PERAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI SMP NU 09 ROWOSARI KECAMATAN ROWOSARI KABUPATEN KENDAL

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyeleseikan studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

Aditya Hari Nugroho

6211412142

ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

ABSTRAK

Aditya Hari Nugroho. 2019**.** Peran Permainan Tradisional Egrang Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di SMP NU 09 Rowosari. Skripsi Jurusan Ilmu Keolahragaan. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes. dan Sugiarto, S.Si., M.Sc. AIFM.

Kata kunci: Permainan tradisional, egrang, motorik kasar

Permainan tradiosional egrang dapat digunakan sebagai alternatif permainan dalam meningkatkan motorik kasar anak, karena permainan egrang butuh keseimbangan dalam melakukan permainan. Permaianan egrang dapat melatih motorik kasar anak karena permainan ini menuntut anak untuk menyeimbangkan badan dan menuntut anak untuk berjalan menggunakan egrang. Kemampuan motorik kasar anak akan dilatih dalam permainan egrang ini. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peran permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk mengetahui pemanfaatan permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Metode penelitian adalah Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitaian *quasi experiment.* sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Kelas VIII yang berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian menunjukan bahwa peran permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik dengan rata-rata awal sebesar 7,84 dan meningkat rata-rata sebesar 9,28 meningkat dengan rata-rata sebesar 1,44.Terdapat perbedaan antara hasil Tes awal dengan hasil Tes akhir dengan nilai p value 0,000 ($P < 0,05$).

Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian bahwa permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil kesimpulan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut : Bagi Guru, agar membuat program latihan dengan menggunakan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik sehingga kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat. Bagi para siswa agar mengikuti latihan beban menggunakan permainan tradisional egrang secara serius agar dapat mencapai tujuan secara maksimal. Bagi peneliti lain yang tertarik dengan permasalahan ini, disarankan untuk meneliti kembali dengan memperhatikan kelemahan yang ada dan memperhatikan faktor-faktor pengganggu yang lain, serta hasil ini dapat dijadikan perbandingan.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Aditya Hari Nugroho

NIM : **621412142**

Jurusan / Prodi : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Peran Permainan Tradisional Egrang Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di SMP NU 09 Rowosari Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 22 Agustus 2019

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

F9771AFF704420E39

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Aditya Hari Nugroho

NIM. **6211412142**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Peran Permainan Tradisional Egrang Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siswa SMP NU 09 Rowosari Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal". Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Pada:

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbimbing 1

Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes.
NIP. 195512291988101001

Dosen Pembimbimbing 2

Sugiarto, S.Si., M.Sc. AIFM.
NIP. 198012242006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dr. Said Junaidi, M. Kes.
NIP. 196907151994031001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Aditya Hari Nugroho NIM. 6211412142 Program Studi Ilmu Keolahragaan Judul Peran Permainan Tradisional Egrang Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di SMP NU 09 Rowosari Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 22 Agustus 2019.

Panitia Penguji

Ketua	Sekretaris
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd	Dr. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 196103201984032001	NIP.196907151994031001

Dewan Penguji

1. Drs. Sahri, M.Kes.AIFM ....
   NIP. 196805271993031002
2. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes .....
   NIP. 195512291988101001
3. Sugiarto, S.Si., M.Sc.AIFM .....
   NIP. 198012242006041001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Sesungguhnya aku hanyalah manusia seperti kalian. Aku lupa sebagaimana kalian lupa. Oleh karenanya, ingatkanlah aku ketika diriku lupa." (HR. Bukhari).

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak Sodikin, ibu Sundari, kakak Zaenal Arifin dan adikku Dwi Septina Hidayati
2. Saudara-saudaraku yang senantiasa menyemangati dan mendo'akanku,
3. Teman-teman IKOR angkatan tahun 2012 yang senantiasa berjuang bersama,
4. Semua bapak dan ibu guru saya dari TK, SD, SMP hingga SMA dan bapak serta ibu dosen Jurusan Ilmu Keolahragaan FIK Unnes yang telah mendidik saya di setiap jenjangnya dengan sebaik- baik pendidikan.
5. Almamater Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil. Untuk itu penulis dengan rasa rendah hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di UNNES Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, atas ijin penelitian ini.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu keolahragaan yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes. dan Sugiarto, S.Si., M.Sc. AIFM. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan arahan, saran dan meluangkan waktu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, pengorbanan dan amal baik semuanya mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 22 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman
ABSTRAK i
PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Pembatasan Masalah 7
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 7
1.6 Manfaat Penelitian 8
1.6.1 Manfaat Teoritis 8
1.6.2 Manfaat Praktis 8

BAB II LANDASAN TEORI 10
2.1 Motorik Kasar 10
2.1.1 Pengertian Motorik 10
2.1.2 Macam-macam Kemampuan Motorik 12
2.1.3 Perkembangan Motorik 12
2.1.4 Manfaat Perkembangan Motorik Bagi Anak 15
2.1.5 Pengertian Motorik Kasar 16
2.1.6 Unsur-unsur Motorik Kasar 19
2.2 Permainan Egrang 24
2.3. Penelitian Relevan 30
2.4 Kerangka Berfikir 31

BAB III METODE PENELITIAN 34
3.1 Desain Penelitian 34
3.2 Variabel Penelitian 36
3.3 Populasi Sampel dan Teknik Penarikan Sampel 36
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian 37
3.5 Instrumen Penelitian 37
3.6 Tahapan Permainan 38
3.7 Prosedur Penelitian 39
3.8 Teknik Analisis Data 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41
4.1 Hasil Penelitian 41
4.1.1 Karakteristik Sampel 41

4.1.2 Uji normalitas dan homogenitas 42
4.1.3 Analisis data hasil tes kemampuan motorik kasar 43
4.2 Pembahasan 45

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....50
5.1 Simpulan 50
5.2 Saran.....50

DAFTAR PUSTAKA.....52

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....54

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Penelitian relevan.....30
2. Kategori penilaian melalui permainan egrang.....38
3. Hasil data berat badan tinggi badan sampel penelitian.....41
4. Hasil kemampuan motorik peserta didik sebelum dan setelah melakukan permainan tradisional egrang.....42
5. Uji normalitas data penelitian 43
6. Uji homogenitas data penelitian test awal dan test akhir 43
7. Uji beda Perlakuan Tes awal dengan Tes akhir.....44

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Bagan 1 kerangka berfikir 33
2. Diagram batang antara Hasil Tes awal dengan hasil Tes Akhir 44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing 54
2. Surat Usulan Pembimbing 55
3. Surat Ijin Melakukan Penelitian 56
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 57
5. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 58
6. Hasil penelitian 60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama untuk menyiapkan generasi penerus yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian pendidikan tersebut, jelas bahwa pendidikan diadakan sebagai usaha menyiapkan masyarakat khususnya generasi muda untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan 2 kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin

hidup sehari-hari (Siskandar dalam Sainah, 2003). Dalam UU Sisdiknas, BAB II pasal 3 ditetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa peletakan proses pendidikan di TK haruslah benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan menuju pertumbuhan optimal. Bila tidak dikembangkan dengan baik dan benar akan menyebabkan penyimpangan terhadap tumbuh kembang anak yang sulit untuk diperbaiki. Penyimpangan tersebut akan merugikan anak dalam menghadapi masa depannya, keluarga, dan bangsa.

Siswa sekolah menengah adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional.

Pendidikan siswa menengah merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia remaja awal yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Melalui upaya ini, anak diharapkan memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Ruang lingkup pendidikan mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif bertujuan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir, anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai adalah anak dapat mengenal berbagai konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya standar kompetensi.

Pencapaian hasil pendidikan yang baik, sarana memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar sebagai sistem pada dasarnya merupakan proses yang sistematis dan terdiri dari berbagai komponen, seperti bahan kegiatan prosedur didaktik (penggunaan metode), pengelompokan anak didik dan media pembelajaran yang berupa sarana/alat peraga yang digunakan. Disamping itu seperti telah diketahui bersama bahwa dalam menuju kedewasaan setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri. Permasalahan sekarang yang dihadapi adalah bagaimana cara belajar yang baik agar siswa tidak hanya mudah memahami tentang materi pembelajaran akan tetapi mencintainya (Raodotul Jannah, 2011: 52).

Untuk menunjang kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendukung dalam bentuk dan jenisnya, antara lain alat peraga dan alat bermain. Oleh sebab itu pendidikan siswa SMP tanpa sarana yang memadai tidak dapat berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar siswa SMP dilakukan melalui prinsip "bermain sambil belajar" atau "belajar seraya bermain".

Berbagai kegiatan bermain anak diharapkan agar merangsang dan mendorong perkembangan kepribadiannya, baik yang mencakup aspek

ketrampilan, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itudengan bermain anak akan mengenal, mencintai lingkungannya serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran khususnya disekolah hendaknya memahami kebutuhan anak (Raodotul Jannah, 2011: 65).

Pada dasarnya sarana merupakan wahana yang dapat mengkomunikasikan antara belajar dan mengajar serta dapat memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak didik. Selain itu dengan sarana, suatu konsep-konsep yang masih abstrak dapat menjadi jelas, sehingga penerimaan konsep tersebut menjadi gambaran yang bersifat verbal. Sarana dapat digunakan untuk rnembangkitkan motivasi belajar pada anak didik. Sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli, akan tetapi guru dapat membuat dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Dengan kata lain, semua sarana dan bahan yang ada dilingkungan sekitar dapat digunakan sebagai sumber / wahana belajar mengajar anak.

Peningkatan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar kita mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh anak dalam proses belajamya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan sebagai guru yang meliputi orang tua, pendidik disuatu lembaga pendidikan dan sebagai pemerhati pendidikan mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Secara kreatif kita bisa menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan seni permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak. Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar adalah permainan egrang. Wulansari (2012) menyebutkan bahwa penggunaan permainan tradisional egrang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Egrang merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Egrang dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda, egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam permainan tradisional egrang terkandung nilai budaya yaitu kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada. Sehingga enggran disamping untuk meningkatkan motorik kasar anak juga mengajarkan permainan tradisional yang dimiliki oleh bangsa indonesia.

Berdasarkan observasi peneliti pada tempat penelitian didapatkan hasil bahwa dalam pengembangan fisik motorik khususnya motorik kasar seperti berjalan berjalan ke samping kanan pada garis lurus tanpa jatuh, berjalan pada

garis lurus, berjalan ke samping kiri pada garis lurus tanpa jatuh, masih kurang maksimal. Jumlah anak yang mampu fokus berjalan lurus tanpa jatuh hanya beberapa anak saja yaitu 7 anak dari jumlah total 30 anak. Anak masih kurang fokus dalam memperhatikan arahan guru. Hal ini dapat dilihat ketika anak sedang berjalan diatas titian banyak anak yang masih jatuh dari titian dan hanya sedikit anak yang mampu menyelesaikan titian jalan tanpa jatuh dari awal mulai sampai akhir mulai. Hal ini menunjukan bahwa anak masih belum mampu menyelesaikan berjalan diatas titian. Belum mampunya anak-anak dalam melakukan kegiatan motorik kasar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, strategi dan metode yang dterapkan oleh guru kurang tepat. Hal ini dapat dilihat ketika guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, anak-anak kurang semangat dan tidak merespon penjelasan dari guru. Anak-anak cenderung asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Permainan tradiosional egrang dapat digunakan sebagai alternatif permainan dalam meningkatkan motorik kasar anak, karena permainan egrang butuh keseimbangan dalam melakukan permainan. Permaianan egrang dapat melatih motorik kasar anak karena permainan ini menuntut anak untuk menyeimbangkan badan dan menuntut anak untuk berjalan menggunakan egrang. Kemampuan motorik kasar anak akan dilatih dalam permainan egrang ini.

Atas dasar uraian di atas, maka perlu untuk melakukan penelitian tentang "Peran permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak Siswa SMP" perlu dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Masih ada beberapa anak didik yang belum memiliki keterampilan motorik kasar yang optimal.
2. Guru belum memiliki keterampilan yang optimal dalam memanfaatkan sumber permaianan tradisional yang sudah tersedia misalnya permainan egrang.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dapat dilakukan sesuai masalah yang dihadapi dan tidak keluar dari permasalahannya. maka perlu diberikan batasan. Penelitian disini akan membahas topik tentang pemanfaatan permainan egrang dalam mengembangkan motorik kasar anak siswa SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan Permasalahan yaitu

1. Bagaimana peran permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar Siswa SMP?
2. Bagaimana memanfaatan permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui peran permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa SMP.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan permainan tradisional egrang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa nilai tambah atau dapat memberikan manfaat baik untuk perkembangan ilmu pengetahuan, manfaat praktis bagi masing-masing pihak.

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai:

   a. Sumber informasi tentang permainan egrang dalam mengembangkan motorik kasar anak
   b. Dapat diterapkan dalam bidang olahraga untuk melatih keseimbangan dan sportivitas

2. Manfaat Praktis

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan tambahan dalam menyelenggarakan pendidikan, yaitu :

   a. Bagi peneliti

      Dengan mengetahui hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam penerapan dan pembuatan alat permainan/sumber belajar dari permainan tradisional.

   b. Bagi Guru

      Dengan mengetahui hasil penelitian ini dapat memerikan motivasi kepada anak untuk dapat menggunakan alat permainan tradisional yang sesuai dengan perkembangan.

   c. Bagi Siswa

Dengan hasil temuan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keseimbangan dan fisik serta dapat menyalurkan naluri bermain dengan menggunakan alat permainan tradisional yang didapatkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Motorik

Muhibbin (dalam Samsudin, 2011: 11) berpendapat motorik disebut dengan istilah "*motor*" yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada suatu hal, keadaan dan kegiatan yang telah melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Gerak pada anak usia dini merupakan aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari intervensi. Sedangkan Morrison (Harun, 2010: 109), mengungkapkan bahwa gerak juga akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya. Bagi anak kecil aktivitas gerak fisik dan pengalaman yang diperoleh di dalamnya bukan hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, perkembangan fungsi organ-organ tubuh, perkembangan kemampuan gerak, melainkan juga bermanfaat untuk perkembangan intelektualnya. Sebelum mampu membaca, menulis, dan berhitung anak kecil akan lebih banyak mengekspresikan buah pikirannya melalui aktivitas fisik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan

perkembangan dimana tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan gerak saja melainkan juga berfungsi untuk mengembangkan intelektual, organ-organ tubuh dan pertumbuhan fisik.

Bambang Sujiono (2007: 13), menyatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang bendabenda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Gerak motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hamper seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas atau luar ruangan.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (2003) dalam Bambang Sujiono (2005: 1.11) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan

sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

2.1.2 Macam-macam Kemampuan Motorik

Aspek perkembangan motorik menurut Endang (2011), terdapat dua macam gerakan motorik yaitu:

a. Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya kemampuan untuk memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya.

b. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Misalnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

2.1.3 Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Keadaan sekitar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, terutama lingkungan keluarga. Selain itu perkembangan motorik juga berarti

perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150).

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 15) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang senada juga dikemukakan oleh B. Suhartini dan Sumarjo (2000: 1) bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Perkembangan motorik anak diketahui dengan adanya bentuk-bentuk keterampilan motorik yang sama pada anak-anak, dalam kelompok umur yang sama memperlihatkan hal yang sama juga. Slamet Suyanto (2003:53) menyatakan bahwa aspek perkembangan anak meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreativitas. Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan dan keseimbangan.

Menurut Gasell dan Ames, dan Illingsworth dalam Slamet Suyanto, 2003: 54-56), menyatakan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum :

a. Continuity (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang kompleks sejalan dengan bertambahnya usia.
b. Uniform sequence (memiliki tahapan yang sama) yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan pada tiap anak berbeda.

c. Maturity (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan gerakan tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.

d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot halus (fine muscles).

e. Dimulai gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan.

f. Bersifat chepalo-caudal direction artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot leher berkembang lebih dulu daripada otot bagian kaki.

g. Bersifat proximo-distal, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh yaitu tulang belakang berkembang lebih dulu dari bagian yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dulu dari otot jari. Oleh karena itu anak menangkap bola dengan lengan bukan dengan ibu jari.

h. Koordinasi bilateral menuju crosslateral, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap

dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang komplek dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

2.1.4 Manfaat Perkembangan Motorik Bagi Anak

Perkembangan kemampuan motorik merupakan faktor yang penting bagi pribadi secara keseluruhan. Elizabeth B. Hurlock (1978: 119) mencatat beberapa alasan tentang manfaat perkembangan motorik bagi *konstelasi* perkembangan individu yaitu:

a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan.
b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi *"helplessness"* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang "*independence"* (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri).
c. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman

sebayanya bahkan anak akan terkucil atau menjadi yang terpinggirkan (*fringer*).

a. Fungsi Pengembangan Motorik

Depdiknas (2008: 2) menjabarkan fungsi pengembangan motorik sebagai berikut :

a) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
b) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak.
c) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
d) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
e) Meningkatkan perkembangan emosional anak
f) Meningkatkan perkembangan sosial anak
g) Menumbuhkan perasaan menyenangi dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

2.1.5 Motorik Kasar

a. **Pengertian motorik kasar**

Bambang Sujiono (2007: 13), menyatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang bendabenda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Gerak motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hamper seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas atau luar ruangan.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (2003) dalam Bambang Sujiono (2005: 1.11) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemmapuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat

menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting dan meronce.

b. **Gerak Dasar Motorik Kasar pada Anak**

Menurut Maimunah Hasan (2010: 96-101) menyatakan bahwa terdapat empat macam gerak dasar motorik kasar pada anak, di antaranya adalah sebagai berikut :

1) Jalan

Pada kemampuan motorik kasar fase ini, yang harus diberikan stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola. Berjalan seharusnya dikuasai anak saat berusia satu tahun, sedangkan berdiri satu kaki dikuasai saat anak berusia dua tahun. Untuk kemampuan berjalan perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Hal ini berarti anak tidak hanya dituntut sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lebih lama, dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja. Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Anak cenderung kurang percaya diri dan ia selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncur dan lainnya.

2) Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki, bertumpu pada tumit (beel strike), telapak kaki mengangkat kemudian bertumpu pada ujung-ujung jari kaki (toe off), kaki berayun (swing), dan mengayun kaki

menapak pada alas (landing), serta perencanaan gerak (motor planning). Jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang puzzle, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita dan lain sebagainya.

3) Lompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase melompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan perencanaan gerak (motor planning). Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencaaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan motor planning).

4) Lempar

Pada fase melempar yang berperan adalah sensoris motor keseimbangan, rasa sendi (propriosepsi), serta visual. Peran yang paling utama adalah propriosepsi, yaitu bagaimana sendi merasakan suatu gerakan atau aktivitas. Misalnya ketika anak melempar bola, seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktivitas yang melibatkan gerak ekstremtas atas (bahu, lengfan bawah, tangan dan jari-jari tangan).

2.1.6 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda, pada dasarnya kemampuan motorik setiap orang tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar identik dengan unsur

yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani. Muthohir dan Gusril (2010: 50) menyebutkan bahwa unsur keterampilan motorik kasar adalah koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor diatas sebagai berikut :

1. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas bermain seperti berjalan, melompat ataupun berlari.
2. Koordinasi adalah suatu gerakan dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan antara otot dengan sistem syaraf. Misalnya saat anak melakukan kegiatan melempar harus terdapat koordinasi seluruh tubuh yang terlibat.
3. Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.
4. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
5. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Sukadiyanto (2010: 116) bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kemampuan gerak diantaranya: (1) Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan. Dengan kata lain kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang dengan bentuk gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan dibagi menjadi dua macam

yaitu kecepatan reaksi dan kecepatan gerak. Kecepatan reaksi adalah kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin. Kecepatan reaksi dibedakan menjadi reaksi tunggal dan reaksi majemuk. Sedangkan kecepatan gerak adalah kemampuan seseorang melakukan gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan reaksi tunggal adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang yang telah diketahui arah dan sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin. Artinya sebelum melakukan gerakan dalam benak pikiran sudah ada persepsi dan arah serta sasaran rencana motorik yang akan dilakukan. Kecepatan reaksi majemuk adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang yang belum diketahui arah dan sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin, (2) *Fleksibilitas* adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian. Ada dua macam fleksibilitas yaitu fleksibilitas statis dan fleksibilitas dinamis. Fleksibilitas statis dittentukan oleh ukuran dari luas gerak (*range of motion*) satu persendian atau beberapa persendia sedangkan fleksibilitas dinamis adalah kemampuan seseorang dalam bergerak dengan kecepatan yang tinggi, (3) Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus. Koordinasi dibagi menjadi dua yaitu koordinasi umum dan khusus. Koordinasi umum merupakan kemampuan seluruh tubuh dalam menyesuaikan dan mengatur gerakan secara stimulan pada saat melakukan suatu gerakan. Artinya bahwa setiap gerakan yang dilakukan melibatkan semua atau sebagian otot-otot, sistem syaraf dan persendian. Sedangkan koordinasi khusus merupakan koordinasi antar beberapa anggota badan yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan secara simultan, (4)

Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Bambang Sujiono, dkk (2011: 73) menyatakan unsur-unsur kesegaran jasmani yaitu:

1. Kekuatan *(Strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban.
2. Daya tahan *(endurance)* adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.
3. Kecepatan dapat diberikan dengan kegiatn latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak pendek.
4. Kelincahan *(agility)* adalah kemampuan seseorang bergerak secara cepat misalnya melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi.
5. Kelentukan *(flexibility)* adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya.
6. *Fleksibilitas* seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang.
7. Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Termasuk kemampuan gerak koordinasi adalah sebagai berikut ini. Koordinasi mata dan tangan yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikan (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Koordinasi mata dan tangan yaitu perlunya pengamatan yang tepat.

Koordinasi mata dan kaki adalah berhubungan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah misalnya menendang bola.

8. Ketepatan dapat dilakukan melalui kegiatan seperi melempar bola kecil ke sasaran tertentu.

Dari beberapa pendapat tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa aspek unsur-unsur kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kemampuan gerak diantaranya: kekuatan, koordinasi gerak, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, *fleksibilitas*, daya tahan (*endurance)*, dan ketepatan. Kekuatan merupakan Keterampilan otot atau sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga saat mengatasi beban atau tahanan yang harus dimiliki anak sejak dini. Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus yang memerlukan koordinasi gerak yaitu kesempurnaan otot dan sistem syaraf. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan dengan kata lain kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang dengan bentuk gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan dibagi menjadi dua macam yaitu kecepatan reaksi dan kecepatan gerak. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Fleksibilitas adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian. Daya tahan (*endurance)* adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.

2.2 Permainan Egrang

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda seperti : sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkak-tengkak dari kata Tengkak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau. Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20cm. Cara memainkannya adalah dengan berlomba berjalan menggunakan egrang tersebut dari satu sisi lapangan ke sisi lainnya. Orang yang paling cepat dan tidak terjatuh dialah pemenangnya"

b. Pengertian Permainan

Permainan menurut Rika Dian Kurniawan (2010) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Aktivitas bergerak (*moving*) dan bersuara *(noice*) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf

otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

b. Manfaat bermain bagi Anak

Manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Nia Hidayati, 2010), diantaranya :

1) *Learning by planning*. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motoric kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.
2) Mengembangkan otak kanan. Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.
3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai

mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok, serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan secara komplit ia rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut di kemudian hari.

4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, saling meminjami mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekali pun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.

5) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), kemampuan bernegosiasi (negotiation ability) dan memecahkan masalah (*problem solving*). Ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui di lingkungan sosialnya. Anak juga akan belajar menghargai dan

mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan efek positif pada diri anak, ia akan lebih mudah belajar memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan sekalipun dalam kondisi tertentu ia berhadapan dengan masalah dalam lingkungan bermainnya. Menurut Nia Hidayati, 2010 bahwa “permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah”. Kepercayaan merupakan modal dalam membina sebuah hubungan, termasuk hubungan pertemanan anak kecil. Kepercayaan juga dapat menjadi motivasi untuk memecahkan masalah karena tanpa itu masalah tidak akan pernah benar-benar selesai dan sebuah hubungan menjadi tidak langsung.

c. Sejarah Permainan Egrang

Permainan tradisional Egrang – Permainan ini muncul sebelum kemerdekaan Republik Indonesia,dimasa penjajahan Belanda. Seperti terekam di Baoesastra (Kamus) Jawa karangan W.J.S. Poerwadarminto (2010) disebutkan kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang.

d. Lapangan dan Peralatan

Permainan egrang ini tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang khusus. Permainan egrang dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di tepi pantai, ditanah lapang atau di jalan. Luas arena permainan egrang ini hanya sepanjang 7-15 meter dan lebar sekitar 3-4 meter. Peralatan yang digunakan adalah dua batang bambu bata (volovatu) atau kayu yang relatif lurus dan sudah tua dengan panjang masing-masing antara 2,5-3

meter. Cara membuatnya adalah sebagai berikut. Mula-mula bambu dipotong menjadi dua bagian yangpanjangnya masing-masing sekitar 2½-3 meter. Setelah itu,dipotong lagi bambu yang lain menjadi dua bagian dengan ukuran masing-masing sekitar 20-30 cm untuk dijadikan pijakan kaki. Selanjutnya, salah satu ruas bambu yang berukuran panjang dilubangi untuk memasukkan bambu yang berukuran pendek. Setelah bambu untuk pijakan kaki terpasang, maka bambu tersebut siap untuk digunakan

e. Cara Permainan

Permainan egrang dapat dilakukan oleh pria dan wanita. Permainan egrang dapat dikategorikan sebagai permainan anak-anak. Pada umumnya permainan ini dilakukan dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 2-13 tahun, Jumlah pemainnya 2-6 orang.Apabila permainan hanya berupa adu kecepatan (lomba lari), maka diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis start sambil menaiki bambu masing-masing. Bagi anak-anak yang kurang tinggi atau baru belajar bermain egrang, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga kemudian baru berjalan ke arah garis start. Apabila telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan berlari menuju garis finish. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya.

Apabila permainan bertujuan untuk mengadu bambu masing-masing pemain, maka diawali dengan pemilihan dua orang pemain yang dilakukan secara musyawarah/mufakat. Setelah itu, mereka akan berdiri berhadapan. Apabila telah siap, peserta lain yang belum mendapat giliran bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba

itu, kedua pemain akan mulai mengadukan bambu-bambu yang mereka naiki. Pemain yang dapat menjatuhkan lawan dari bambu dinyatakan sebagai pemenangnya.

1. Persiapan
   - ✓ adanya Peserta yang akan ikut bermain.
   - ✓ setiap pemain disertai alat 2-5 buah tongkat sebagai penyambung kaki mereka.
   - ✓ membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis finis tempat berakhirnya perlombaan.
   - ✓ Bila peserta main itu lebih dari 10 orang anak, maka tahap pertama ini dibagi dalam beberapa kelompok. Misalnya semua peserta ada 50 orang maka dibagi menjadi 10 kelompok.
   - ✓ Melakukan pengundian pemain.
2. Tahap-tahap Permainan
   - ✓ Perkelompok diperlombakan dalam seri, dari garis start sampai garis finis dipimpin juri star dan waktu dicatat oleh petugas pencatat waktu
   - ✓ Sebelum perlombaan dimulai, para atlet berdiri dibelakang garis start dengan memegang egrang
   - ✓ Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri star adalah : bersedia, siap, “YA” pada aba-aba bersedia, tangan memegang egrang (kanan dan kiri), aba-aba siap satu kaki (kanan atau kiri) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba “YA” Lari. Pengganti ya dapat diganti dengan suara peluit/sejenis
   - ✓ Para atlet dinyatakan gugur apabila :
     - Menginjak garis lintas lebih dari dua kali
     - Kaki jatuh menyentuh tanah/lantai lebih dari dua kali
     - Dengan sengaja mengganggu atlet lain
   - ✓ Waktu terbaik/jangkauan terjauh dalam seri (1 orang) berhak mengikuti seri berikutnya
   - ✓ Atlet yang terganggu jalannya oleh atlet lainnya boleh meneruskan larinya atau mengulang

- ✓ Pada tahap ini perlombaan dilanjutkan lagi dengan menampilkan para pemenang dari masing-masing perlombaan yang kelak akan menghasilkan 3 orang saja yangkemudian berhak mengikuti perlombaan meraih gelar juara 1, 2,dan 3.

2.3 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini berdasarkan skripsi adalah:

Tabel 1 Penelitian relevan

No	Nama (tahun)	Judul	Hasil Penelitian
1	Putri Wulansari (2012)	Penggunaan permainan tradisional egrang batok untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo II Gresik	Penggunaan permainan tradisional egrang batok tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo II. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa rata-rata tingkat capaian perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B pada siklus 1 adalah sebesar 67%, dan meningkat pada siklus 2 sebesar 84,16%. Begitu pula untuk nilai rata-rata ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 yang mencapai 60% meningkat pada siklus 2 menjadi 85%.
2	Sri Prihatini Puspitowati (2012)	Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012 2013	hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6% menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%.

Tabel 1 (Lanjutan)

No	Nama (tahun)	Judul	Hasil Penelitian
3	Anita Faradilala Rahin (2015)	Pengaruh permainan tradisional egrang temmpurung kelapa terhadap keseimbangan anak usia dini 4-6 tahun.	Ada pengaruh pemberian permainan tradisional egrang tempurung kelapa yang signifikan terhadap peningkatan keseimbangan statis dan dinamis pada kelompok perlakuan. Terdapat peningkatan keseimbangan statis dan dinamis pada kelompok kontrol yang tidak diberi latihan permainan tradisional egrang tempurung kelapa. Adanya beda kelompok perlakuan yang diberi permainan tradisional egrang tempurung kelapa pengaruh yang signifikan pada dengan kelompok kontrol terhadap keseimbangan statis dan dinamis anak usia dini 4-6 tahun.

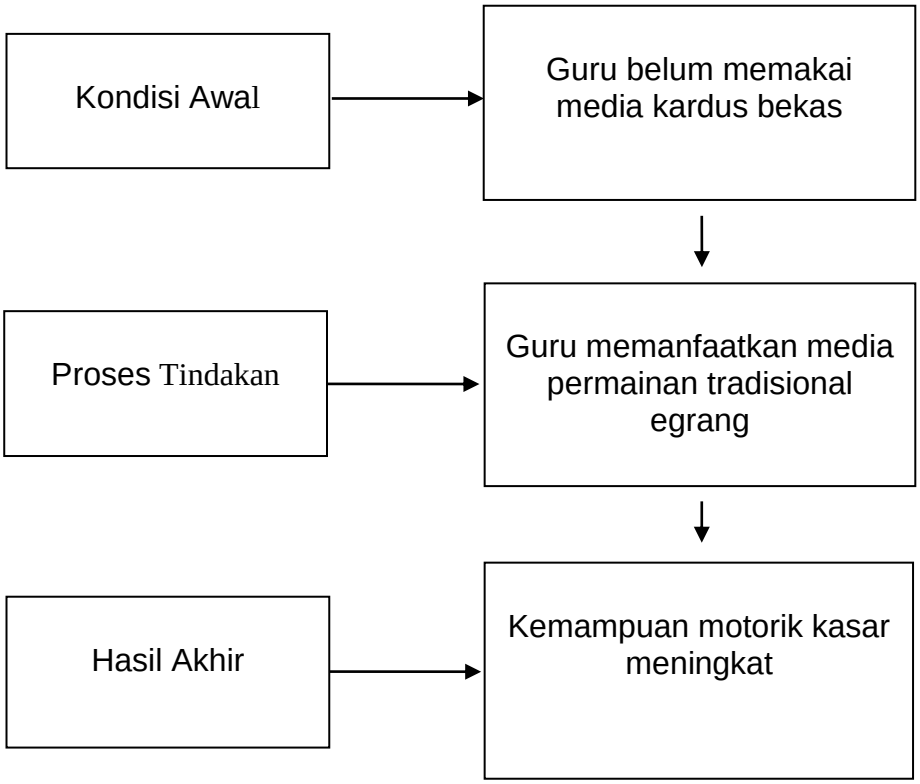
2.4 Kerangka Berfikir

Setiap anak mempunyai kemampuan motorik yang berbeda-beda. Perkembangan motorik itu sendiri memerlukan proses yang panjang. Keterampilan menggerakkan tangan dengan aktif dalam menggerakkan motorik. Yang paling berpengaruh untuk keberhasilan anak. Perkembangan motorik ini meliputi tahap anak aktif dalam gerak motorik, menunjukkan peningkatan motorik yang cukup jelas. Selama ini dalam pembelajaran aktivitas belajar siswa tampak pasif karena pembelajaran masih bersifat *teacher center* (terpusat pada guru), sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas membosankan, pengajaran pengembangan motorik kasar yang dilakukan belum maksimal, akibatnya

peserta didik masih kurang lancar dalam pengembangan motorik kasar,misalnya dalam melakukan berjalan diatas titian, banyak anak yang belum berhasil berjalan diuatas titian tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya stimulasi ataudorongan yang sesuai agar anak merasa senang dan tidak merasa dipaksa. Penggunaan permainan tradisional enggran sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Dengan bermain egrang anak mendapat kesenangan yaitu melatih keseimbangan dan sportifitas. Anak akan aktif dalam metode bermain menggunakan motorik kasar mereka. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan fisik motorik kasar.

Selengkapnya dapat dilihat dalam bagan kerangka berpikir berikut ini :



Gambar 1 Kerangka berfikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan yaitu:

1) Penelitian tentang peran permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik dengan rata-rata awal sebesar 7,84 dan meningkat rata-rata sebesar 9,28 meningkat dengan rata-rata sebesar 1,44.
2) Terdapat perbedaan antara hasil Tes awal dengan hasil Tes akhir dengan nilai p value 0,000 ($P < 0,05$), sehingga permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1) Bagi Guru, agar membuat program latihan dengan menggunakan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik sehingga kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat.
2) Bagi para siswa agar mengikuti latihan beban menggunakan permainan tradisional egrang secara serius agar dapat mencapai tujuan secara maksimal.
3) Bagi peneliti lain yang tertarik dengan permasalahan ini, disarankan untuk meneliti kembali dengan memperhatikan kelemahan yang ada dan

memperhatikan faktor-faktor pengganggu yang lain, serta hasil ini dapat dijadikan perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Faradilla Rahim. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini 4 – 6 Tahun.* Jurnal. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Endang Rini S. 2011. *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY

Harun Rasyid. 2010. *Assesment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Terjemahan : Med Meitsari Tjandrasa). Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama

Iskandar. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial.* Jakarta: Gaung persada Press

Jannah, Raodotul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainya.* Yogyakarta: Diva Press

Mulyasa. 2010. *Kurikulum (Konsep, Karakteristik dan Implementasi).* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Priatiningsih. 2011. *Pengembangan Instrumen Penilaian.* Semarang: Depdiknas

Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samsudin. 2011. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Litera.

Sri Prihatini Puspitowati .2012. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.* Jurnal. Prodi Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Srakarta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2011. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukadiyanto. 2010. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung

Sumantri. 2010. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas

Suyadi. 2013. *Panduan penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Diva Press

Toho Cholik Mutohir dan Gusril. 2010. *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Depdiknas.

Wardani, Sri. 2010. *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SD.* Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Nasional PPPPPTK Matematika.

Wulansari. 2012. *Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok untuk meningkatkan motorik kasar Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo II. Gresik.* Jurnal. Prodi S 1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Yudha M. Saputra. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas