-Aglik* menjadi hal

yang sangat penting untuk diangkat kembali, sebab permainan-permainan modern import yang bersifat anti sosial sudah merebak di kalangan anak-anak. Permainan tradisional berperan dalam menanamkan pendidikan karakter dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun di masyarakat (nonformal). Kearifan lokal permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik* dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan moral anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari makna yang terkandung dalam permainan *Dingklik Oglak-Aglik* bahwa mencari harta, kedudukan, dan jabatan janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih. Dengan hati nurani akan lebih mudah menemukan apa keinginan yang dicari, tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat. Sedangkan pengembangan sosial anak dari permainan ini dapat dilihat dari manfaat anak dalam: berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya serta membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya.

e. Aspek Permainan *Dingklik Oglak-Aglik*

Peran penting masyarakat dalam permainan tradisional *Dingklik Oglak-Aglik* perlu dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena perlu disadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keanekaragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional, keaneka-ragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas

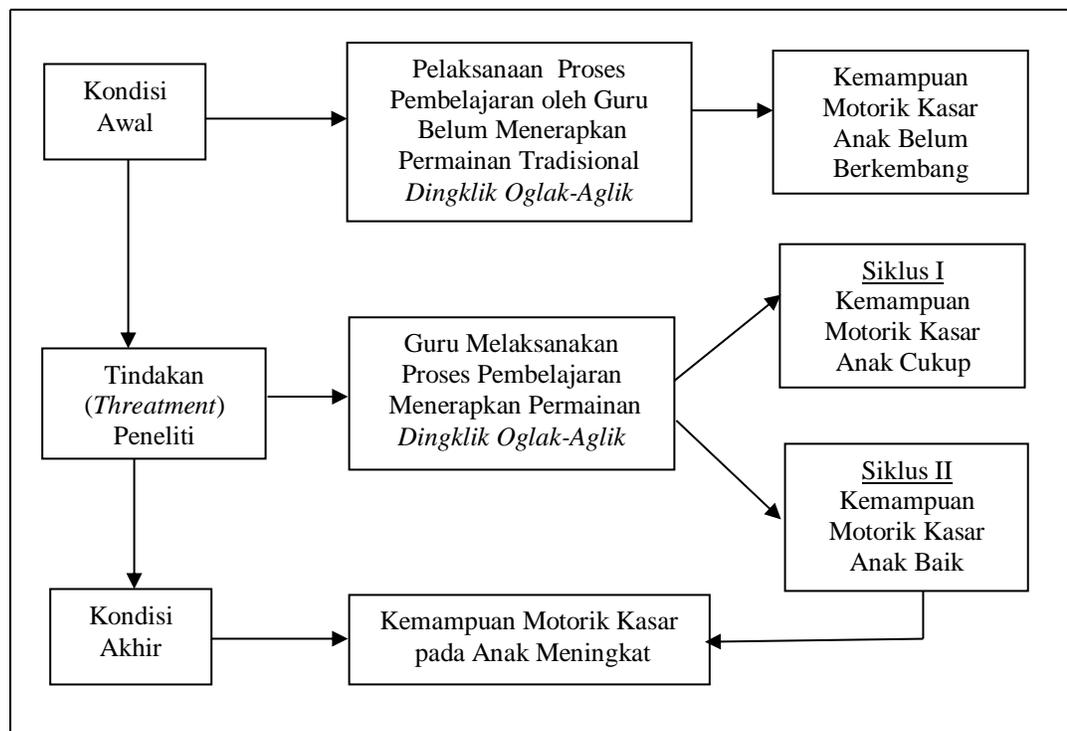
kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini di atas, manfaat permainan tradisional bagi anak menurut Sitoroesmi (2020: 76) adalah sebagai berikut.

- 1) Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan *Dingklik Oglak-Aglik*. Anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- 2) Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat di perlukan oleh anak untuk meluapkan perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam perkembangannya.
- 3) Melalui permainan *Dingklik Oglak-Aglik* diperoleh pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional dimainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai dan bersikap baik dengan orang lain, anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi pada kelompok.

C. Kerangka Pikir

Berdasar hasil pembelajaran tentang peningkatan motoric kasar pada anak PAUD Flamboyan Ujungnegoro masih minim atau rendah, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkannya. Permainan *Dingklik Oglak-Aglik* sebagai dasar untuk mempelajari lebih lanjut tentang motoric kasar pada anak, sebagai ilmu yang sasaran penelaahannya secara nyata, cenderung sulit diterima dan dipahami oleh anak manakala tidak didukung oleh fisik yang kuat. Hal ini disebabkan anak kurang mendapatkan latihan tentang kondisi fisik tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi pada anak, salah satunya adalah melalui permainan *Dingklik Oglak-Aglik*, sehingga motorik kasar yang dimiliki oleh anak dapat meningkat. Kondisi tersebut salah satunya dilakukan oleh peneliti sebagai observer, melalui penelitian tindakan kelas. Kerangka pemikiran di atas diperjelas dengan tampilan bentuk bagan berikut.



Gambar 2.2: Bagan Kerangka Pikir.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (Ha) berbunyi: "Melalui permainan *Dingklik Oglak-Aglik* dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Flamboyan Desa Ujungnegoro Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang"