

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan Tradisional

Anak usia TK adalah anak yang selalu aktif, dunia mereka dunia bermain. Hampir setiap hari waktu anak-anak dihabiskan untuk bermain. Secara tidak langsung dengan bermain, mereka bisa menyerap unsur-unsur pembelajaran yang terkandung dalam bentuk permainan.¹

Pada masa sekarang, kegiatan bermain anak cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini berbeda dengan permainan masa lalu atau kita menyebutnya permainan tradisional.²

Ahmad yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki atau perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga, lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya.

Sementara itu, Subagiyo mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya,³

¹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 50.

²Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 45.

³Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 47.

Alat permainan tradisional atau APE tradisional jika dilihat pada masa sekarang lebih terkesan kampungan dibandingkan dengan APE modern yang sekarang berkembang memanfaatkan berbagai teknologi yang ada.

Adang Ismail⁴ mengartikan APE tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih ketrampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, fisik-motorik, maupun bahasa komunikasi anak.⁵

Iswinarti, berpendapat permainan tradisional merupakan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang baik, positif, luhur, dan tidak merupakan hasil industrialisasi. Hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan aspek perkembangan anak. Di sisi lain, permainan anak zaman sekarang lebih didominasi oleh permainan hasil industrialisasi, seperti video game, game online, maupun game-game yang menggunakan teknologi digital. Permainan tersebut secara potensial akan menimbulkan bahaya fisik dan mental, penerapan kembali permainan tradisional merupakan alternatif pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan anak.⁶

Dengan demikian permainan tradisional merupakan permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

b. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak

⁴Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 102.

⁵Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 102.

⁶Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional*, (Jakarta: Erlangga, 2016), 4.

berikutnya. Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak.⁷

Menurut Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman colonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah.⁸

Permainan engklek dikenal dengan sebutan “sonda” di Jawa Timur, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa, Sulawesi, Sumatera, Bali, dan Kalimantan, bahkan dikenal di belahan dunia seperti India, Belanda, dan Inggris. Di Belanda permainan ini dikenal dengan sebutan “zondag-maandag”, sedangkan di Inggris dikenal dengan nama “hopskotch”. Permainan ini sudah ada sejak zaman Romawi Kuno, jadi tidak mengherankan permainan ini memiliki nama yang berbeda di berbagai tempat.⁹ Permainan engklek di daerah lokasi penelitian dikenal dengan sebutan “ingklik” atau “deglok” karena cara melompatnya menggunakan satu kaki secara beruntun.

Berdasarkan pengertian permainan tradisional Engklek di atas memiliki banyak arti, maka peneliti salah satu nama engklek yang merupakan sebutan permainan ini secara umum.

c. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Permainan ini bermanfaat untuk melatih fisik motorik, ketangkasan, konsentrasi, sosial-emosional dan kreativitas anak.¹⁰ Permainan engklek lebih melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Permainan tradisional engklek merupakan permainan gerakan fisik yang mampu pula meningkatkan kecerdasan kinestetik

⁷Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 111.

⁸Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 112.

⁹Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional*, 84.

¹⁰Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 112.

anak usia dini, kecerdasan kinestetik yaitu penguasaan gerakan tubuh, seperti keseimbangan, ketangkasan, keluwesan, dan kesadaran akan respon tubuh saat ingin bergerak. Anak memiliki daya kinestetik yang tinggi saat tubuh bergerak.¹¹

Selain itu, permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebaya, selain juga mengajarkan kebersamaan permainan ini juga bisa dimainkan oleh siapapun tanpa memandang status sosial.¹² Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas tanah, dan lain-lain.¹³

Permainan tradisional engklek bermanfaat pula untuk kemampuan berhitung dan melatih sportivitas ketika bermain, karena dalam permainan ini anak melompati kotak yang dianggap sebagai sebidang sawah yang dimiliki anak tersebut dan harus melompat urut sesuai angka yang telah tertera.

Dari manfaat bermain permainan engklek di atas, pada penelitian ini akan berfokus meneliti perkembangan fisik yaitu perkembangan motorik kasar. Hal tersebut dikarenakan motorik kasar merupakan salah satu perkembangan anak usia dini yang penting untuk menunjang aktifitas anak secara fisik.

d. Karakteristik Permainan Tradisional Engklek

Dari alat atau langkah-langkah permainan engklek dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik dari permainan engklek, yaitu:

- 1) Menggunakan pecahan genting atau keramik dan kapur untuk bermain.
- 2) Permainan dilakukan secara individu, biasanya dalam satu kali permainan ada 2-5 anak atau sesuai kesepakatan

¹¹Mirza Jamal, *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif untuk Melejitkan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Titan, 2010), 91.

¹²Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional*, 85.

¹³Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*,

- 3) Permainan ini membutuhkan tempat yang luas seperti lapangan atau halaman rumah yang sekiranya memadai.¹⁴
- 4) Dinyatakan menang apabila pemain memiliki sawah yang paling banyak.

Dalam penelitian permainan engklek ini nantinya akan ada sedikit perubahan dibagian alat. Alat yang tadinya menggunakan pecahan genting atau pecahan keramik sebagai gancu akan diganti menjadi kayu ringan atau balok, agar aman dimainkan oleh anak-anak. Kemudian untuk alas yang digunakan sebagai pijakan yang biasanya menggunakan kapur untuk menggambar pijakannya berupa angka-angka, di penelitian ini akan menggunakan banner yang sudah terdapat gambar berserta angka sebagai pijakan permainan engklek.

e. **Aturan dan Langkah-langkah Permainan Tradisional Engklek**

Dalam permainan tradisional engklek memiliki aturan serta langkah-langkah bermain sebagai berikut:

- 1) Permainan dimainkan oleh 2-5 orang atau lebih,
- 2) Membuat bidang permainan engklek dengan menggunakan kapur.
- 3) Para pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain dalam bermain.
- 4) Untuk bermain, setiap pemain harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik, ataupun batu yang datar.
- 5) Pemain melempar gacuk pada petak pertama bidang permainan. Gacuk yang dilempar tidak boleh meleset dari petak yang seharusnya atau mengenai garis antar petak.
- 6) Pemain melewati petak dimana dia melempar gacuknya dan kemudian melompat-lompat dengan satu kaki ke petak selanjutnya sampai kembali ke *start*. Namun sebelum masuk kembali ke petak yang ada gacuknya, pemain mengambil gacuk dengan tetap berpijak pada kaki satu, kemudian melompati petak tersebut. Pemain tidak boleh menginjak gacuk pemain

¹⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 113.

lain, menginjak garis tepi petak, atau menginjak petak yang berisi gacuknya sendiri. Jika aturan ini dilanggar, kesempatan pemain beralih ke pemain lain.¹⁵

- 7) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai dipuncak gunung, mengambil gajuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- 8) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang petak. Kemudian pemain tersebut melompat sesuai engan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gajuk yang dilemparnya tadi.
- 9) Jika berhasil pemain lanjut pada tahap mencari sawah dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dengan posisi berjongkok membelakangi bidang petak dan berada ditempat jatuhnya gacuk yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang petak, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi milik pemain, apabila gagal pemain tersebut mengulangi lagi dari gunung.¹⁶
- 10) Pemain dinyatakan gugur atau diganti pemain, jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang didalamnya terdapat gacuk, melempar genting keluar dari kotak petak.¹⁷
- 11) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan proses yang terjadi secara terus menerus dan tidak pernah berhenti. Manusia terus berkembang dan mengalami perubahan sepanjang hidupnya.

¹⁵Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional*, 85.

¹⁶Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 115-116.

¹⁷A. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: CV. Andi, 2009), 38.

Al-Qur'an menggambarkan perkembangan motorik manusia dari lahir sampai meninggal dalam suatu siklus alamiah. Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur'an surah ar-Rum ayat 54 sebagai berikut:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ
جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ
الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya : “Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendakinya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. ar-Rum: 54).¹⁸

Gambaran secara umum perkembangan fisik anak usia dini usia 4-6 tahun makin berkembang, sesuai dengan bertambahnya perkembangan otak yang mengatur system saraf otot yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak.¹⁹ Tahapan perkembangan fisik yang dicapai anak usia TK adalah naik sepeda roda tiga, kebebasan diri melakukan gerakan, berjalan, berlari, melompat dan memanjat. Kemampuan berjalan dan berlari ini meningkat dan menyerupai orang dewasa. Kemampuan mengendalikan diri ketika berlari terutama tampak ketika berhenti, mulai berlari, dan berbalik arah. Melompat dari ketinggian kurang lebih 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat bersamaan. Mampu berdiri lalu melompat sejauh kurang lebih 25 cm. Arah lompatan bisa ke depan, ke samping, maupun ke belakang. Memanjat, dapat menuruni tangga yang tinggi dengan kaki bergantian, meskipun dengan tuntutan orang dewasa.²⁰

¹⁸ Al-Qur'an terjemah tajwid, *Syammil Al-Qur'an*, terjemah oleh lajnah pentasihan mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, (Bandung: PT. Sigma Examedia Arkanleema, 2007), 410.

¹⁹ Rita Eka. Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah Masalah dan Cara Menghadapinya*, (Jakarta: Gramedia, 2017), 73.

²⁰ Rita Eka. Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah Masalah dan Cara Menghadapinya*, 74-75.

Perkembangan motorik manusia dari lahir hingga dewasa mengalami perbedaan pada tahapannya setiap individu yang mengalaminya, ada yang susai tahapan usia ada yang terlambat. Berikut tahapan motorik kasar manusia dari lahir hingga dewasa.

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan anak yang digunakan untuk mengontrol otot-otot besar, meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat, melempar, dan sebagainya.²¹ Motorik kasar mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak fisik yang menggunakan otot besar serta seluruh gerakan tubuh.

Dalam kemampuan motorik anak usia dini perlu distimulasi dengan seimbang tanpa melebihi tahapan usianya atau melebihi batas yang bisa dilakukan oleh anak usia dini.²² Setiap individu atau anak usia dini dalam mencapai tahap perkembangan motorik kasar tidak pada patokan umur yang sama. Misalnya, pada umur 12-14 bulan terdapat anak usia dini yang sudah belajar berjalan ada yang masih belajar berdiri, namun pada umumnya dapat ditarik kesimpulan pada tahap perkembangan pada umur tersebut anak usia dini sudah mampu berdiri dan belajar berjalan.

Selain kemampuan untuk berlari, melompat, berjinjit, dll. Kemampuan psikomotor merupakan kemampuan memadukan dan mengkoordinasikan organ-organ tubuh dengan otak secara sinkron dan harmonis untuk tujuan secara fisik.²³

b. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek perkembangan lokomosi (gerakan) dan postur (posisi tubuh).²⁴ Perkembangan gerakan anak usia dini khususnya motorik kasar dimulai sejak lahir yang ditandai dengan

²¹Umama, *Pojok Bermain Anak*, (Yogyakarta: Stiletto Book, 2016), 9.

²²Umama, *Pojok Bermain Anak*, 10.

²³Suyadi, *Anak Yang Menakjubkan*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), 264.

²⁴Soetjningsih, dkk, *Tumbuh Kembang Anak Ed.2*, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015), 27.

bergeraknya telapak tangan serta kaki bayi. Sedangkan perkembangan posisi tubuh anak usia dini di tandai dengan berpindahnya anak dari satu tempat ke tempat yang lain atau posisi tubuh dari berdiri menjadi duduk, dari jongkok lalu berdiri, dan sebagainya.

Perkembangan fisik pada anak usia dini sangat mempengaruhi perilaku anak sehari-hari, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, perkembangan fisik anak akan menentukan ketrampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya²⁵ serta berpengaruh pada mental anak yang mengalami keterlambatan perkembangan.

Adapun perkembangan motorik kasar pada anak usia dini memiliki tahapan sesuai usianya, diantaranya:

1) Telungkup

Telungkup merupakan proses awal yang harus dilalui bayi ketika rata-rata berusia 4-5 bulan. Perkembangan motorik telungkup pada bayi terjadi seiring dengan kemampuan bayi mengangkat kepalanya lalu berkembang dengan kemampuan berguling-guling.

2) Duduk

Duduk merupakan tahap kedua yang harus dilalui bayi untuk melangkah pada proses perkembangan berikutnya. Tahap ini dilalui anak pada usia 6-7 bulan. Pada dasarnya setiap bayi mempunyai kemampuan untuk duduk, namun hendaknya orangtua lebih mendidik guna motivasi bayi untuk mengikuti pertumbuhan bayinya. Karena bayi belum matang dalam mengoordinasi dengan jaringan saraf tertentu dan pertumbuhan tulang serta otot, sehingga tanpa bantuan orangtua bayi akan lama duduk secara alami.

3) Merangkak dan Merayap

Merangkak dan merayap adalah proses ketiga untuk bisa berjalan yang dilalui bayi pada umur 8-9 bulan merangkak dan merayap yang dilakukan bayi sangat bervariasi, terdapat perbedaan individual antara

²⁵Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 22.

masa bayi ketika mulai merangkak dan merayap. Sehingga diperlukan peran orangtua yang giat memotivasi bayinya sehingga terarah dengan baik.²⁶

4) Berdiri dan Berjalan

Proses pendidikan keempat yang harus dilalui bayi adalah berdiri dan berjalan yang merupakan tonggak awal untuk melatih kecerdasan fisik yang berkaitan dengan pendidikan gerakan. Rata-rata anak mulai berdiri sendiri pada usia 11 bulan.

Anak dapat duduk, berdiri atau berjalan tergantung pada kematangan sistem saraf dan otot, dan kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan motorik kasar.²⁷ Jadi walaupun perkembangan kemampuan motorik melalui kematangan dengan baik tanpa melalui pembelajaran yang khusus, sebaiknya perkembangan tersebut tidak dibatasi, biarkan sesuai kemampuan yang telah terjadi pada anak usia dini.

5) Berlari

Kegiatan berlari merupakan gerak dasar yang sangat mudah dilakukan oleh anak-anak dan mereka sangat menyukainya.²⁸ Saat berlari, satu tungkai ke depan dan tungkai yang lain merentang kebelakang, dan sesaat berada di udara dengan kedua kaki melayang serta melangkah merentang sangat lebar. Kebanyakan anak dapat berjalan dengan gaya jalan dewasa dan berlari dengan mantap dimulai pada usia 15 bulan hingga akhir tahun ketiga.²⁹

6) Melompat, Melempar dan Menangkap Benda

Melompat merupakan gerak dasar dengan proses gerak awal menggunakan kaki untuk bisa berpijak kuat sehingga dapat mengangkat badan melayang diudara dengan posisi sedemikian rupa dan mendarat dengan dua kaki, tangan membantu sebagai penyeimbang badan.³⁰

²⁶Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, 26-28.

²⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, 28.

²⁸ M. Muhyi, *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 22.

²⁹Soetjningsih, dkk, *Tumbuh Kembang Anak Ed.2*, 29.

³⁰M. Muhyi, *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*, 38.

Gerak dasar melempar dan menangkap cukup bervariasi dan mempunyai banyak tingkatan, yaitu menangkap benda dengan diam di tempat, menangkap benda yang diikuti dengan memindahkan badan ke samping kanan atau kiri, menangkap benda sambil berlari, dan menangkap benda sambil melompat di udara. Sebelum melakukan berbagai cara menangkap, guru perlu menerangkan rangkaian gerak melempar dan menangkap kepada anak.³¹

Kemampuan bervariasi melompat, melempar dan menangkap benda dilalui anak saat berusia mulai 19 bulan yaitu melompat dengan satu kaki. Kemudian pada tahun kedua anak mampu melompat dengan dua kaki dengan lengan berputar kebelakang. Anak juga mulai bisa menggerak-gerakan anggota gerak dengan gerakan dibawah lengan dengan tubuh relatif kaku.

Pada tahun ketiga kemampuan melompat anak berkembang, anak bisa melompat-lompat menggunakan satu kaki sekitar 3-5 lompatan. Jumlah langkah dan lompatan bertambah seiring bertambahnya umur.

Pada umur keempat anak sudah mulai gerakan menangkap serta melempar benda atau bola dengan lengan terbuka dan sedikit fleksi pada siku dan kaki bersama-sama. Kemudian pada umur 5-6 tahun anak sudah mulai melakukan gerakan yang teratur, seperti berjalan diatas garis lurus, lalu melompat dengan satu kaki dan berjalan dibalok keseimbangan.³² Perkembangan tersebut anak mampu bermain permainan seperti lompat tali, kucing-kucingan, engklek, dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini mengalami perubahan dan peningkatan sesuai tahapan usia, yang dihitung dimulai sejak lahir hingga dewasa. Dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini juga diperlukan dukungan atau stimulus yang diberikan baik peran orangtua di rumah dan seorang guru di sekolah,

³¹M. Muhyi, *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*, 166.

³² Murtie Afin, *Ensiklopedia Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jogjakarta: Maxima, 2016), 183.

dikarenakan perkembangan sangat dipengaruhi oleh proses dan hasil belajar, dengan belajar seseorang (anak) akan memperoleh suatu pengalaman.³³ Stimulus yang diberikan di rumah dapat berupa tuntunan untuk gerakan-gerakan yang menjadikan anak lebih termotivasi untuk bergerak sesuai kemampuan yang dicapai serta yang akan dicapai. Sedangkan stimulus yang diberikan di sekolah oleh guru dapat melalui bermain yang ada di dalam kegiatan pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Salamah Miftahillah, dengan judul “ Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu mencari pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, hanya saja penelitian ini lebih mencari hubungan sebab akibat dari dua variable serta menggunakan metode observasi dengan ceklist dan dokumentasi. Perbedaan yang lain pada sampel yang diambil anak usia 4-5 tahun sedangkan sampel yang diambil pada penelitian yang akan dilakukan adalah anak usia 5-6 tahun.
2. Gian Prantoro dengan judul “Pengaruh penggunaan permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini”, penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap suatu kelompok. Persamaan yang terdapat dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mencari pengaruh suatu permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia dini pada usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada jenis permainan tradisional yang ditambah satu yaitu permainan tradisional bakiak, serta pengaruh yang dicari bukan terhadap kemampuan motorik kasar melainkan terhadap ketrampilan social anak usia dini dan penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment one group*

³³ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 80.

- pretestposttest*, instrument pengambilan data menggunakan lembar pengamatan, lembar wawancara dan dokumentasi.
3. Ria Kurnia Sari dengan judul “Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Aisyah Ngrenak Delingan Karanganyar tahun ajaran 2017/2018”, pada penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mencari pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, hanya saja pada penelitian ini Ria kurnia sari menggunakan permainan tradisional jenis bermain yaitu lompat tali sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah permainan tradisional engklek.
Perbedaan yang lain terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian Ria kurnia sari berupa *Pre-experemental one-group pretest-posttest*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode korelasi variable X dan variable Y.
 4. Imma’u Rochmani, dengan judul penelitian “Permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar”, dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, mencari pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik anak, yang dilakukan di TK (Taman Kanak-kanak), namun dalam penelitian tersebut mengambil sampel kelompok A sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah kelompok B.
Perbedaan lain dari penelitian tersebut dengan penelitian ini juga terdapat pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian Imma’u Rochmani menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest* yaitu mencari perbedaan pada kelompok sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi, dimana mencari hubungan variable X berpengaruh terhadap variable Y atau tidak.
 5. Aristokrat Agung Dwipa dengan judul “Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra sekolah dasar”, dalam penelitian Aristokrat ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dengan kemampuan gerak motorik kasar,

hanya saja penelitian Aristokrat memilih tidak hanya satu permainan tradisional namun beberapa jenis yaitu permainan kasti, gobak sodor, bentengan. Sedangkan dalam penelitian yang peneliti akan lakukan memilih fokus satu permainan tradisional saja, yaitu permainan tradisional engklek

C. Kerangka Berpikir

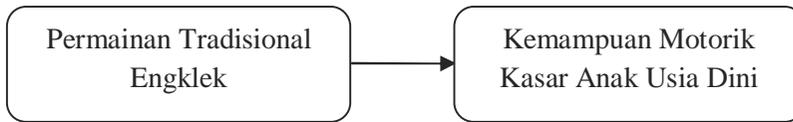
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak hanya mempelajari atau mengembangkan kemampuan kognitif. Mengembangkan kemampuan motorik merupakan salah satu hal penting yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Kemampuan motorik ini dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan gerak otot besar atau kemampuan gerak kasar. Kemampuan gerak kasar ini dapat berupa berlari, menendang, berjalan, melompat, melempar dan lain sebagainya. Kemampuan motorik kasar tersebut harus mampu berkembang secara maksimal agar anak dapat hidup dengan normal.

Lemahnya perkembangan motorik kasar ini dapat dilihat dari kemampuan dalam hal kecepatan, ketangkasan, keseimbangan ketika diberikan tugas oleh guru. Banyak anak usia dini yang ketika berlari terjatuh karena keseimbangan yang dimiliki anak usia dini belum optimal. Selain itu ketika melempar benda, benda yang dilempar terkadang tidak terarah kesasaran yang ada.

Lembaga Pendidikan PAUD dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini sekarang lebih menggunakan media pembelajaran yang bersifat modern, dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang praktis papan hitung, jungkat-jungkit, ayunan, dan lain sebagainya, serta melalui kegiatan olahraga senam, lari estafet. Sudah menjadi tugas pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, terutama untuk perkembangan kemampuan motorik kasar, salah satunya dengan permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional engklek merupakan suatu kegiatan yang dilakukan diluar kelas atau di halaman yang luas. Permainan ini dilakukan dengan individu melalui gerakan melompat dengan satu kaki, melempar gancuk dan menjaga keseimbangan dengan satu kaki sampai permainan berakhir, diharapkan melalui permainan ini kemampuan motorik kasar anak usia dini mengalami

peningkatan setelah bermain permainan tradisional engklek tersebut.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional engklek memiliki kategori yang tinggi, sedang, atau cukup baik.
2. Tingkat kemampuan motorik kasar anak usia dini memiliki kategori yang tinggi, sedang, atau cukup baik.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.