

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk diperoleh semua orang karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan anak usia dini merupakan fase pondasi yang sangat penting untuk melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya. Masa usia dini merupakan masa keemasan anak dimana otak anak sedang berkembang secara pesat. Agar kemampuan anak berkembang secara optimal maka harus diberikan rangsangan yang tepat. Salah satu peran guru adalah untuk memberikan rangsangan dan stimulus terhadap perkembangan anak.

Kemampuan motorik kasar penting untuk perkembangan anak karena motorik kasar membantu anak melakukan aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan aktifitas fisik seperti berlari, melompat, dan meloncat. Kemampuan motorik kasar juga melatih kepercayaan diri anak, dan mengoptimalkan daya pikir anak. Jika anak sering dilatih dalam melakukan gerakan maka ototnya akan kuat, lentur dan lincah. Ketercapaian setiap aspek perkembangan ini berkesinambungan dengan perkembangan lainnya. Oleh karena itu pendidik harus menstimulasi semua aspek perkembangan termasuk perkembangan motorik. Metode pembelajaran yang variatif akan menarik minat anak dalam belajar tentang gerak motorik.

Kemampuan adalah kecakapan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau tugas. Kemampuan anak usia dini terdiri dari beberapa elemen perkembangan antara lain nilai agama dan moral, jati diri, dasar literasi dan steam. Kemampuan motorik pada anak termasuk dalam elemen jati diri. Kemampuan motorik dibedakan menjadi 2 macam yaitu motorik kasar dan halus. Kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan bergerak dengan menggunakan otot besar misalnya melompat, meloncat, berjalan, berlari dan sebagainya, sedangkan kemampuan motorik halus adalah kemampuan bergerak dengan menggunakan otot kecil seperti meremas, menggambar, menggunting, dan menuang.

Terdapat bermacam-macam cara untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini salah satunya melalui permainan egrang batok kelapa. Permainan tradisional egrang batok kelapa melibatkan beberapa anggota gerak yaitu otot tangan dan kaki. Dengan permainan ini dapat melatih koordinasi gerak tangan dan kaki serta meningkatkan keseimbangan anak saat berjalan. Permainan tradisional egrang batok kelapa merupakan permainan dengan menggunakan 2 buah batok kelapa sebagai pijakan kaki dan dikaitkan dengan tali sebagai pegangan tangan saat berjalan. Selain mudah dibuat, menyenangkan, dan menarik dilakukan untuk anak usia dini permainan ini juga memberikan banyak manfaat, contohnya dapat meningkatkan keseimbangan fisik pada anak usia empat hingga 6 tahun (Rahim,2015).

Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung juga masih perlu peningkatan, terlihat masih seringnya beberapa anak yang terjatuh saat berlari karena kurangnya keseimbangan tubuh . Pada proses pembelajaran pra siklus, guru/peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak, terutama dalam perkembangan motorik kasar. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap siswa Usia 4-5 tahun di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung, menemukan kurangnya minat anak dalam kegiatan fisik motorik, anak mudah bosan dan lelah saat melakukan kegiatan fisik motorik, ada beberapa anak yang sering jatuh saat berjalan karena kurangnya keseimbangan tubuh. Dari 12 anak yang teramati, hanya ada 5 anak perkembangan fisik motoriknya berkembang sesuai harapan dan 7 anak tingkat perkembangan fisik motoriknya masih berkembang dan masih dengan bimbingan guru.

sehingga peneliti memilih judul Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung. Kegiatan permainan egrang batok kelapa yang digunakan dalam peningkatan motorik kasar pada anak, diharapkan bisa menarik perhatian anak karena permainan egrang batok kelapa memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki.

Keunggulan dari permainan egrang batok kelapa adalah alat yang digunakan aman bagi anak dan mudah didapatkan, anak menjadi lebih lincah, melatih ketepatan dalam bertindak, melatih konsentrasi, dan keseimbangan serta koordinasi gerak tangan dan kaki.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah diantaranya:

1. Masih kurangnya kemampuan motorik kasar pada anak pada unsur keseimbangan yaitu anak kurang mampu menjaga keseimbangan dalam waktu yang cukup lama ketika berjalan dengan alat.
2. Masih kurangnya kemampuan motorik kasar pada anak pada unsur koordinasi yaitu tali pada alat kurang ditarik sehingga tali kendur dan susah untuk berjalan.
3. Keterampilan motorik kasar pada unsur kelincahan anak masih kurang yaitu anak kurang mampu berjalan cepat dan mudah terjatuh saat berjalan.
4. Anak kurang aktif dalam melakukan gerakan motorik kasar karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru.
5. Anak kurang tertarik dengan permainan tradisional sehingga kurang dikenal karena anak-anak lebih sering bermain permainan modern.

C. Fokus Penelitian

Data penelitian yang dikumpulkan dari informasi tentang proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran termasuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi:

1. Data peserta didik Usia 4-5 tahun KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Temanggung
2. Tempat dan berlangsungnya peristiwa pembelajaran
3. Dokumentasi atau arsip, antara lain berupa kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran dan buku penilaian.

Dalam penelitian ini peneliti fokus pada meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain

1. Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung?
3. Perubahan perilaku apa yang tampak pada anak usia 4-5 tahun dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu Kaloran Temanggung.
3. Untuk mendeskripsikan perubahan perilaku apa yang tampak pada anak usia 4-5 tahun setelah mengikuti permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Tlogowungu.

4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan teori di dalam pendidikan khususnya anak usia dini terkait dengan penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa untuk melatih kemampuan motorik kasar anak.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
- 2) Dapat memberikan semangat kepada anak untuk melakukan kegiatan fisik motorik
- 3) Dapat menumbuhkan minat anak dalam melakukan gerakan motorik kasar karena metode yang digunakan menyenangkan
- 4) Dapat mengetahui permainan tradisional egrang batok kelapa
- 5) memperoleh pengalaman langsung tentang permainan egrang batok kelapa

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memperbaiki metode pembelajaran yang digunakan
- 2) Dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar
- 3) Dapat meningkatkan profesionalitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik bagi anak
- 4) Dapat mengetahui potensi yang dimiliki peserta didik
- 5) Sebagai evaluasi keberhasilan pembelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik

c. Sekolah / Lembaga

- 1) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan
- 2) Dapat memberikan manfaat positif tentang pentingnya mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak
- 3) Dapat memberikan manfaat tentang pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak

d. Orang tua

- 1) Dapat mengetahui perkembangan kemampuan anak
- 2) Dapat mengetahui kebutuhan anak
- 3) Dapat memiliki pengetahuan lebih dalam membimbing anak

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Kajian Pustaka adalah bagian dari penelitian yang mencakup rangkuman, tesis, dan evaluasi literatur yang relevan dengan topik penelitian (Ibrahim A, 2024)

1. Kemampuan Motorik

a. Pengertian Kemampuan Motorik

Menurut Sumbi (2017) menjelaskan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan seseorang berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Astiti (2015) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang berusaha yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan suatu pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Berdasarkan penelitian Darmawan, dkk (2015) mengklasifikasikan kemampuan menjadi 2 kelompok yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melaksanakan berbagai aktivitas mental, berpikir, menalar dan mengatasi masalah. Sedangkan kemampuan fisik adalah kemampuan melakukan berbagai tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan maupun karakteristik serupa. Kemampuan fisik dapat dianalogikan dengan kemampuan beraktifitas. Kemampuan motorik kasar termasuk dalam kemampuan fisik. Anak usia dini memiliki beberapa aspek kemampuan antara lain aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional dan aspek motorik. Setiap anak usia dini memiliki kemampuan yang harus dirangsang dan dikembangkan agar berkembang secara maksimal, termasuk kemampuan fisik motorik anak. Keterampilan motorik berkaitan dengan gerakan tubuh (jasmani)

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik merupakan perkembangan gerak jasmaniah yang melibatkan saraf, otot, dan tulang yang terkoordinasi. Fungsi utama perkembangan motorik adalah kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian-bagian tubuhnya. Kemampuan motorik sangat erat hubungannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan tulang.

b. Jenis-Jenis Kemampuan Motorik

Prima (2021:109) menyatakan bahwa kemampuan motorik dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian - bagian badan yang terkait yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.

1) Kemampuan Motorik Kasar

Pendapat Mahmud (2019:77) bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh.

Menurut Mukhlisa dan Kurnia (2021) keterampilan motorik kasar adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara sebagian besar atau seluruh otot besar tubuh. Contohnya termasuk berjalan, berdiri dan duduk. Sedangkan menurut Montolalu (dalam Ulfa dan Putra 2021), perkembangan motorik kasar anak merupakan bentuk koordinasi gerakan tubuh seperti merangkak, berlari, berjingkat, melompat, menggantung, melempar, dan beraksi serta mempertahankan melatih gerakan keseimbangan. Seiring bertambahnya usia anak maka secara alamiah kemampuan motorik anak akan meningkat. Istilah motorik kasar dan halus digunakan untuk mengetahui tipe atau jenis gerakan . Gerakan yang menggunakan otot besar seperti otot paha, betis dan kaki disebut gerakan motorik kasar. Gerakan tersebut antara lain berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang dan sebagainya.

2) Kemampuan Motorik Halus

Motorik halus atau disebut juga gerak halus dikontrol oleh otot-otot kecil. Gerakan ini lebih banyak menggunakan tangan .Sebab otot yang ukurannya

lebih kecil berada di jari-jari tangan .Untuk itu gerakan motorik halus bisa berupa menggambar, menulis, menggunting, meronce, menuang, meremas dan sebagainya.

c. Unsur – Unsur Kemampuan Motorik

Adapun unsur -unsur yang perlu diketahui kemampuan motori terdiri dari kekuatan, koordinasi, ,keseimbangan, fleksibilitas, ketahanan (Subekti,2019:2)

1) Ketahanan

Definisi ketahanan yang digunakan jika ditinjau dari kerja otot,artinya daya tahan merupakan kerja otot dalam jangka waktu yang relative lama (Fajriyudin, dkk.,2021:51).

2) Kekuatan

Memiliki kekuatan otot merupakan dasar agar seseorang dapat melakukan gerakan motorik kasar. Bafirman dan Wahyuni (2019:74) berpendapat bahwa kekuatan menggunakan atau mengerahkan daya dalam mengatasi suatu tahanan atau hambatan tertentu

3) Kecepatan

Kecepatan merupakan kemampuan tubuh untuk mengasilkan gerakan secepat mungkin. Atau kemampuna berpindah tempat seseorang dari tempat satu ke tempat yang lain dalam waktu sesingkat-singkatnya.

4) Fleksibilitas

Merupakan suatau kemampuan otot tubuh manusia untuk meregang dalam suatu ruas pergerakan yang terjadi

5) Koordinasi

Koordinasi merupakan perpaduan gerak dari 2 atau lebih bagian tubuh yang saling berkaitan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak

Berdasarkan penelitian dari Sukamti (2018) faktor yang mempengaruhi motorik kasar pada anak meliputi sifat dasar genetik, lingkungan, IQ, stimulasi, motivasi atau dorongan, perlindungan yang berlebih,cacat fisik,dan pengetahuan ibu.

Menurut Fitriana (2018) pola asuh otoriter selalu memberikan aturan-aturan yang ketat terhadap anak, seringkali memaksa kepada anak untuk berperilaku seperti dirinya sendiri dan selalu membatasi apapun yang dilakukan oleh anak sehingga anak akan mempunyai sifat ragu-ragu, tidak percaya diri dan tidak sanggup mengambil keputusan sendiri.

Penelitian dari Trimuda (2017) tentang hubungan status gizi anak dengan perkembangan motorik kasar pada balita didapatkan bahwa anak yang memiliki status gizi kurus mempunyai hambatan dalam perkembangan motorik kasar dibandingkan dengan anak yang memiliki status gizi baik dalam perkembangan motorik kasar lebih baik karena asupan nutrisinya terpenuhi. Status gizi yang kurang akan mempengaruhi perkembangan dan kekuatan motorik kasar anak

Dari pernyataan di atas maka disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak antara lain, genetik, pola asuh, status gizi, stimulasi serta dorongan orang yang lebih tua untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

e. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak

Menurut Elisa (2021) manfaat perkembangan motorik kasar bagi anak usia dini antara lain kemampuan mengontrol, mengarahkan gerakan dan koordinasi, serta mengarahkan pola hidup sehat yang mendukung pertumbuhan fisik agar kuat dan gesit.

Manfaat perkembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain:

- 2) Membantu anak dalam aktivitas bermain ,badan menjadi bugar karena banyak bergerak
- 3) Memembantu anak dalam mengontrol dan melakukan gerakan yang dilakukan
- 4) Meningkatkan keseimbangan tubuh saat berjalan dan berlari
- 5) Membantu anak meningkatkan cara hidup sehat dan menjaga Kesehatan badan
- 6) Membantu anak meningkatkan kreatifitas dan imajinasinya
- 7) Membantu anak mengontrol emosinya

2. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Chadijah (2015) menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun seluruh tubuh dengan menggunakan otot-otot besar (mata, tangan, dan kaki) yang terkoordinasi . Motorik kasar merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan menggunakan otot besar seperti otot lengan, kaki dan badan.

b. Tahapan Perkembangan Motorik Kasar

Tahapan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain:

- 1) Usia 2-5 bulan bayi bisa berguling
 - 2) Usia 5-7 bulan bayi bisa duduk tanpa bantuan
 - 3) Usia 7-8 bulan bayi bisa berdiri sambil berpegangan
 - 4) Usia 10-14 bulan bayi bisa berdiri sendiri tanpa berpegangan
 - 5) Usia 11-15 bulan bayi bisa berjalan stabil
 - 6) Usia 2 tahun ke atas anak bisa berjalan, berlari, melompat, meloncat
- Jadi anak usia 4-5 kemampuan motorik kasarnya antara lain mampu berjalan dengan seimbang, meloncat, melompat dan berlari dengan lancar.

c. Contoh Gerakan motorik kasar

Gerakan motorik kasar antara lain

- 1) Berjalan
- 2) Berlari
- 3) Melompat
- 4) Meloncat
- 5) Merangkak
- 6) Memutar badan
- 7) Membungkuk

3. Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan

tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri (Khadijah, 2017)

Menurut Piaget dikutip dari (Fadlillah. M, 2017) bermain ialah sebuah kegiatan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang sehingga memberikan kesenangan dan keceriaan bagi diri anak.

Selanjutnya menurut Piaget dikutip dari (D.P. Rahayu,2021) bermain bagi anak dapat berperan untuk mengaplikasikan dan melakukan kombinasi serta keterampilan yang sudah ada sebelumnya.

Brook J.B dan D.M.Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif,2016)

Menurut Mulyadi ada 5 pengertian tentang bermain diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak sangat menyukai bermain, dalam bermain tidak ada nilai yang negatif
- 2) Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik
- 3) Mempunyai sifat yang tidak disengaja dan tanpa paksaan serta bebas dilakukan anak
- 4) Membuat anak menjadi lebih aktif dalam membangun hubungan sosial
- 5) Membangun kreatifitas anak dalam memecahkan masalah, membangun bahasa dan membangun jiwa sosial.

Beberapa pakar mengemukakan bahwa geralan-gerakan tubuh, kaki, tangan yang aktif pada proses bermain membantu anak menyeimbangkan kemampuan fungsi otak kanan dan otak kiri secara integral (Astuti,2016)

Menurut (Khadijah, 2017) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian. Melalui kegiatan bermain anak dapat

memaksimalkan rangsangan dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata, baik melalui kesadaran dirinya maupun bantuan dari orang lain (guru, orang tua, dan teman).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak secara berulang-ulang tanpa unsur paksaan sehingga memberikan rasa senang. Bermain pada umumnya dilakukan anak-anak. Karena cara untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak-anak adalah melalui bermain. Anak usia dini belajar melalui bermain. Peran guru adalah sebagai motivator dan fasilitator agar bermain anak menjadi bermakna dan dapat mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berharga.

Menurut beberapa ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mendapatkan kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak untuk mencapai perkembangan fisik, sosial dan emosional.

b. Tahap Bermain Anak Usia Dini

Sosiolog dan peneliti Mildred Parten (1929) telah menyusun 6 tahap perkembangan bermain bagi anak-anak. Penelitian tersebut membantu pendidik dalam memahami cara anak belajar melalui bermain dalam proses bermain anak. Enam tahapan bermain anak usia dini itu antara lain:

- 1) Bermain *Unoccupied* (0-3 bulan) *Unoccupied play* atau bermain kosong tanpa alat bantu. Saat memasuki tahapan ini mereka tidak membutuhkan bantuan mainan apapun untuk bersenang-senang. Dalam tahap ini aktivitas anak terdiri atas tidur, makan, dan mencari tahu tubuh kecilnya bekerja
- 2) Bermain *Soliter* (3 bulan sampai 2,5 tahun)

Di posisi ini anak akan asik bermain sendiri dan minat untuk bermain di luar. Lingkungan terdekatnya adalah orang tua dan anak lain yang terbatas.

3) Bermain *Onlooker* (2,5 – 3,5 tahun)

Pada tahap ini anak akan menjadi penonton. Mereka mulai menunjukkan ketertarikan dan memperhatikan anak lain saat bergabung tetapi belum siap bermain.

4) Bermain Paralel (3,5 – 4 tahun)

Pada tahap ini anak-anak cenderung sudah bisa bermain secara berdampingan atau berdekatan dengan anak-anak lain. Anak-anak mulai melakukan eksplorasi dan penemuan mandiri, mengamati dan meniru sekitar bahkan berkomunikasi dengan anak lain walaupun tidak banyak.

5) Bermain Asosiatif (4- 4,5 tahun)

Bermain asosiatif muncul ketika anak-anak mulai mengakui keberadaan satu sama lain dan bekerja berdampingan tetapi tidak harus Bersama-sama.

6) Bermain Kooperatif (4,5 tahun ke atas)

Anak akan terlihat bermain bersama dan berbagi permainan yang sama dengan anak-anak lain

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 4- 5 tahun masuk ke dalam tahap asosiatif dan kooperatif di mana mereka sudah bisa bermain secara berdampingan dan sudah mampu berbagi permainan dengan teman.

Menurut (Khadijah, Armanila ,2017) Tahap perkembangan bermain antara lain

1) Tahap Eksplorasi

Pada usia 3 bulan, permainan mereka hanya sebatas dapat melihat orang dan benda serta melakukan usaha yang kurang terkoordinir dengan baik untuk menggapai suatu benda yang diperlihatkan di hadapannya

2) Tahap Permainan

Pada tahun pertama anak sudah mulai dapat menggunakan alat permainan, yang awalnya hanya dapat mengeksplorasi mainan miliknya. Namun setelah

mereka berusia 2 sampai 3 tahun anak mulai membayangkan bahwa mainan mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Keahlian anak mencapai puncaknya pada usia antara 5 sampai 6 tahun.

3) Tahap Bermain

Setelah mulai masuk sekolah jenis permainan anak mulai beragam. Pada awalnya mereka meneruskan bermain dengan barang mainan terutama saat sendirian. Selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, dan hobi.

c. Manfaat Bermain bagi Anak

Bermain memiliki fungsi yang banyak dalam kehidupan anak di kemudian hari. Jika dilihat dari kata bermain di dalam pikiran bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan dan tanpa paksaan. Adapun manfaat bermain menurut (Astuti, 2016) antara lain

1) Meningkatkan kreatifitas anak

Bermain memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini. Kreatifitas berarti manusia mampu menciptakan sesuatu sesuai dengan ide yang dimilikinya. Untuk melakukan hal itu maka anak-anak membutuhkan kesempatan untuk memberikan bentuk sendiri terhadap apa yang dijumpainya. Seperti bermain peran, balok, lego, .bermain warna dan sebagainya.

2) Meningkatkan sportifitas dan kejujuran pada diri anak

Kegiatan bermain dapat meningkatkan sikap sosial emosional anak seperti sportif dan jujur. Misalnya dalam suatu permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan yang telah ditentukan dalam permainan. Misalnya tidak boleh menjegal, menarik lawan saat berlari, demi memperoleh kemenangan, dan menjadi juara. Jika ada anak yang curang dalam permainan itu maka akan dikeluarkan dari permainan, maka anak akan berusaha mengikuti peraturan yang ada. Sehingga ia akan belajar membangun sikap jujur dan sportif dalam bermain.

3) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak

Melalui kegiatan bermain akan melatih sikap bersaing yang positif dari anak. Anak akan berusaha sekuat tenaga untuk menjadi pemenang dalam sebuah permainan.

- 4) Meningkatkan rasa percaya diri anak
- 5) Meningkatkan problem solving atau kemampuan mengatasi masalah.
Melalui kegiatan bermain anak akan berfikir menemukan ide- ide baru agar keluar dari masalah yang dihadapinya.
- 6) Melalui bermain makan anak akan memperoleh pengalaman langsung yang berguna untuk dasat kehidupan sosial
- 7) Anak mamapu berinteraksi untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.

d. Teori Bermain

Khadijah (2017) mengemukakan ada beberapa teori dalam bermain antara lain:

1) Teori Groos

Groos memberikan formulasi mengenai teori Latihan . Menurutnya permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi – fungsi yang penting dalam kehidupan dewasa nanti. Anak perempuan bermain dengan bonekanya dan memrankan diri sebagai seorang ibu yang sedang menjaga dan merawat anaknya. Perilaku ini merupakan latihan bagi perannya di kemudian hari menjadi seorang ibu. Jenis permainan yang dimainkan anak memiliki peran penting untuk mengembangkan peran mereka setelah dewasa nanti.

2) Teori Hall

Hall yang banyak mendasari teorinya J.J Rousseou dan Darwin memandang permainan sebagai ulangan bentuk-bentuk aktivitas dalam perkembangan jenis manusia yang memegang peranan dominan. Menurut Hall permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai transisi dalam perkembangan individu. Artinya permainan merupakan warisan budaya orang-orang terdahulu yang dimainkan dari generasi ke generasi saat ini.namun sejalan dengan modernisasi makan permainan mengalami pergeseran dan perubahan secara perlahan.Seperti permainan tradisional congklak yang dulu menggunakan bahan alam yang terdiri dari batu dan tanah yang dilubangi sebagai pekong

untuk meletakkan batu kecil, namun seiringi kemajuan zaman permainan ini tidak lagi dimainkan di tanah melainkan menggunakan alat permainan siap saji yang dibuat pabrik.

3) Teori Schaller

Teori ini berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran setelah orang melakukan tugasnya dan sekaligus memiliki sifat membersihkan. Schaller berpendapat bahwa permainan dapat membuat seseorang bahagia dan senang sehingga dapat mengurangi kesedihn atau masalah yang dihadapi. Hari pertama masuk sekolah bagi anak usia dini merupakan hal yang menakutkan dan membuat anak menjadi khawatir. Mereka takut ditinggal oleh orang tuanya. Dalam kondisi ini maka guru harus berusaha semaksimal mumngkin agar anak tidak merasa takut dan khawatir. Cara yang dilakukan guru salah satunya adalah dengan mengajak anak-anak untuk bermain .

4) Teori Herbert Spancer

Menurut teori ini permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan energi untuk mencukupi kebutuhan hidup, maka kelebihan energi disalurkan melalui cara yang positif. Salah satu cata menyalurkan energi adalah dengan melakukan kegiatan bermain.

5) Teori Ljublinskaja

Menurut teori ini permainan adalah sebagai cerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Permainan ditentukan oleh kebudayaan. Misal permainan tradisional engklek, permainan ini bukanlah permainan yang begitu saja dimainkan untuk mencapai suatu kemenangan.

Permainan ini mengandung pengetahuan baru yang didapat oleh naka secara tidak langsung. Seperti aspek motorik dengan melakukan lompatan dan aspek bahasa dengan berkomunikasi dengan lawan main.

e. Macam Permainan Anak

Permainan yang dibuat untuk kegiatan bermain jumlahnya sangat banyak. namun dari jenis permainan tersebut dapat dikelompokkan jenis-jenisnya.

Menurut Hurlock (1978) permainan anak dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis permainan antara ,lain:

1) Permainan untuk Bayi

Permainan ini merupakan permainan sederhana yang dapat dilakukan bayi (usia 0-1 tahun). Kegiatan ini dilakukan bersama orang tua.Salah satu permainan untuk bayi yang telah dilakukan secara turun temurun adalah “ Cilukba”. Permainan ini dilakukan agar bayi merasa senang dan tertawa.

2) Permainan Individual (Dilakukan Sendiri)

Permainan ini biasa dilakukan anak usia 4-5 tahun . Tujuan anak melakukan permainan ini adalah untuk menguji kemampuan dirinya. Contoh dari permainan ini adalah memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan lain- lainnya

3) Permainan Bersama Teman-Teman Sebaya

Permainan ini merupakan jenis permainan yang harus dilakukan beberapa anak dalam kegiatan yang interaktif , komunikatif, dan menyenangkan. Contoh dari permainan ini antara lain bermain petak umpet serta bermain peran yang melibatkan lebih dari 1 orang

4) Permainan Beregu (Tim)

Permainan ini biasanya dilakukan oleh sekelompok anak dalam suatu tim, yang kemudian bertanding dengan kelompok lainnya . Kegiatan dalam permainan ini bersifat kompetisi antar tim untuk saling bertanding. Peraturan ini terorganisasi dan memiliki aturan dalam bermain. Contoh dari permainan ini adalah modifikasi sepak bola, voli, kasti dan lainnya

5) Permainan di Dalam Ruangan

Permainan ini dilakukan di dalam ruangan. Permainan yang sering dilakukan di dalam ruangan antara lain monopoli, ular tangga, menebak kartu. Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak bersama keluarga .Melalui permainan ini anak dapat menilai dirinya sebagai bagian dari keluarga yang menyenangkan.

4. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan turun – temurun yang diwariskan oleh nenek moyang kita. Terdapat banyak nilai dan pesan moral yang terkandung dalam permainan tradisional. Kurniati (2016:2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan pada jaman dahulu tidak secara tertulis melainkan secara lisan dan contoh kegiatan bermain langsung kepada generasi berikutnya. Permainan tradisional menggunakan alat-alat sederhana yang ada di sekitar lingkungan kita yang mengandung unsur kebudayaan dan pendidikan. Dalam permainan tradisional terjadi interaksi antara pemain yang satu dengan pemain lainnya sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman lainnya, selain itu permainan tradisional juga dilakukan menggunakan gerakan fisik sehingga anak lebih aktif dalam melakukan gerakan.

Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan penting dari anak-anak dahulu yang digunakan sebagai cara belajar bagi anak-anak dahulu. Permainan tradisional harus dijaga kelestariannya karena merupakan salah warisan budaya bangsa yang harus kita jaga agar tidak punah.

b. Jenis Permainan Tradisional

1) Gobak Sodor

Permainan ini biasanya dilakukan di luar ruangan. Permainan ini dilakukan secara bersama-sama dalam suatu tim. Tim yang terdiri dari beberapa orang melawan tim yang lain. Permainan ini memiliki aturan main tertentu.

2) Engklek

Permainan ini menggunakan alat yang disebut gaco, yaitu pecahan genting yang berbentuk pipih. Permainan engklek juga membutuhkan kapur yang digunakan untuk garis pembatas, biasanya dilakukan di luar ruangan dan terdiri dari beberapa pemain.

3) Jamuran

Permainan ini biasanya dimainkan oleh 7-9 anak. Cara bermainnya dengan memilih satu satu anak yang dijadikan *pancer* kemudian pemain lainnya bergandengan tangan dan membentuk lingkaran. Pemain – pemain tersebut berputar dan sambil menyanyi lagu jamur.

4) Petak Umpet

Merupakan permainan tradisional yang dimainkan beberapa orang. Permainan ini biasanya dimainkan di luar rumah.

5) Dakon

Merupakan permainan tradisional yang menggunakan biji- bijian kecil dan papan dakon. Permainan ini biasanya berjumlah 2 orang pemain,

6) Bermain Layang-Layang

Permainan ini dilakukan di luar ruangan atau di lapangan. Menggunakan layang-layang,

7) Permainan Egrang

Permainan egrang ada beberapa macam antara lain

a) Egrang Bambu

Permainan ini menggunakan 2 batang bambu dan ada pijakan yang digunakan untuk berpijak kakai saat berjalan. Kedu tangan memegang bagian atas bambu.

b) Egrang Batok Kelapa

Permainan ini menggunakan 2 buah batok kelapa yang diikat dengan tali . Batok kelapa digunakan untuk berpijak kaki sedangkan tangan memegang tali yang diikat dengan batok kelapa.

5. Permainan Egrang Batok Kelapa

a. Pengertian Permainan Egrang Batok Kelapa

Indonesia kaya akan permainan tradisional yang merupakan warisan dari nenek moyang Bangsa Indonesia. Setiap daerah memiliki permainan tradisional. Ada beberapa permainan tradisional yang ada antara lain

jamuran, engklek, congklak, egrang , bermain layangan, gundu, penggalang, lompat tali dan masih banyak lagi.

Permainan egrang batok kelapa adalah permainan tradisional Indonesia yang menggunakan batok kelapa sebagai alas kaki untuk melangkah dan berjalan dan tali yang dihubungkan dengan batok digunakan untuk berpegangan tangan saat melangkah.

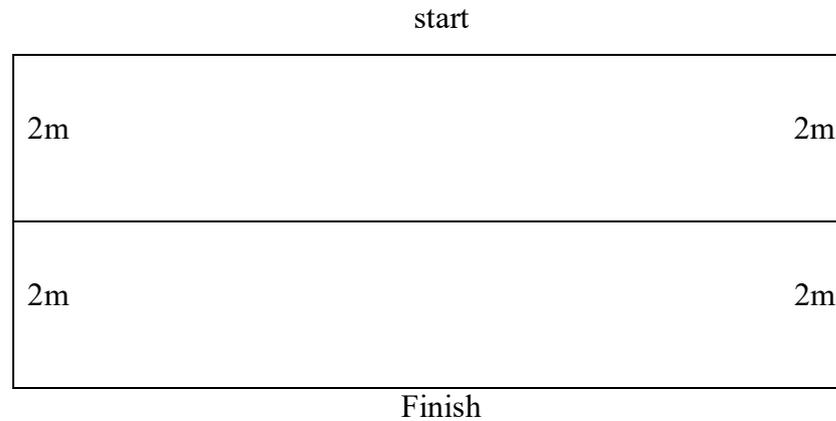
Dalam penelitian ini peneliti memilih permainan egrang permainan egrang batok keap termasuk dalam jenis permainan tradisional yang dilakukan di luar ruangan. Permainan ini biasanya dilakukan secara bersama-sama. Permainan egrang ada bermacam – macam. Ada egrang dari bambu ada juga egrang dari batok kelapa. Peneliti memilih egrang batok kelapa karena kegiatan ini digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Sehingga media yang digunakan harus sesuai dengan usia anak. Permainan egrang batok kelapa merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan sendiri maupun bersama-sama. Permainan ini umumnya dilakukan di luar ruangan seperti lapangan atau halaman rumah.

b. Alat dan Bahan

Permainan ini menggunakan 2 buah batok kelapa yang dibelah sebagai alas kaki atau pijakan dan diberi tali pengait yang digunakan untuk menjepit kaki serta digunakan untuk berpegangan tangan saat melangkahkan kaki. Diameter batok kelapa yang digunakan sekitar 13 cm. Sedangkan tali yang digunakan adalah tali pramuka yang memiliki tekstur halus tatapi kuat dan tidak mudah putus sehingga aman untuk anak-anak. Panjang tali yang digunakan untukuk anak usia 4-5 tahun sekitar 45 cm.



Gambar 2.1 Egrang Batok Kelapa



Gambar 2.2 Tempat bermain egrang

c. Langkah-Langkah Permainan Egrang Batok Kelapa

Langkah-langkah dalam permainan egrang antara lain:

- 1) Kaki berpijak pada batok kelapa dengan kedua jari, ibu jari dan telunjuk kaki menjepit tali,
- 2) tangan memegang erat tali penghubung antara batok tempat berpijak dengan tangan,
- 3) Anak berdiri sambil berpijak pada batok dan memegang tali pengait sehingga batok kelapa tidak bergeser,
- 4) Anak melangkahkan kaki secara bergantian
- 5) Tangan diayun seirama dengan langkah kaki.

d. Manfaat Permainan Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang batok kelapa biasanya dijadikan ajang kompetisi berupa balapan dan pemenganya adalah pemain yang sampai pada garis finish terlebih dahulu sambil berjalan dengan batok di telapak kaki. Pada anak usia 4-5 tahun permainan ini digunakan untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini.

M. Fadillah, (2018:105-106) mengungkapkan bahwa egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Menurut Irwan P. Ratu Bangsawan (2019:166) manfaat dari permainan tradisional egrang batok yaitu:

- 1) Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa
- 2) Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuh
- 3) Meningkatkan sikap sportifitas antar pemain dan teman
- 4) Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik
- 5) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainan.

Menurut Rahim (2015) permainan egrang batok kelapa dapat meningkatkan keseimbangan fisik pada anak di usia 4 hingga 6 tahun. Kemudian menurut Lestari (2016) permainan egrang batok kelapa juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Jadi dengan permainan egrang batok ini dapat melatih koordinasi tubuh dengan menggerakkan badan sehingga tubuh menjadi sehat.

e. Keunggulan Permainan Egrang Batok Kelapa

Keunggulan dari permainan egrang batok kelapa antara lain

- 1) Permainan ini menuntut keseimbangan tubuh untuk berjalan menggunakan egrang
- 2) Dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan gerak motorik anak
- 3) Meningkatkan kekuatan otot tungkai, kakai, lengan dan tangan
- 4) Meningkatkan koordiansi mata tangan dan kaki
- 5) Memiliki nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain kerta keras, keuletan dan sportifitas

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Skripsi Rizqi Amalia Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2020 dengan judul Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Egrang Batok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kec.Tulung Kab.Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa peningkatan perkembangan motorik kasar anak dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36 % sedangkan pada siklus 1 9,89 % , maka

perkembangan yang meningkat sebesar 1,74 % dan pada siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 9,03 %, sedangkan dari pra tindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,03 %.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah media yang digunakan egrang batok kelapa, metode penelitian menggunakan PTK , subjek yang diteliti kelompok A (Usia 4-5 tahun), variable yang digunakan sama yaitu motorik kasar dan egrang batok kelapa, hasilnya sama-sama terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melali permainan egrang batok kelapa.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah jumlah subjek yang diteliti berbeda, persentase peningkatan yang berbeda.

2. Skripsi Yulia Slamet Mahasiswa Institut Perguruan Tinggi Ilmu Alquran Jakarta 2020

Judul :

Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Egrang Batok pada Anak Usia Dini PAUD Melati 4 Jakarta Pusat.

Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa dengan mengadakan permainan egrang batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar pada anak ,hal ini dapat dilihat observasi selama penelitian pada kondisi awal pra siklus 15.3 % pada siklus I terdapat terdapat 61,5 % dan pada siklus II meningkat 76 % maka hasil penelitian telah mencapai lebih dari 75%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah media yang digunakan egrang batok kelapa, metode penelitian menggunakan PTK variable yang digunakan sama yaitu motorik kasar dan egrang batok kelapa, hasilnya sama-sama terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melali permainan egrang batok kelapa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah jumlah subjek yang diteliti berbeda, persentase peningkatan yang berbeda.

3. Jurnal Pendidikan dan Konseling Universitas Pahlawan berjudul Pengaruh Permainan Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 3-4 tahun. Penulis RAS Sella, HY Muslihin.

Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh egrang terhadap kemampuan motorik kasar anak. Sampel penelitian ini 10 anak kelas B 1 Kober Saluyu Desa Sukakarta Kecamatan Kartajati Kabupaten Majalengka.

Pesamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh egrang batok keolap terhadap kemampuan motorik kasar anak. Perbedaan jurnal ini dengan peneliti adalah Metode Penelitian yang digunakan kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan analisis data deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan Pre-Test dan Post-Test.

4. Jurnal Pendidikan Tambusai dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika Padang yang ditulis oleh Sherly Septia Ningsih dan Dadan Suryadana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu. Populasi adalah seluruh siswa TK Kartika Padang dengan sampel anak kelas B1 usia 5-6 tahun. Analisis data menggunakan uji independent sample T Test untuk membandingkan rata-rata N gain kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasilnya menunjukkan bahwa egrang batok kelapa memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Persamaan dari jurnal peneliti adalah variable yang digunakan yaitu motorik kasar dan egrang batok kelapa. Serta hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan egrang batok kelapa. Adapun perbedaannya adalah metode penelitian dan analisis data yang digunakan serta subjek penelitian yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun sedangkan peneliti menggunakan anak berusia 4-5 tahun.

5. Jurnal dengan judul Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui metode Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Kelompok B di RA Taqwa Ilah Semarang yang ditulis oleh Vicky Agus Saputri dan Purwadi.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas ndengan menggunakan 2 siklus Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK RA Taqwa Ilah Semarang. hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui permainan egrang batok kelapa

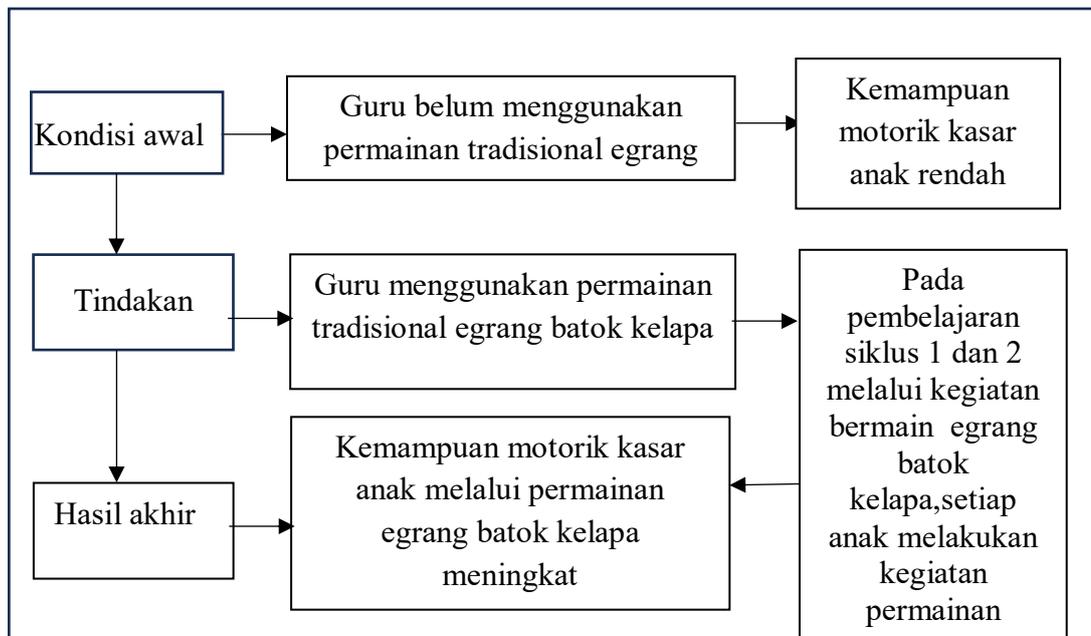
Persamaan jurnal ini dengan peneliti adalah menggunakan variabel, media, metode penelitian yang samdan hasil yang sama. Adapun perbedaannya adalah subjek yang diteliti adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun sedangkan peneliti anak usia 4-5 tahun.

C. Kerangka Pikir

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan dengan menggunakan otot besar dan membutuhkan tenaga yang besar. Unuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak perlu latihan dan stimulasi dari guru maupun orang tua. Peneliti memilih kegiatan permainan tradisional egrang batok kelapa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak .

Permainan egrang batok kelapa dilakukan dengan permainan dengan jarak tertentu, dan mengubah arah kembali ke tempat semula sesuai perintah.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.3 Skematis Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam proposal penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di KB Kusuma Indonesia Desa Tlogowungu Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.