

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 ayat 34 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan TK dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian maka anak perlu dibimbing dalam segala hal baik yang berhubungan dengan aktifitas sosialnya, aktifitas moralnya, aktifitas komunikasinya dan aktifitas motoriknya. *The golden age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan karakter yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya

Pendidikan sendiri ialah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui suatu upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahap pertama sangat penting dan akan sangat mempengaruhi kualitasnya di masa depan (Hasanah, 2016).

Perkembangan motorik pada awalnya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan itu sendiri tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki. Pengalaman pada masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bentuk keseharian maupun juga dalam bentuk kemampuan berolahraga. Dengan demikian, semakin banyaknya pengalaman pada masa kecil akan semakin besar dampaknya dalam menemukan kemampuan penguasaan pola gerak dasar yang akan membentuk menjadi olah ragawan pada cabang tertentu. Perkembangan Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya ialah merupakan gerak fisik yang membutuhkan suatu keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian maupun seluruh anggota tubuh yang merupakan suatu hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Rudiyano, 2016)

Perkembangan yang diharapkan terjadi pada diri anak dan perlu mendapatkan stimulasi adalah perkembangan kemampuan motorik kasar. Motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, melompat, berlari, naik turun tangga, melempar, dan sebagainya.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih gesit dan sigap, gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak terampil lebih percaya diri, dan terampil dalam menyelesaikan persoalan atau pemecahan masalah sehari-hari yang dihadapinya

Kemampuan Motorik kasar anak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. hampir setiap hari anak-anak di sekolah atau dirumah menggunakan kemampuan motorik kasar untuk setiap kegiatannya. Untuk mengetahui mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional ganepo, peneliti melakukan pengembangan Motorik Kasar anak melalui permainan tradisional Ganepo pada hari Selasa 5 November 2024. Berdasarkan pengamatan awal oleh peneliti di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan mengembangkan motorik kasar masih kurang. Dari data hasil observasi tersebut, secara keseluruhan rata-rata pencapaian kemampuan motorik kasar hanya mencapai 35.33%.

Kondisi ini merupakan kesenjangan antara harapan dan kenyataan, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya anak masih sering menggunakan gadget dari pada melakukan kegiatan motorik kasar diantaranya anak masih pasif tidak mau bergerak, sehingga butuh pendampingan orang tua atau pendidik. Hal ini didukung dari data 13 anak yang belum berkembang maksimal motorik kasarnya. Untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Ganepo merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Ganepo.

Berdasarkan runtutan alasan diatas maka penulis mengambil judul “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Ganepo Di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan”.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah didalamnya antara lain :

1. Perkembangan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan belum berkembang secara optimal
2. Motorik kasar melalui permainan Tradisional belum digunakan.
3. Permainan Tradisional Ganepo, anak usia 5-6 tahun mengembangkan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

#### C. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan keterbatasan peneliti dalam penelitian ini, maka cakupan masalah pada penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Ganepo di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan cakupan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Perkembangan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan?
2. Seberapa besar perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan?
3. Perubahan perilaku apa yang tampak setelah pada penerapan permainan tradisional Ganepo di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan?

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Perkembangan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Ganepo di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.
3. Untuk mengetahui dan membuktikan perubahan perilaku melalui permainan tradisional Ganepo anak di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

#### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka diharapkan peneliti ini memiliki manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Peneliti mengharapkan manfaat dalam penelitian ini, baik secara teoritis

maupun praktis.

#### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan proses pembelajaran sesuai hasil dan temuan penelitian melalui “Permainan Tradisional Ganepo”.

#### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi manfaat bagi peserta didik, orang tua, guru, lembaga, peneliti.

##### a. Peserta Didik

Peserta didik mendapat media pembelajaran yang baru guna menunjang proses pembelajaran dan mengoptimalkan perkembangan mereka.

##### b. Orang tua

Orang tua mendapatkan informasi dari penelitian sehingga lebih mampu dalam memahami anak, sehingga bisa berpartisipasi menstimulasi perkembangan anak di rumah.

##### c. Guru

Guru mengetahui kekurangan pembelajaran selama ini, sehingga dapat menggunakan media yang baru sesuai hasil penelitian, sehingga kreativitas dan inovasi guru akan bertambah.

##### d. Lembaga

Sekolah dapat memanfaatkan lingkungan serta saran-prasarana yang ada yang telah digunakan oleh peneliti.

e. Peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dibangku perkuliahan dengan kondisi nyata dilapangan, sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman berkaitan dengan kondisi lapangan yaitu di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN  
HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Kajian Pustaka**

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya sebagai berikut

**Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan**

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1.	Ainun Safitri. (2023) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional betengan di TK Dharma wanita kabupaten muna.	PTK	Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan tradisional betengan. sebelum tindakan masih dalam kategori mulai berkembang yakni 58,55% hasil penelitian siklus 1 mencapai 69,62% dalam kategori berkembang dan siklus II mencapai 80,99% dalam kategori sangatberkembang, dalam langkah tersebut dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional bentengan di kelompok B TK Dharma Wanita Kabupaten Muna
2.	Melinda.(2017). Meningkatkan perkembangan motorik kasar dan karakter siswa melalui permainan tradisional	Kualitatif	Penelitian menunjukkan perkembangan motorik kasar dan karakter anak dalam menggunakan permainan tradisional sangat meningkat dibandingkan dengan sebelum diadakan penelitian

3.		PTK	Kemampuan dalam motorik kasar pada pra siklus baru 10 anak 32,26%. Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II menunjukkan peningkatan Siklus I menjadi 64,52 % dan siklus II menjadi 90,32 %.
4.		Kualitatif	Permainan tradisional petak umpet masih digunakan oleh anak-anak pada usia dini. Seperti hasil wawancara bahwa 96,7% responden mengatakan permainan ini sudah mulai hilang dengan hadirnya gadget. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan terus mensosialisasikan permainan tradisional khususnya petak umpet pada anak usia dini agar warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi ini tidak hilang ditelan zaman.
5.		PTK	Melalui permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dari rata-rata pada siklus I yaitu 3,44 dengan kriteria cukup ke rata-rata siklus II yaitu 4,09 dengan kriteria baik.

Berdasarkan kelima penelitian relevan diatas, berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu: “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui permainan tradisional Ganepo di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan”.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengembangan Motorik Kasar

#### a. Pengertian Pengembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Pengembangan motorik anak pra sekolah yang adalah bahwa suatu perubahan, baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak juga dipengaruhi hal lain di antaranya asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan (Novianti:2021)

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. 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).

## b. Karakteristik Perkembangan Motorik

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara

Berdasarkan pembelajaran di atas dapat peneliti simpulkan bahwa 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.

## c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Motorik

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

### 1) Perkembangan sistem saraf

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

## 2) Kondisi fisik

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

## 3) 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

## 4) Lingkungan yang kondusif

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

## 5) 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.

## 6) Usia

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

## 7) 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

#### 8) Bakat dan potensi

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

#### d. Ruang Lingkup Materi Perkembangan motorik kasar Di PermendikbudRistek Nomor 7 Tahun 2022

Berdasarkan STPPA perkembangan fisik motorik anak dalam keseharian terbagi kepada dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar (*Large Motor Development*) menurut Beaty kemampuan motorik kasar seyogyanya dimiliki oleh seorang anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun, kompetensi tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu: berjalan (*walking*), dengan indikator berjalan naik/turun tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki. Berlari (*running*) dengan indikator menunjukkan kekuatan atau kecepatan berlari, melompat (*jumping*) dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping, memanjat (*climbing*), memanjat naik/turun tangga dan memanjat pohon.

Mobilitas yang tinggi merupakan ciri aktif anak usia 5-6 tahun yang ingin terus bergerak. Anak menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti kemampuan dalam melompat, meloncat, melempar, menangkap, menendang dan berlari. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Astutik & Fitri (2019) yang mengemukakan bahwa hakikatnya anak usia dini sangat menyukai olahraga sederhana dan berbagai kegiatan fisik, anak tidak berdiri diam dan ingin terus bergerak. Namun kenyataannya di lapangan masih banyak anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan fisik motoriknya, khususnya motorik kasar yang berkembang tidak sesuai dengan penambahan tingkat usianya. Tidak semua anak mendapatkan stimulasi yang tepat dan optimal dalam kebutuhan fisiknya dan hal ini berpengaruh pada perkembangan motorik kasar anak

Pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, ada beberapa hal yang menjadi kendala secara keseluruhan, yaitu ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan tubuhnya, ketepatan anak dalam melempar dan menangkap sesuatu, serta kelincahan pada saat bergerak. Senada dengan hal tersebut, Wiyani (2014) menjelaskan bahwa sekitar 80% anak usia dini mengalami permasalahan pada ketidakseimbangan tubuh dan melakukan koordinasi gerak tubuh, sehingga anak kurang percaya diri dalam melakukan gerakan. Hal ini akan berdampak pada aktivitas sehari-hari anak yang dilakukannya, anak akan mengalami kesulitan dalam keseimbangan

berjalan, menangkap atau melempar bola dengan tepat, kesulitan dalam mempertahankan postur tubuh saat berdiri, melompat, meloncat, berlari dan menggerakkan anggota tubuhnya yang lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berlari adalah bergerak cepat dengan kaki. *American Council on Exercise* (ACE) mendefinisikan berlari sebagai gerakan tubuh yang dilakukan dengan mengangkat kaki dan memindahkan berat badan. Peter Snell, pelari Olimpiade, mendefinisikan berlari sebagai gerakan yang melibatkan kontraksi otot-otot tungkai dan gluteal untuk menghasilkan kecepatan. Sedangkan, Coach dan pelatih berlari Hal Higdon mendefinisikan berlari sebagai bentuk latihan aerobik yang efektif untuk meningkatkan kesehatan jantung dan paru-paru.

Kemampuan motorik kasar yang perlu dikembangkan pada anak adalah kemampuan melompat. Anak harus menguasai gerakan ini dengan memiliki kemampuan koordinasi motorik, memiliki perencanaan dalam hal bergerak, dan keseimbangan yang baik dalam melakukan gerakan melompat tersebut. Pada perencanaan gerak, dibutuhkan kemampuan otak untuk melakukan perencanaan gerak dan kemudian dilaksanakan oleh motorik dalam bentuk gerak yang terkoordinasi. Suatu hal berbeda akan terjadi bagi anak yang memiliki kemampuan perencanaan gerak yang tidak berkembang dengan baik karena faktor kurangnya stimulasi. Hal tersebut akan mengakibatkan anak bermasalah dalam keseimbangannya. Anak akan lebih mudah

lelah dan akan mempengaruhi konsentrasi. Kemampuan lain yang juga perlu distimulasi pada kemampuan motorik kasar anak adalah kemampuan melempar. Mahmud (2019) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang berperan penting dalam kemampuan melempar anak, yaitu 1) sensoris keseimbangan, 2) rasa sendi (proprioepsi), 3) visual. Peran yang paling utama dalam gerakan melempar ini adalah rasa sendi, yaitu kemampuan sendi merasakan suatu gerakan atau aktivitas. Misalnya, anak melakukan gerakan melempar bola, seberapa kuat dan lemah lemparannya agar bola tersebut masuk ke keranjang. Apabila gerakan melempar ini tidak mendapatkan latihan atau distimulasi dengan baik, maka anak akan mengalami masalah pada gerakan yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengan bawah, tangan dan jari-jarinya). Sedangkan menurut Supriyanto (2018), melempar adalah suatu gerakan yang melibatkan aktivitas otot-otot lengan dan bahu.

Kemampuan motorik kasar berkaitan erat dengan sistem syaraf yang ada di otak manusia. Otak terdiri dari belahan kanan dan kiri, kedua belahan otak ini harus selalu dalam keadaan keseimbangan. Senada dengan hal tersebut, Wiyani (2013) mengemukakan bahwa kegiatan berjalan dan berlari adalah aktivitas alami yang menggunakan pola bersilang dan berguna dalam menyeimbangkan belahan otak kanan serta kiri. Hal tersebut juga diperkuat oleh Aye et al. (2017) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang ada pada diri anak yang harus dikembangkan, karena kemampuan

ini memberikan pengaruh besar bagi kemampuan atau perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan kognitif dan sosial emosional

e. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah atau TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

## 2. Permainan Tradisional

### 1) Pengertian permainan Tradisional

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman

mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional merupakan olahraga asli Indonesia peninggalan nenek moyang yang mempunyai karakteristik budaya yang melekat. Permainan tradisional merupakan sebuah wadah untuk berkomunikasi, bersosialisasi, serta merefreshkan diri oleh orang pada zaman dahulu (Makdum et al., 2022). Permainan tradisional didefinisikan sebagai suatu aktifitas fisik yang terbilang sederhana dan berkembang di lingkup masyarakat dari zaman dahulu sampai generasi sekarang dengan ketentuan dan tujuan tertentu. Hampir di seluruh daerah yang ada di Indonesia memiliki warisan budaya berupa permainan tradisional yang memiliki ciri atau keunikan sesuai daerahnya masing-masing (Subagyo et al., 2022). Permainan tradisional adalah bentuk permainan anak-anak dari daerah tertentu yang diwarisi secara turun temurun dengan memiliki banyak variasi (Nimah, 2019). Menurut Kurniaziz et al. (2022), jika bisa dihitung mungkin terdapat lebih dari puluhan, bahkan ribuan jenis permainan yang ada di Indonesia.

Permainan tradisional mulai terasingkan dan tergantikan oleh kemunculan permainan modern dengan alat yang juga modern. Namun banyak fakta mengungkapkan bahwa permainan tradisional dari segi pengaruhnya lebih unggul daripada permainan modern (Permana & Irawan, 2019). Menurut Asmawi et al. (2022)

permainan tradisional memiliki keunikan tersendiri yaitu sangat bermanfaat dalam mengajarkan nilai persatuan, jujur, sportifitas, dan disiplin saat bermain. Permainan tradisional dari Indonesia sangat beragam, seperti dagongan, sirthok, egrang balap, egrang batok, sumpitan atau tulup, grobak sodor, gasing, serok mancung, ganepo, hingga ketapel (Makdum, et. al., 2022). Oleh karena itu eksistensi permainan tradisional harus dipertahankan karena bukan semata-mata permainan saja, namun banyak unsur budaya yang melekat di dalamnya (Zuliyanti et al., 2021). Mempertahankan dan mengembangkan eksistensi permainan tradisional merupakan bukti untuk melestarikan budaya Indonesia, melihat banyak manfaat nilai yang terkandung agar tidak luntur seiring bergantinya zaman (Handoko & Gumantan, 2021). Semua cabang permainan tradisional yang melibatkan aktifitas fisik pada dasarnya memerlukan koordinasi dan kecepatan respon tubuh yang baik (Ma'dum & Irawan, 2021).

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar

katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Azizah: 2016: 284) Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu.

## 2) Jenis dan Macam Permainan Tradisional

### a) Jenis Permainan Tradisional

Direktorat Nilai Budaya dalam Kurniati (2016: 3) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu 1) permainan yang bersifat strategis, 2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik serta 3) permainan yang bersifat untung-untungan.). Selamet dalam Andriani (2012: 131) mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak

### b) 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 ketrampilan dan kecekatan 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. (Azizah: 2016: 285)

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

c) Permainan Tradisional dalam pembelajaran

Permainan tradisional bukan hanya sebagai alat untuk bersenang-senang bagi anak, tetapi jika diamati memiliki nilai-nilai luhur yang sangat baik bagi perkembangan anak. Selain hal tersebut, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah agar pembelajaran lebih menarik.

3) Permainan Ganepo

Permainan ini di beberapa daerah merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh 3-7 orang. Inti dari permainan ini adalah setiap orang berusaha untuk merobohkan tumpukan pecahan genteng yang terbuat dari tanah liat dengan menggunakan senjata berupa lempengan batu. Sebelum memulai permainan, kami membuat dua garis pembatas. Pertama, garis pembatas yang berbentuk melingkar yang melingkupi tumpukan pecahan genteng.

Garis lingkaran ini sebagai batasan tidak diperbolehkannya senjata pemain masuk ke daerah sasaran. Biasanya lingkaran yang dibuat berdiameter 30-50 cm. Kedua, garis pembatas sebagai titik awal pemain melempar senjata mereka. Biasanya sepanjang dua meter dari tumpukan pecahan genteng yang akan dijadikan sasaran tersebut. Semua pemain berdiri di belakang garis.

Permainan dimulai ketika salah seorang pemain memberi aba-aba, "*satu... dua... tiga...*" kemudian semua pemain melemparkan senjatanya ke arena permainan. Kalau sampai ada pemain yang senjatanya masuk ke dalam garis lingkaran, maka lemparannya diulang karena itu berarti jarak tembakannya terlalu dekat dengan sasaran. Saat semua senjata sudah berada di arena permainan, pemain yang senjatanya jatuh paling dekat dengan sasaran bisa mengawali permainan dengan melemparkan senjatanya ke arah sasaran.

Orang yang berhasil merobohkan tumpukan pecahan genteng tersebut, berarti ia mengalahkan pemain berikutnya. Pemain yang kalah harus menata tumpukan pecahan genteng tadi. Saat menata tumpukan, pemain yang kalah menghitung dari satu sampai sepuluh sedang pemain yang lain bersembunyi. Seperti halnya petak umpet, pemain yang kalah harus mencari pemain yang bersembunyi. Sedangkan pemain yang bersembunyi berjaga-jaga agar tempat persembunyiannya tidak diketahui oleh pemain yang kalah. Saat

pemain yang kalah berhasil menemukan pemain yang tengah bersembunyi, maka ia harus berlari menuju tumpukan genteng yang sudah disusunnya. Ia harus menyentuh tumpukan itu sambil menyebutkan nama pemain yang ia temukan persembunyiannya dan berteriak “ganepo”. Begitu seterusnya, berlaku pula untuk pemain yang lain.

Nah, saat pemain yang kalah dan berjaga itu tengah berusaha menemukan salah satu pemain, pemain yang bersembunyi dapat menjadi penyerang. Saat menyerang, mereka berusaha menjatuhkan kembali tumpukan genteng yang sudah disusun pemain yang kalah. Jika ia berhasil menjatuhkan kembali tumpukan genteng itu, misal dengan menggunakan kakinya, maka pemain yang kalah tadi kembali menata ulang tumpukan genteng tersebut dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Pemain yang lain bersembunyi kembali.

Akan tetapi, saat keluar dan bermaksud merobohkan tumpukan pecahan genteng tersebut tetapi ternyata lebih dahulu diketahui oleh pemain yang kalah, maka pemain yang keluar itu menjadi kalah dan ganti berjaga, menghitung sampai sepuluh, dan pemain yang lain bersembunyi kembali. Saat semuanya sudah ditemukan, maka permainan dimulai lagi dari awal.

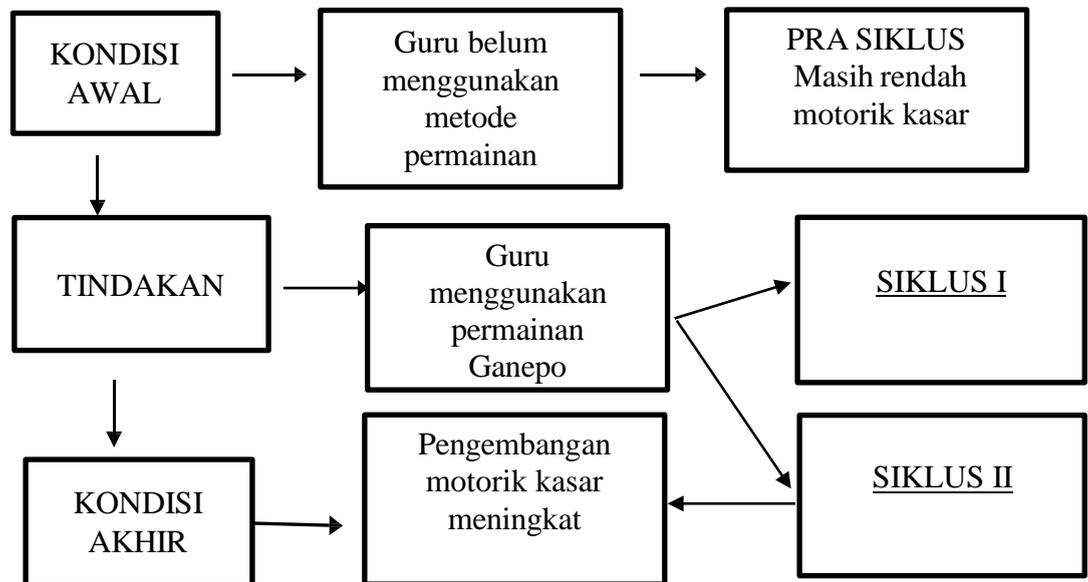
Permainan Ganepo yang peneliti lakukan adalah permainan Ganepo yang sudah modifikasi, dan biasa dimainkan di daerah

peneliti tinggal. Permainan diawali dengan anak berbaris, terus melompati lantai berukuran 40 cm. Terus melempar bola dalam keranjang dengan jarak 75 cm. Baru salah satu telapak tangan ditutup semua anak-anak menyanyikan lagu pit galipit sambil menaruh jari telunjuknya ditelapak tangan yang tadi. Lagu berhenti jari telunjuk harus dijauhkan dr telapak tangan. Bila tertangkap dia yang jadi pelakon. Kemudian teman yang jadi pelakon berhitung 1-10, teman yang lain bersembunyi. Kalau sudah selesai berhitung pelakon mencari teman yang sembunyi. Kemudian yang bersembunyi berlari dengan pelakon menuju tiang ganepo. Lalu menempelkan tangannya bilang “Ganepo”. Apabila duluan pelakon maka teman yang tadi menunggu teman yang lain sedangkan apabila duluan teman yang ketemu tadi, maka pelakon wajib menutup mata dan berhitung kembali, dan teman yang ketahuan tadi bersembunyi lagi.

### C. Kerangka Berpikir

Mengembangkan motorik kasar dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang kreatif dan menarik serta menyenangkan. Metode penelitian kualitatif akan digunakan. Peneliti akan melibatkan diri dalam observasi langsung dipaud, melakukan wawancara dengan pendidik dan staf terkait, serta mengumpulkan berbagai dokumen terkait pengelolaan pembelajaran. Harapannya, hasil penelitian akan memberikan wawasan yang lebih dalam Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar melalui Permainan Tradisional Ganepo di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

Kerangka pikir dalam penelitian tindakan ini dapat diperjelas dalam bentuk bagan seperti berikut :



Gambar 2. 1: Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan jawaban sementara yang kemungkinan benar dan kemungkinan salah (Arikunto, 2014:210). Pendapat lain, hipotesis adalah jawaban atau dugaan yang masih bersifat sementara, sehingga kebenarannya dibuktikan melalui penelitian (Hadi, 2015: 106). Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang memiliki sifat sementara dan belum tentu kebenarannya, untuk membuktikan kebenaran dibuktikan melalui hasil penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Gundi Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan dapat meningkat melalui permainan Ganepo”.