



**BERMAIN DAN PERMAINAN “MPA’A TAPA GALA”
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan**

Oleh:

Alvan Hazhari

0103516075

**PENDIDIKAN DASAR, PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini” karya,

Nama : Alvan Hazhari

NIM : 0103516075

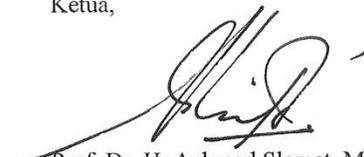
Program Studi : Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD

Telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari senin tanggal 17 September 2018.

Semarang, 2018

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si.
NIP. 196105241986011001

Sekretaris,



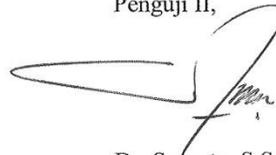
Prof. Dr. Sarwi, M.Si.
NIP. 196208091987031001

Penguji I,



Yuli Kurniawati S.P, M.Psi, M.A., Ph.D.
NIP. 198107042005012003

Penguji II,



Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum.
NIP. 196912151999031001

Penguji III,



Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd.
NIP. 195706111984032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Alvan Hazhari

NIM : 0103516075

Program Studi : Pendidikan Dasar, S2 (PAUD)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Bermain dan Permainan *Mpa'a Tapa Gala* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

Alvan Hazhari
NIM: 0103516075

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. *Mpa'a tapa gala* tradisional sebagai permainan khas daerah Bima mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini pada gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.
2. *Mpa'a tapa gala* modifikasi mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini pada gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.
3. Terdapat perbedaan hasil yang signifikan dan perkembangan yang baik terhadap motorik kasar pada gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi
4. Terdapat hasil yang signifikan dan perkembangan yang baik terhadap interaksi pembelajaran melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Persembahan:

Saya persembahkan tesis ini untuk Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Alvan Hazhari.. 2018. “Bermain dan Permainan *Mpa'a Tapa Gala* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Sunarto, S.sn., M. Hum.

Kata Kunci: Bermain, Permainan *Mpa'a Tapa Gala*, Motorik kasar.

Permainan *Mpa'a tapa gala* tradisional merupakan permainan regu yang terdiri dari dua kelompok bermain dan kelompok penjaga. Permainan *mpa'a tapa gala* telah dimodifikasi untuk melihat peningkatan, hasil dan hubungan diantara kedua permainan yang diterapkan pada *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan, hasil dan hubungan pada permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar pada gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B1 sebanyak 10 anak dan kelas B2 sebanyak 10 anak. metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mix method* dengan desain penelitian *eksplanatoris sekuensial design*.

Hasil penelitian pada analisis kuantitatif permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi menunjukkan terdapat nilai yang positif atau signifikan dari gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dilihat dari peningkatan, hasil dan hubungan yang dilakukan lewat uji statistik menggunakan SPSS. Sedangkan hasil analisis kualitatif pada permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi menunjukkan terdapat perkembangan yang baik dilihat dari data observasi dan wawancara yang dilakukan setelah dilaksanakan permainan *mpa'a tapa gala* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini pada gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Saran dalam penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan permainan *mpa'a tapa gala* sebagai media untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar dan diharapkan sekolah dapat terus mengembangkan permainan tradisional daerah khususnya permainan *mpa'a tapa gala* baik dalam kegiatan intra kurikuler dan ekstra kurikuler dalam upaya memperkenalkan budaya luhur yang telah pudar kepada anak untuk media permainan.

ABSTRACT

Alvan Hazhari. 2018. "Playing and Mpa'a Tapa Gala Game towards Gross Motoric Development of Early Childhood". Thesis. Basic Education Study Program Concentration of Early Childhood Education. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Sunarto, S.sn., M. Hum.

Keywords: Playing, *Mpa'a Tapa Gala* Game, Gross Motoric

The traditional Mpa'a tapa gala game is a team game consisting of two play groups and a guard group. The game mpa'a tapa gala has been modified to see improvements, results and the relationship between the two games that are applied to traditional gala and how to modify early childhood motoric development.

This study aims to analyze the improvement, results and relationships in the traditional game mpa'a tapa gala and modification to gross motor development on locomotor, non-blockomotor, and manipulative basic movements. The subjects of this study were 10 B1 graders and 10 children in B2 class. The method used in this research is mix method with sequential explanatory design research design.

The results of the quantitative analysis of the traditional game of mpa'a tapa gala and modification show that there is a positive or significant value of locomotor, non-locomotor, and manipulative basic movements seen from the improvement, results and relationships made through statistical tests using SPSS. Whereas the results of the qualitative analysis on the traditional game of reciting and modifying shows that there is a good development seen from the observation and interview data conducted after the game of non-recurrence of early childhood gross motor development on locomotor, non-locomotor, and manipulative

Suggestions in this study, it is expected that the teacher can use the game mpa'a tapa gala as a medium to improve gross motoric development and it is expected that the school can continue to develop traditional regional games, especially games that are not good in intra-curricular and extra-curricular activities in an effort to introduce culture. sublime that has faded to children for game media.

PRAKATA



Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia serta kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Bermain dan Permainan *Mpa’a Tapa Gala* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA. Al-Muhtadin Kota Bima NTB” telah selesai sesuai dengan waktu yang diharapkan, Tidak lupa pula salawat serta salam tercurah kepada junjungan Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW, yang telah merubah paradigma umat manusia dari jaman jihiliah menjadi jaman keislaman seperti yang kita imani saat sekarang ini.

Penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada para pembimbing: Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd., selaku pembimbing I dan Dr. Sunarto, S.sn., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses penulisan tesis ini.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si., sebagai Direktur Program Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk mengenyam pendidikan pada Universitas Negeri Semarang.

2. Prof. Dr. Sarwi, M.Si., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD Pascasarjana UNNES telah memberikan masukan dalam proses penulisan tesis.
3. Bapak dan Ibu Dosen UNNES yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
4. Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani M.Pd., dan Guru RA-Al-Muhtadin Jumniati Hijriatin, S.Pdi., sebagai validator yang telah memberi masukan dalam pengembangan penelitian ini.
5. Hj. Salmah, S.Pdi., selaku Kepala Sekolah serta Guru Kelas B2 dan Rosidah, S.Pdi., selaku Guru Kelas B1 RA. Al-Muhtadin Kota Bima NTB, atas izin penelitian, fasilitas yang diberikan, serta bantuannya.
6. Seluruh teman-teman Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kedua orangtua yang tidak bosan-bosan berdo'a dan memberikan semangat dalam menyelesaikan pendidikan dan keluarga besar yang selalu mendukung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan pengetahuan. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini. Semoga bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Agustus 2018

Alvan Hazhari
Nim: 0103516075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3. Batasan Masalah	13
1.4. Rumusan masalah	14
1.5. Tujuan Penelitian	14
1.6. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BER PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	16
2.1. Kajian Pustaka	16
2.2. Kajian Teoritis.....	24
2.2.1. Hakikat Bermain.....	24

2.2.2. Metode Bermain	33
2.2.3. Hakikat Permainan	34
2.2.4. Permainan <i>Mpa'a Tapa Gala</i> Tradisional dan Modifikasi.....	45
2.2.5. Hakikat Motorik	56
2.2.6. Pengertian Anak Usia Dini	64
2.3. Kerangka Berpikir	66
2.4. Hipotesis Penelitian	68
BAB III METODE PENELITIAN	70
3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian	70
3.2. Desain Penelitian	70
3.3. Populasi dan Sampel	72
3.4. Variabel Penelitian	73
3.5. Instrumen Penelitian	75
3.6. Teknik Pengumpulan Data	75
3.7. Validasi Ahli	85
3.8. Teknik Analisis Data	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	91
4.1. Peningkatan bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini	91
4.2. Peningkatan bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini	116
4.3. Perkembangan motorik kasar melalui bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional dan modifikasi	141
4.4. Interaksi pembelajaran melalui bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional dan modifikasi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini	178

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	187
5.1. Kesimpulan	187
5.2. Saran	190
DAFTAR PUSTAKA	192
LAMPIRAN.....	201

DAFTAR GAMBAR

2.1. Peta Konsep Kerangka Berpikir dalam Penelitian	67
3.1. Contoh Hubungan Variabel <i>Independent-Dependen</i>	74
4.1. Anak Melakukan Suit.....	113
4.2. Anak Bermain <i>Mpa'a Tapa Gala</i> Tradisional	114
4.3. Anak Melakukan Hopimpa	139
4.4. Anak Bermain <i>Mpa'a Tapa Gala</i> Modifikasi.....	139

DAFTAR DIAGRAM

4.1. Hasil perkembangan <i>pretest-posttest</i> kelompok kontrol bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional	98
4.2. Hasil perkembangan <i>pretest-posttest</i> kelompok eksperimen bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional.....	102
4.3. Hasil perkembangan <i>pretest-posttest</i> kelompok kontrol bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	124
4.4. Hasil perkembangan <i>pretest-posttest</i> kelompok eksperimen bermain dan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	128

DAFTAR TABEL

2.1. Langkah-langkah kegiatan permainan <i>mpa 'a tapa gala</i>	52
3.1. Pedoman wawancara awal dengan guru	76
3.2. Pedoman wawancara dengan guru	76
3.3. Pedoman wawancara dengan orang tua	78
3.4. Kisi-kisi lembar instrument observasi. MTGT	80
3.5. Kisi-kisi lembar instrument observasi.MTGM	82
4.1. Data validator MTGT.....	92
4.2. Hasil penilaian validator terhadap permainan MTGT	92
4.3. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Lokomotor MTGT	93
4.4. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Nonlokomotor MTGT	93
4.5. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Manipulatif MTGT	94
4.6. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Lokomotor MTGT	95
4.7. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Nonlokomotor MTGT	95
4.8. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Manipulatif MTGT.....	95
4.9. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol MTGT.....	96
4.10. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol MTGT	97
4.11. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok eksperimen MTGT	100
4.12. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen MTGT	101
4.13. Hasil uji post hoc kelompok kontrol MTGT	103
4.14. Hasil uji post hoc Kelompok eksperimen MTGT	105
4.15. Data validator MTGM.....	117
4.16. Hasil penilaian validator terhadap permainan MTGM	117
4.17. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Lokomotor MTGM	118
4.18. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Nonlokomotor MTGM.....	119
4.19. Hasil Uji Normalitas Gerak Dasar Manipulatif MTGM.....	119
4.20. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Lokomotor MTGM	120
4.21. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Nonlokomotor MTGM	120

4.22. Hasil Uji Homogenitas Gerak Dasar Manipulatif MTGM	121
4.23. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol MTGM.....	122
4.24. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol MTGM	123
4.25. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok eksperimen MTGM	126
4.26. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen MTGM	127
4.27. Hasil uji post hoc kelompok kontrol MTGM	129
4.28. Hasil uji post hoc Kelompok eksperimen MTGM.....	131
4.29. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak lokomotor MTGT ..	142
4.30. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak nonlokomotor MTGT	143
4.31. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak manipulatif MTGT	144
4.32. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak lokomotor MTGT	145
4.33. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak nonlokomotor MTGT	146
4.34. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak manipulatif MTGT	147
4.35. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak lokomotor MTGM .	148
4.36. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak nonlokomotor MTGM	149
4.37. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok kontrol gerak manipulatif MTGM	150
4.38. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak lokomotor MTGM	151
4.39. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak nonlokomotor MTGM	152
4.40. Uji <i>paired sampel t-test</i> kelompok eksperimen gerak manipulatif MTGM	153
4.41. Uji korelasi kelompok kontrol bermain dan permainan MTGT	179

4.42. Uji korelasi kelompok eksperimen bermain dan permainan MTGT ...	180
4.43. Uji korelasi kelompok kontrol bermain dan permainan MTGM	181
4.44. Uji korelasi kelompok eksperimen bermain dan permainan MTGM ..	182

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi instrumen permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional	202
2. Kisi-kisi instrumen permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	205
3. Observasi penilaian harian kelompok kelas B-2.....	208
4. Observasi penilaian harian kelompok kelas B-1	210
5. Lembar validasi permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	212
6. Gambaran permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional dan modifikasi	216
7. Kisi-kisi instrument wawancara dengan guru	219
8. Lembar validasi kisi-kisi dan instrument observasi	230
9. Lembar observasi permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi.....	234
10. Lembar observasi permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional	237
11. Uji dua pihak t-tabel.....	240
12. Data uji tukey kelompok kontrol ketiga gerakan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional.....	241
13. Data uji tukey kelompok eksperimen ketiga gerakan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> tradisional.....	242
14. Data uji tukey kelompok kontrol ketiga gerakan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	243
15. Data uji tukey kelompok eksperimen ketiga gerakan permainan <i>mpa'a tapa gala</i> modifikasi	244
16. Dokumentas kegiatan permainan <i>mpa'a tapa gala</i>	245
17. Lampiran surat-surat	246

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia secara alamiah akan menjalani tahap-tahap perkembangan, yakni dari bayi, anak usia dini, remaja, dewasa, dan tua. Usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan (Latif, 2009: 89). Munculnya PAUD bukan hanya dipandang perlu untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, namun kehadiran PAUD itu sendiri merupakan satu hal yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat secara umum dan menjadi salah satu solusi bagi para orang tua dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan untuk mendidik anak-anaknya secara langsung dengan pembinaan yang baik.

Besarnya antusiasme masyarakat menyambut lahirnya PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) sangat dahsyat. Mereka berbondong-bondong menyekolahkan anaknya ke lembaga baru ini dengan harapan masa emas (*golden age*) anaknya dapat dikelola dengan baik, sehingga muncullah kader-kader masa depan kompetitif, produktif, visioner, dan akuntabel. Anak-anak dengan bakat, talenta, dan kegeniusan yang berbeda-beda, penuh warna, dan variatif akan lahir dengan menakjubkan dari PAUD (Asmani, 2015: 5). Hal serupa Wati dan Aizah (2016) dalam artikel menyimpulkan bahwa ada perbedaan antara perkembangan anak-anak yang menghadiri pendidikan anak usia dini dan tidak mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini.

Selain dari lahirnya paud, perhatian dari pemerintah sangat menakjubkan untuk menciptakan tenaga pengajar yang profesional sesuai dengan bidang yang diajarkan khususnya dalam kepaudtan, dengan terbentuknya guru profesional lulusan dari paud dapat memberikan gambaran dan kebahagiaan bagi para orangtua, karena anak dididik oleh para guru profesional yang mendidik anak sesuai dengan tahap perkembangannya, beserta harapan kelak menjadi anak yang berkompetensi dalam pertumbuhan yang lebih baik.

Menurut Rahman (2005: 10) Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Hal serupa menurut Musbikin (2010: 35-36) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengertian pendidikan anak usia dini seperti ini mengacu dalam Undang-Undang Sidiknas Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14. Di samping istilah pendidikan anak usia dini, terdapat pula terminologi pengembangan anak usia dini, yaitu upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara *holistic*, baik aspek pendidikan, gizi, maupun kesehatan.

Dalam pendidikan anak usia dini upaya pembinaan yang dimana anak dipupuk dengan berbagai stimulasi atau rangsangan pendidikan dan perkembangan sehingga anak tumbuh kembang dengan asupan pendidikan, gizi, dan kesehatan yang baik

melalui fase perkembangan yang dikhususkan pada anak usia dini. Tidak hanya lewat pembinaan, melalui bermain dan pemilihan berbagai permainan yang mendukung dan yang sesuai dengan tahapan umur anak dapat membantu guru dalam menangani berbagai fase perkembangan anak dengan memberi stimulasi atau rangsangan yang baik sesuai dengan perkembangannya.

Jerome Bruner dalam Musbikin (2010: 73-74), menyatakan bahwa setiap materi dapat diajarkan pada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya, kuncinya adalah pada permainan atau bermain. Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini, ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri.

Saking tenarnya dikalangan masyarakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Belajar sambil bermain merupakan ujung tombak sebagai prasarana utama untuk melibatkan semua indera anak dalam mempengaruhi perkembangan lewat stimulasi yang baik dalam pendidikan anak usia dini dikarenakan koordinasi tersebut sangat berkaitan eratnya dengan membangun tahapan dalam memupuk perkembangan yang melibatkan fisik motorik yang dimana anak dapat melakukan sebuah permainan dengan materi ajar yang relevan ditentukan oleh guru sesuai dengan tahapan perkembangan umur anak usia dini.

Menurut, Aypay (2016) dalam artikelnya menyatakan, bahwa semua permainan berfungsi untuk menghibur anak-anak. Untuk ini Alasannya, semua game yang diteliti dalam penelitian ternyata memiliki nilai hedonisme. Hal serupa menurut Nisak (2014: 11). Sejatinya, sebuah permainan merupakan salah satu sarana yang bisa

dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak. Oleh sebab itu, ketika seseorang memainkan permainan, berarti ini bukan permainan yang sebatas permainan yang dapat menghibur atau melakukan aktivitas keceriaan yang hampa makna, melainkan lebih dari itu, yaitu permainan yang dimainkan oleh siapapun akan mempunyai arti yang mendidik, walaupun tanpa disadari oleh orang yang melakukannya.

Sangat pentingnya masa bermain sebagai sarana pertumbuhan bagi anak, maka guru atau pendidik harus mencari suatu alternatif permainan yang sangat menyenangkan dan membahagiakan bagi anak usia dini untuk memupuk tumbuh kembangnya dalam masa kanak-kanak, lewat bermain anak dapat menemukan hal-hal baru yang belum mereka dapati sebelumnya, jadi masa bermain merupakan segalanya bagi anak untuk memupuk kemampuannya melalui pemberian rangsangan dan menemukan jati diri yang sebenarnya.

Menurut Latif dkk (2016: 77) bermain diartikan sebagai aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seseorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya. Hal serupa menurut Hartati, (2005: 85) bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal.

Dapat ditegaskan, bahwa melalui bermain anak dapat terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan lewat bermain dalam sebuah permainan dapat menciptakan hal yang menggembarakan. Oleh sebab itu, bermain dalam sebuah

permainan yang dapat mendorong jiwa dan semangat maupun motivasi anak dalam melakukan permainan dengan sungguh-sungguh sehingga fase perkembangan dapat berkembang sesuai harapan.

Mpa'a tapa gala merupakan adopsi dari permainan gobak sodor di daerah Jawa. Dalam *mpa'a tapa gala*, dua regu akan bergiliran menjadi regu yang bermain maupun yang jaga. Dimainkan oleh lima hingga enam orang tiap regu, *mpa'a tapa gala* menggunakan arena berupa garis membentuk bidang kotak. Permainan berakhir apabila seluruh pemain berhasil dengan selamat menyebrang hingga ke belakang arena lalu kembali ke titik asal dengan selamat atau juga ketika regu yang berjaga berhasil menangkap dengan menyentuh permainan lawan. Karena itu dalam permainan ini sangat dibutuhkan kelincahan bergerak agar dapat dengan mudah menangkap lawan atau lolos dari hadangan lawan (Kahaba, 2014).

Sedangkan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi merupakan permainan yang di desain khusus oleh peneliti dengan bertujuan untuk melihat perbedaan dan pengaruh tingkat perkembangan anak. Dalam permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi kotak beserta pijakan garis sodornya yang dirubah dan lima anak sebagai regu bermain dan lima anak sebagai regu penjaga serta strategi penjagaan dan permainannya dirancang lebih menarik agar anak selalu aktif melakukan gerakan. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti mengambil dua jenis permainan *mpa'a tapa gala* untuk diterapkan atau di uji cobakan pada anak usia dini, yaitu permainan *mpa'a tapa gala* tradisional berasal dari daerah itu sendiri dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi yang di rancang oleh peneliti itu sendiri.

Permainan *mpa'a tapa gala* banyak manfaat diantaranya adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak seperti gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk). Selain itu uga permainan *mpa'a tapa gala* bermanfaat untuk melestarikan budaya lokal yang hingga saat ini telah pudar dimakan oleh jaman.

Setiap daerah memiliki permainan tradisional dan memiliki ciri khas yang berbeda, salah satunya permainan tradisional khas daerah yang berasal dari Bima NTB yaitu permainan tradisional *mpa'a tapa gala* yang membuing pada massanya. *Mpa'a tapa gala* dulu pada jamannya biasa dimainkan dan digemari oleh anak-anak, berbanding terbalik dengan sekarang *mpa'a tapa gala* telah punah dan bahkan tidak pernah dimainkan lagi oleh anak-anak pada umumnya dikarenakan perkembangan jaman yang semakin pesat.

Mpa'a tapa gala sendiri pada dasarnya merupakan permainan regu yang menyenangkan serta membahagiakan, karena permainan ini melibatkan anak secara aktif dalam ketangkasan, kelincahan, dan kecerdasan melakukan permainan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk).

Menurut Lusiana (2012) dalam artikelnya menyatakan tidak semua anak bisa memainkan permainan, namun ada juga anak yang sudah bisa memainkan permainan tradisional. Anak memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang cepat dalam belajar

ada pula yang lambat. Hal serupa menurut Ismatul dkk (2011) dalam artikelnya menyatakan bahwa permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis permainan yang ternyata setelah dilakukan observasi dan pengamatan yang panjang, serta wawancara yang mendalam, serta menyaksikan langsung di lapangan, sesungguhnya permainan tradisional sangat signifikan sebagai pendorong dan stimulant yang kuat bagi aspek perkembangan anak. Menurut Hasanah, (2016) dalam artikelnya bahwa, permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul, dan berdaya saing. Dan Tatjana dan Sinisa (2014) dalam artikelnya menyatakan bahwa, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hubungan manusia antara anak di kelas, dan peningkatan hubungan antara anak di luar kelas, setelah diimplementasikan permainan tradisional di sekolah.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua anak langsung bisa dan mahir dalam memainkan permainan tradisional harus membutuhkan proses melalui pembelajaran. Melalui permainan tradisional anak-anak dapat membentuk aspek perkembangannya, karena lewat permainan tradisional juga anak dapat membentuk kesabaran, kejujuran, dan sportifitas. Jadi dapat diuraikan bahwa permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan yang dapat mendorong percaya diri anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi dalam berkontribusi meningkatkan perkembangan motorik anak. Permainan tradisional pula dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga hubungan antar anak dapat berjalan dengan baik.

Charles dkk (2017) dalam artikelnya menunjukkan bahwa intervensi permainan tradisional itu efektif dalam perbaikan kinerja motorik. Hal serupa menurut Rahmadani (2014) dalam artikelnya Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki unsur-unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan aturan dan norma adat kebiasaan yang diwarisi dan dipelihara secara turun temurun baik menggunakan alat atau tanpa alat dalam permainannya. Selanjutnya Rochmani (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa, permainan tradisional adalah permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Begitupun Hidayanti (2013) dalam artikelnya bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dan menurut Apriani (2012) dalam artikelnya menyatakan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional yang dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh sangat efektif.

Seiring dari penjelasan di atas bahwa permainan tradisional dapat memberikan efek positif dalam perbaikan motorik, salah satunya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk) dengan sangat efektif.

Samsudin (2008: 9) Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Hal serupa menurut Alawiyah (2014) dalam artikelnya bahwa keterampilan motorik kasar anak yang meliputi aspek kordinasi mata dan kaki dan aspek kordinasi mata dan tangan yang menjadi tujuan sudah berhasil yakni

mencapai kriteria baik. Dan menurut Iswantiningtyas dan Wijaya (2015) dalam artikelnya menyatakan hasil penilaian prosentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan motorik kasar melalui permainan gobak sodor menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam pengembangan kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan. Motorik kasar juga sangat penting dalam tahap perkembangan anak sehingga susunan saraf, otot, dan otak dapat berkakulasi dengan baik, maka pergerakan motorik kasar seperti berlari dan berlompat merupakan jaminan utama dalam menentukan tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, dalam tahapan menilai pembelajaran melalui bermain dan permainan pada perkembangan anak khususnya motorik kasar, setiap sabtu sebagai pembelajaran ekstrakurikuler guru mengadakan senam fantasi dengan gerakan yang sama setiap minggunya dan setiap akhir pembelajaran sebagai kegiatan intrakurikuler di kelas guru memberikan permainan “meniru”, yang sejenis melompat ke depan, belakang, kiri, dan kanan sambil menirukan suara hewan dan ciri-ciri hewan serta berlari kecil-kecilan disekitar area tempat duduknya sambil menirukan hewan berjalan dan berlari yang membuat anak tidak terlalu antusias untuk mengikutinya, guru juga menyadari bahwa permainan yang diterapkan terlalu monoton karena melakukannya hampir setiap hari pada saat jam pelajaran, anak-anak terkadang merasakan kejenuhan dan kebosanan dengan permainan tersebut dikarenakan sebagian besar anak tidak dominan melakukan dengan baik dan sempurna sehingga menjadikan perkembangan motrik kasar anak menjadi tidak berkembang sesuai harapan. Hal serupa dikuatkan oleh pendapat

Rupere dkk (2013) dalam artikelnya menyatakan bahwa, Mengulangi permainan sering kali menjadi membosankan dan siswa (anak) cenderung lupa tujuan yang akan dicapai dan Skor tinggi, maka kurang persaingan. Akhirnya, perannya seorang guru dalam permainan cenderung menjadi penting dalam membimbing belajar.

Berkaitan dengan pernyataan di atas, maka perlu di cari suatu variabel terikat dan variabel bebas untuk menunjang penelitian ini. Sesuai dengan pernyataan atas permasalahan maka sebagai variabel terikat dalam penelitian ini yaitu pengembangan motorik kasar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 (2014) bahwa motorik kasar merupakan deteksi dini pada motorik kasar dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Hal serupa menurut Iskandar (2015: 23) menyatakan bahwa, kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain: merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian dll). Sedangkan sebagai variabel bebas yang dapat mendorong kemampuan anak bereksplorasi untuk mengembangkan motorik kasar adalah bermain dan permainan yang melibatkan otot-otot besar, karena masa anak-anak merupakan masa bermain, maka peneliti memilih bermain dan permainan tradisional daerah. Dengan demikian, sebuah terobosan baru untuk dunia pendidikan yang dikhususkan untuk anak taman kanak-kanak yaitu bermain dan permainan tradisional *mpa'a tapa gala*, karena bermain dan permainan ini melibatkan anak dalam

bertarung dan berjuang untuk meraih kemenangan serta bertujuan untuk dikembangkan sebagai kelestarian budaya lokal karena bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* hampir punah dikalangan anak-anak serta masyarakat setempat dan manfaatnya agar nilai kultur kebudayaan daerah tetap terjaga serta selain itu dapat dimanfaatkan oleh guru dan anak sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, diharapkan anak mampu bereksplorasi. Melalui proses eksplorasi dengan permainan tradisional yang menyenangkan dan membahagiakan bagi dirinya diharapkan anak dapat merangsang dan memupuk motorik kasar sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk perkembangan diri sejak dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh sebagian pendapat yang mengatakan bahwa proses pembelajaran melalui permainan tradisional pada hakikatnya dapat mengembangkan motorik kasar anak melalui tahapan-tahapan bermainnya, salah satunya yaitu bermain dan permainan tradisional *mpa'a tapa gala*.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan pengajar khususnya guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi anak usia dini adalah lewat bermain dan permainan tradisional yang efektif yang dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini. Maka dari itu, peneliti mengadakan penelitian dengan judul: **“Bermain dan Permainan *Mpa'a Tapa Gala* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

- 1.2.1. Tahap perkembangan anak khususnya pada motorik kasar dalam pembelajaran ekstrakurikuler cenderung mengadakan senam fantasi dengan gerakan yang sama setiap minggunya dan diakhir pembelajaran intrakurikuler guru cenderung memberikan permainan “meniru” yang sejenis melompat ke depan, belakang, kiri, dan kanan sambil menirukan suara hewan serta berlari kecil-kecilan disekitar area tempat duduknya sambil menirukan hewan berjalan dan berlari yang membuat anak tidak terlalu antusias untuk mengikutinya karena terlalu monoton.
- 1.2.2. Dalam perkembangan motorik kasar, dengan menggunakan senam fantasi dan permainan meniru anak-anak terkadang merasakan kejenuhan dan kebosanan dikarenakan pergerakan senam fantasi tiap minggunya menggunakan gerakan yang sama dan permainan meniru dengan gerakan melompat ke depan, belakang, kiri, dan kanan serta berlari kecil-kecilan diarea tempat duduk sambil menirukan hewan berjalan dan berlari, dengan demikian permainan fisik tersebut membuat sebagian besar anak tidak dominan melakukan dengan baik dan sempurna sesuai harapan karena permainan dilakukan secara berulang-ulang yang menjadikan perkembangan motorik kasar anak menjadi tidak berkembang sesuai harapan.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih dalam pembahasannya serta mencegah terjadinya penafsiran yang kurang tepat, permasalahan perlu dibatasi dan hanya membahas masalah sebagai berikut.

- 1.3.1. Bermain yang dimaksud yaitu kegiatan dilakukan anak untuk mengembangkan potensi dirinya agar dapat berkembang secara optimal.
- 1.3.2. Permainan dimaksud adalah *mpa'a tapa gala* yang berasal dari daerah Bima NTB yang dimana permainan ini diadopsi dari permainan gobak sodor.
- 1.3.3. *Mpa'a tapa gala* dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional daerah yang digemari oleh anak-anak pada umumnya, permainan ini merupakan permainan kelompok berjumlah 5-6 orang, terdiri dari regu bermain dan regu penjaga.
- 1.3.4. Permainan *mpa'a tapa gala* yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu permainan *mpa'a tapa gala tradisional* berasal dari daerah itu sendiri dan permainan *mpa'a tapa gala modifikasi* dirancang oleh peneliti.
- 1.3.5. Motorik kasar dimaksud adalah pergerakan yang membutuhkan banyak tenaga (fisik) seperti gerak lokomotor (berlari, berjalan, melompat, meloncat), gerak nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), dan gerak manipulatif (memukul, dan menghentikan).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimana peningkatan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisioanal terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini?
- 1.4.2. Bagaimana peningkatan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini?
- 1.4.3. Bagaimana perkembangan motorik kasar melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi?
- 1.4.4. Bagaimana interaksi pembelajaran melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Menalisis peningkatan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisioanal terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.
- 1.5.2. Menganalisis peningkatan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.
- 1.5.3. Menganalisis perkembangan motorik kasar melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi.

1.5.4. Menganalisis interaksi pembelajaran melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan akan dihasilkan tesis mengenai bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini untuk memberikan tambahan pengetahuan baru di bidang pendidikan, selain itu agar dapat mengetahui perkembangan anak melalui permainan tradisional daerah yang berasal dari Bima.

1.6.2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah, agar dapat menjadikan masukan dalam melakukan supervisi pembelajaran guna meningkatkan kompetensi pembelajaran bagi guru.
- b) Bagi guru, sebagai bahan acuan, kajian dan pertimbangan untuk mengajar, tentang bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* baik yang tradisional maupun yang modifikasi dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar.
- c) Bagi anak, untuk menanamkan pemahaman tentang bermain dan permainan *mpa'a Tapa gala* baik yang tradisional maupun yang modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar.
- d) Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan memberikan secara langsung bagaimana penerapan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* baik yang tradisional maupun yang modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang digunakan bersumber dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya dan dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk penelitian yang dilaksanakan. Berikut judul dan hasil penelitian yang relevan.

Hasil penelitian yang terdahulu dapat dipaparkan bahwa penelitian yang berjudul: “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor” dilakukan oleh Iswantiningtyas dan Wiaya (2015). Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah hasil penelitian pada siklus I 35%, siklus II 55%, sedangkan pada siklus III 85%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan gobak sodor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Selanjutnya hal yang serupa dalam penelitian yang berjudul: “Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Kooperatif Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo” dilakukan oleh Erdiana (2016). Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah hasil rata-rata dari observasi awal kelompok eksperimen adalah 8,95. Sementara pada pengamatan setelah dilakukan permainan tradisional gobak sodor rata-rata pengembangan motorik kasar eksperimental adalah 12,75. pengembangan motorik kasar pada kelompok kontrol

pengamatan awal (pretest) rata-rata 8,825. Sementara pada akhir pengamatan hasil rata-rata 9,6 pengembangan motorik kasar. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki efek pada pengembangan motorik kasar.

Hal serupapun dalam penelitian yang berjudul: “Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes” dilakukan oleh Rosianah dkk (2012). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 83,55% dengan kriteria sangat baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 63,06% dengan kategori cukup baik, dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 85,18% dengan kategori baik. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan gobak sodor bola dapat digunakan guru penjas sebagai permainan alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

Begitupun hal yang serupa dalam penelitian yang berjudul: “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini” yang dilakukan oleh Ekayati (2015). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa permainan tradisional Gobak Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal. Permainan tradisional Gobak Sodor mampu menarik minat anak ke dalam aktivitas belajar dan bermain.

Selanjutnya hal yang serupapun dalam penelitian yang berjudul: “Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” yang dilakukan oleh Lubaba dan Rohita (2014). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar pada saat sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan permainan gobak sodor modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil sebelum perlakuan 11,3 dan rata-rata hasil sesudah pemberian perlakuan 16,2. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 30$). Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gobak sodor modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Hal yang serupapun dalam penelitian yang berjudul: “Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pencapaian Indikator Pembelajaran” yang dilakukan oleh Ilham dkk (2016). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa permainan tradisional cocok digunakan untuk melatih dan sebagai media pembelajaran olahraga karena dapat membentuk keterampilan, kecepatan, kekuatan, kelincahan dan lain sebagainya, bila dilakukan dengan baik dan benar.

Begitupun hal yang serupa dalam penelitian yang berjudul: “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan” yang dilakukan oleh Ardianyah dan Hartati (2014). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah dari angket FCE siswa sebelum pembelajaran (pre-test) mendapatkan hasil sebesar 2,42%, sedangkan setelah pembelajaran (post-test) adalah 2,72%. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan sebesar 10,75%. Sedangkan hasil dari uji t mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ 10,861 > nilai 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Dari olah data tersebut dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran penjasorkes. Pemberian permainan tradisional berpengaruh sebesar 12,39% terhadap efektivitas pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo.

Selanjutnya hal yang serupa dilakukan dalam penelitian yang berjudul: “Peran Permainan Tradisional Dalam Membantu Pertumbuhan Dan Perkembangan Gerak Anak Secara Menyeluruh” yang dilakukan oleh Suprayitno (2014). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Hal serupa dilakukan dalam penelitian yang berjudul: “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” dilakukan oleh Khasanah (2011). Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan. Hal ini sesuai dengan

semboyan pembelajaran pada anak usia dini “Belajar seraya Bermain” stimulasi aspek perkembangan anak berasal dari permainan khususnya permainan tradisional budaya leluhur.

Begitupun hal yang serupa dilakukan dalam penelitian yang berjudul: “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini” dilakukan oleh Efendi (2015). Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah pada permainan tradisional yang dilakukan sekolah R.A Khoiriyatus Sibyan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini yang diamati peneliti, terdapat beberapa hal unik diantaranya permainan tradisional dilakukan sesuai dengan urutan perkembangan indera anak dan proses tumbuh kembang anak serta permainan tradisional banyak yang melibatkan fisik motorik anak. Anak senantiasa melakukan aktivitas fisik, dimana mereka selalu mengendalikan gerakan kasar yaitu menggerakkan otot-otot besar tubuh khususnya pada tangan dan kaki. Anak-anak belajar keseimbangan dan kestabilan, misalnya melalui lari, melompat, menendang, melempar dan menangkap.

Selanjutnya hal yang serupa dalam penelitian yang berjudul: “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini” dilakukan oleh Hasanah (2016). Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa kemampuan fisik motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, dan motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa dengan latihan fisik.

Hal serupa dilakukan dalam penelitian yang berjudul: “Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak” yang dilakukan oleh Erfayliana (2016). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah melalui aktifitas bermain anak akan mendapatkan kesenangan dan juga kepuasan diri. Kegiatan yang dianggap menyenangkan bagi anak-anak akan senantiasa diulangi sampai ia bosan. Aktifitas bermain bagi anak yang melibatkan gerak anak seperti yang terdapat pada permainan tradisional mempunyai pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya perkembangan jasmani anak.

Begitupun hal yang serupa dalam penelitian yang berjudul: “Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas Iii C Sdn Krian 3 Kabupaten Sidoarjo” yang dilakukan oleh Agustini dkk (2016). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain dalam peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor pada siswa kelas III C mengalami keberhasilan dalam ketercapaian indikator.

Selanjutnya hal yang serupa dilakukan dalam Penelitian yang berjudul: “*The Impact Of Traditional Games On The Gross Motor Skill Development Of An Early Childhood*” yang dilakukan oleh Abullah (2013). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa hasil analisis mendukung program intervensi permainan tradisional untuk membantu meningkatkan tingkat perkembangan motorik kasar dari kelompok perlakuan setelah faktor-faktor lain dikendalikan.

Hal yang serupa dilakukan dalam penelitian yang berjudul: “*The Effects Of Modified Games On The Development Of Gross Motor Skill In Preschoolers*” yang dilakukan oleh Lestari dan Ratnaningsih (2016). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh keterampilan motorik kasar dengan $p\text{-value} = 0,000$. Ini membuktikan bahwa penyediaan permainan yang dimodifikasi memiliki efek positif pada perkembangan fisik, kognitif, dan sosial. Permainan yang dimodifikasi memicu minat anak-anak dan membuat mereka bersedia untuk melatih aktivitas mereka serta pengembangan otot, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan.

Begitupun hal yang serupapun penelitian yang berjudul: “*The Effect Of Traditional Games In Fundamental Motor Skill Development In 7-9 Year-Old Boys*” yang dilakukan oleh Akbari (2009). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan perbedaan rata-rata dalam pengembangan dasar keterampilan motorik (17,12, $P < 0,001$), dan juga dengan perbedaan rata-rata dalam lokomotor (2,23, $P = 0,002$), dan perbedaan rata-rata dalam pengembangan keterampilan kontrol objek (2,27, $P = 0,002$) secara signifikan lebih efektif daripada kegiatan sehari-hari.

Dan yang terakhir hal yang serupa dalam Penelitian yang berjudul: “*The Effect Of Traditional Games Intervention Programme In The Enhancement School-Age Children’s Motor Skills: A Preliminary Study*” yang dilakukan oleh Charles dkk (2017). Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah Hasilnya menunjukkan bahwa intervensi permainan tradisional adalah efektif dalam peningkatan performa

motorik [F (8, 29) = 1704.16, p <.05]. Tindak lanjut tes juga menunjukkan bahwa intervensi permainan tradisional adalah faktor [F (12,105) = 1,99, p <.05] ke kelincahan [F (3,36) = 0,50, p > 0,05], reaksi waktu [F (3,36) = .51, p > .05], kecepatan [F (3,36) = 3,64, p <.05] dan keseimbangan [F (3,36) = .02, p > .05]. Hasil dari penelitian awal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis Malaysia bisa efisien dalam meningkatkan keterampilan motorik anak usia sekolah.

Dari paparan hasil penelitian relevan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “permainan *mpa’a tapa gala* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini”. *Mpa’a tapa gala* sebagai permainan tradisional yang berasal dari Bima NTB yang dimana sekarang telah pudar dikalangan anak-anak dan masyarakat setempat. Oleh sebab itu, untuk menjaga nilai kultur/budaya leluhur daerah tetap terjaga peneliti menghadirkan kembali permainan tersebut lewat sebuah penelitian sebagai acuan untuk mengenalkan kembali permainan tersebut dikalangan anak-anak khususnya anak usia dini dalam kajian terhadap perkembangan motorik kasar seperti gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk).

Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan permainan dalam pembelajaran di sekolah khususnya kajian motorik kasar yang terlalu monoton dan melakukannya hampir setiap hari pada saat jam pelajaran, yang menjadikan anak-anak terkadang merasakan jenuh dan bosan dengan permainan dalam pembelajaran tersebut dikarenakan sebagian besar anak tidak dominan melakukan dengan baik dan

sempurna sehingga menjadikan perkembangan motrik kasar anak menjadi tidak berkembang sesuai harapan.

2.2. Kajian Teoretis

Kerangka teoretis memuat deskripsi teoritik, hakikat bermain, metode bermain, hakikat permainan, permainan mpa'a tapa gala tradisional dan modifikasi, hakikat motorik kasar, pengertian anak usia dini.

2.2.1. Hakikat Bermain

2.2.1.1. Definisi Bermain

Dalam kehidupannya anak lebih dominan menghabiskan waktunya dengan bermain, karena masa usia dini masa dimana anak melakukan kegiatan bermain yang menurut dirinya senang dan bahagia. Musbikin, (2010: 86) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hal serupa menurut Wiyani dan Barnawi (2016: 92-93) terdapat lima pengertian bermain yaitu sebagai berikut:

- a) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak.
- b) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik.
- c) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur paksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Hal serupa Nurmayani (2014) dalam artikelnya bahwa bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak

Selanjutnya hal serupa menurut Suryadi, (2007: 117) menyatakan bahwa, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam diri menjadi berbagai kemampuan kecakapan dan sarana menyalurkan kelebihan energi dan relaksasi. Begitupun hal yang serupa menurut Musbikin (2010: 70) Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini. Sering guru dan orang tua mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa, seperti melarang anak untuk bermain. Akibatnya, apa yang diajarkan orang tua sulit diterima anak dan banyak hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orang tua; sebaliknya, banyak hal yang disukai orang tua tidak disukai anak. Untuk itu, orang tua dan guru anak usia dini perlu memahami hakekat perkembangan anak dan hakekat PAUD agar dapat member pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran anak. Hal serupa menurut broadhead dkk (2017: 194) menyatakan bahwa bermain adalah lansekap yang kompleks: pemikiran anak-anak dan kompleksitas ide dan tanda mereka layak mendapatkan perhatian lebih jika ingin memahami dan benar-benar mengharai pembuatan makna mereka.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, bermain juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam diri, dan bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Adapun pengertian bermain dalam penelitian ini adalah aktivitas yang terdapat dalam permainan *mpa'a tapa gala* yang bertujuan mengembangkan motorik kasar anak usia dini seperti gerakan-gerakan lokomotor (berlari, berjalan, melompat, meloncat), nonlokomotor (mendarat,berbelok, berputar), dan manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk). Aktivitas bermain dalam permainan *mpa'a tapa gala* bagi anak sebagai ujung tombak yang sangat ampuh untuk meningkatkan perkembangan terhadap motorik kasar.

2.2.1.2. Karakteristik kegiatan bermain

Karakteristik kegiatan bermain merupakan macam-macam model kegiatan yang dilakukan oleh anak melalui berbagai pengulasan tentang kegiatan bermain yang dimainkannya. Ada banyak karakteristik kegiatan bermain yang harus dilakukan anak usia dini. Beberapa karakteristik kegiatan bermain tersebut menurut Suryadi (2007: 117), mencakup:

- a) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- b) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.
- c) Tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d) Dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan.

- e) Bermain menurut partisipasi aktif secara fisik/mental.
- f) Bermain itu bebas.
- g) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan.
- h) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

Hal serupa menurut Wiyani (2016: 151) bahwa karakteristik kegiatan bermain antara lain:

- a) Dilakukan melalui aktivitas fisik dan imajinasi.
- b) Dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang tanpa adanya paksaan.
- c) Dilakukan untuk mendapatkan suatu kesenangan.
- d) Dilakukan menggunakan berbagai objek konkrit di lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya hal yang serupa menurut Meriyati (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa ada tiga kelompok karakteristik kegiatan bermain anak yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Karakteristik yang berkaitan dengan fisiologis. Karakteristik ini meliputi: jenis kelamin, kondisi fisik, usia kronologis, panca indera, tingkat kematangan, dan sebagainya.
- b) Karakteristik yang berkaitan dengan psikologis. Karakteristik ini meliputi: bakat, minat, motivasi, intelegensi, gaya belajar, emosi, dan sebagainya.
- c) Karakteristik yang berkaitan dengan lingkungan. Karakteristik ini meliputi etnis, kondisi sosial ekonomi, kebudayaan, dan sebagainya.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dalam melakukan

permainan tanpa ada unsur paksaan dan melaluinya dengan cara dinikmati. Karakteristik kegiatan bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa adanya unsur paksaan yang terletak didalam diri anak. Melalui karakteristik kegiatan bermain dapat membuat anak usia dini memahami manfaat dari kegiatan tersebut.

Adapun karakteristik kegiatan bermain yang sesuai dan terkait dengan permainan *mp'a tapa gala* adalah bahwa bermain kegiatan yang dinikmati, menyenangkan, aktiitas lebih penting dari tujuan, aktif secara fisik/mental, bertingkah laku spontan, emosi, imajinasi, dan motivasi. Dari berbagai karakteritik kegiatan bermain yang sepadan dari permainan *mpa'a tapa gala* dapat mendukung anak melakukan permainan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar.

2.2.1.3. Manfaat Bermain

Salah satu manfaat bermain yaitu untuk meningkatkan atau membentuk aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak. Rohmah (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak. Manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika dilakukan bersamasekelompok teman, namun bermain sendiri juga dapat memberikanmanfaat tersendiri bagi anak usia dini. Menurut Hartati (2005: 94) bermain banyak memiliki manfaat positif bagi anak yaitu:

- a) Bagi perkembangan aspek fisik: anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menadi kuat.

b) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).

Hal serupa menurut Drost dkk (2003: 51) manfaat bermain adalah mengembangkan kepribadian, melalui sikap sportif, jujur, kerja sama, dan moral. Lewat bermain anak semakin bersifat positif dan mampu berinisiatif. Begitupun menurut Andriani (2012) dalam artikelnya menyatakan bahwa manfaat permainan terhadap perkembangan anak adalah:

- a) anak lebih kreatif.
- b) sebagai terapi terhadap anak.
- c) mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Selanjutnya menurut Khobir (2009) dalam artikelnya menyatakan bahwa selain itu, bermain juga dapat bermanfaat bagi anak, yaitu:

- a) Bermain secara aktif dapat mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh menjadi kuat.
- b) Gerakan dalam bermain seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, mendorong, melatih kemampuan motorik kasar dan koordinasi visual motorik, keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kemampuan mengontrol gerakan dan bertindak spontan.
- c) Kelebihan energi anak dapat tersalurkan sehingga mengurangi kemungkinan munculnya perilaku agresif yang bersifat merusak dan merugikan.
- d) Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.

- e) Melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.
- f) Bermain dapat digunakan sebagai media pengenalan dan pengembangan diri.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah untuk melatih anak dalam membentuk otot badan dan melatih tubuh supaya menjadi kuat. Manfaat bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak dan membuat anak menjadi kreatif. Kemudian dalam manfaat bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata) untuk membantu dan mendorong anak dalam bermain.

Adapun manfaat bermain yang berkaitan dengan permainan *mpa'a tapa gala* adalah perkembangan aspek fisik, perkembangan aspek motorik baik motorik kasar maupun motorik halus, sportif, jujur, kerjasama, kreatif, mengembangkan kepribadian, dapat mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh menjadi kuat, dan melakukan gerakan dalam bermain seperti berlari, melompat. Dari beberapa manfaat bermain dapat mendorong suatu kegiatan yang mempunyai nilai positif untuk meningkatkan berbagai fase perkembangan didalam diri anak usia dini.

2.2.1.4. Tahapan Kegiatan Bermain

Tahapan kegiatan bermain banyak mempengaruhi fase perkembangan dalam diri anak dikarena kegiatan bermain membuat pencapaian perkembangan anak menjadi lebih tinggi. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, bahkan mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya, serta mengembangkan kreativitas dalam dirinya.

Menurut Setiawan (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa, Kegiatan bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Melalui kegiatan bermain diharapkan seluruh potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan (keerdasan majemuk). Selain itu, kegiatan bermain bagi anak sangat mempengaruhi perkembangannya. Hal serupa Harlock (1991) dalam Latif dkk (2016: 110-111) setidaknya ada sebelas pengaruh bermain bagi anak, yaitu: perkembangan fisik, dorongan berkounikasi, penyaluran bagi emosional yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar masyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, dan perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Selanjutnya hal serupa menurut Moeslichatoen (2004: 63) bahwa langkah-langkah kegiatan bermain menurut urutannya sebagai berikut ini: a) Kegiatan pra bermain, b) Kegiatan bermain, dan c) Kegiatan penutup. Begitupun hal yang serupa menurut Khobir (2009) dalam artikelnya menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Bermain banyak gerak (aktif): bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti; lari, lompat, menendang, dan lain-lain. contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain.

b) Bermain dengan sedikit gerak (pasif): bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat bukugambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Dari beberapa paparan tentang kegiatan bermain di atas bahwa kegiatan bermain adalah salah satu kegiatan yang dilakukan demi memperoleh kesenangan dan kebahagiaan. Selain itu kegiatan bermain merupakan suatu aktifitas anak untuk memungkinkan berkembang secara optimal. Selanjutnya kegiatan Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Kegiatan bermain banyak melibatkan kemampuan anak untuk meningkatkan perkembangan anak melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, kegiatan bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang dan memperoleh hasil kerja yang baik.

Adapun kegiatan bermain yang sesuai dengan penelitian ini adalah Bermain banyak gerak (aktif) seperti; lari dan lompat, perkembangan fisik, dorongan berkounikasi, penyaluran bagi emosional yang terpendam, rangsangan bagi kreativitas, memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan, dan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Dalam kegiatan bermain semua anak memiliki peran

dan hubungan sistematis untuk mencapai tahap perkembangan motorik kasar lewat sebuah permainan tradisional *mpa'a tapa gala*.

2.2.2. Metode Bermain

Metode bermain selalu digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas. Metode bermain tidak lain dipergunakan guru atau pendidik untuk merealisasikan tujuan pembelajaran. Menurut Fadillah, (2012: 168) metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Hal serupa menurut Kristiani dkk (2017) dalam artikelnya menyatakan pembelajaran menggunakan metode bermain berbantuan gobag sodor untuk melatih anak supaya tidak cengeng saat bermain, melatih anak agar bertindak lincah, anak belajar aktif dalam bermain, melatih bekerjasama demi keutuhan kelompok, melatih bersosialisasi anak, membina kekompakan kelompok, dan melatih keseimbangan anak dalam bermain. Selanjutnya menurut Puspita (2013) dalam artikelnya menyatakan metode bermain adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam lingkungan sosialnya.

Beitupun menurut Padmi dkk (2014) dalam artikelnya menyatakan, ada beberapa metode yang dapat membangun pengetahuan anak diantaranya adalah metode bermain. Implementasi metode bermain digunakan dengan tujuan memberikan kesenangan dan dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Selanjutnya menurut Yusmawari (2017) dalam artikelnya menyatakan, adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok eksperimen dan

anak kelompok kontrol dengan menggunakan metode bermain, hal ini berarti metode bermain aktif berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwa metode bermain adalah suatu metode yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana untuk membangkitkan kemampuan berpikir serta berargumentasi dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai ide atau gagasan. Lewat metode bermain anak dapat mengembangkan potensi dan membangun pengetahuan dalam pembelajaran yang diterimanya.

Adapun metode bermain yang sesuai dengan penelitian ini adalah bahwa metode bermain sangat mendukung untuk diterapkan dalam permainan *mpa'a tapa gala* yang akan di uji cobakan pada anak usia dini, dikarenakan dapat memotivasi diri anak, aktivitas kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan melibatkan hubungan baik antara anak. Melalui metode bermain sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh anak dalam melakukan permainan yang dimainkannya, terutama bagi guru sebagai penunjang dalam berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah.

2.2.3. Hakikat Permainan

2.2.3.1. Pengertian Permainan

Permainan dalam dunia anak merupakan hal yang paling menyenangkan dan membahagiakan karena lewat permainan anak dapat berkembang. Menurut Khasanah dkk (2011) dalam artikelnya bahwa permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis tidak terbatas ruang dan waktu. Hal serupa menurut Cahyani dkk (2014) dalam artikelnya menyatakan bahwa, Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan

untuk anak. Anak akan lebih mudah memahami materi dan cenderung tidak menyadari bahwa anak sedang belajar.

Selanjutnya menurut Zamroni dkk (2013) dalam artikelnya menyatakan bahwa Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. kemudian menurut Kathryn & David, (2008: 390) menyatakan bahwa, permainan merupakan hal yang menyenangkan dan juga membantu anak-anak untuk berkembang secara fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Game (permainan) membutuhkan kemampuan tertentu dan bervariasi dalam kompleksitasnya.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan membahagiakan yang dilakukan anak demi menghibur dirinya agar membantu pertumbuhan dan perkembangan dalam bagian tubuhnya secara menyeluruh. Dalam permainan anak akan lebih mudah memahami materi dan cenderung tidak menyadari bahwa ia sedang belajar dan didalam permainan juga terdapat peraturan, bermain dan budaya yang dapat membuat anak tertantang dalam melakukannya.

Adapun pengertian permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan *mpa'a tapa gala* yang merupakan permainan dari Bima NTB yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Selain itu permainan *mpa'a tapa gala* sendiri merupakan permainan kelompok yang terdiri dari kelompok bermain dan kelompok penjaga. Selain itu juga permainan *mpa'a tapa gala* termasuk permainan fisik yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini.

2.2.3.2. Tujuan permainan

Tujuan permainan untuk membangun hubungan anak dengan lingkungan sosial dan membentuk psikis serta kemampuan motorik. Menurut Yusria (2012) dalam artikelnya menyatakan bahwa tujuan permainan untuk pengembangan motorik yaitu:

- a) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar seperti berlari, melompat dan melompat.
- b) Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus seperti mengecat, menata puzzle, menjahit dan memaku paku kepapan.

Hal serupa menurut Moeslichatoen (2004: 61) tujuan permainan: setelah anak-anak melakukan kegiatan bermain anak dapat menguasai cara, sebagai berikut:

- a) menghindari pertentangan.
- b) berbagi kesempatan atau giliran.
- c) menuntut hak dengan cara yang dapat diterima.
- d) mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima dan seterusnya.

Selanjutnya menurut Kathryn dan David (2011: 394) tujuan permainan dapat digunakan oleh guru untuk:

- a) Membangun hubungan konseling dengan anak-anak yang merasa enggan atau menutupi diri.
- b) Membantu anak-anak menggali respon atas pembatasan, halangan, dan harapan orang lain.

- c) Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menemukan kekuatan dan kelemahan mereka terkait dengan kemampuan motorik dan/atau kemampuan persepsi masalah.
- d) Memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menggali kemampuan mereka untuk bersiap, konsentrasi, dan gigih dalam tugas.
- e) Membantu anak-anak melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, kolaborasi, dan untuk melatih respon yang tepat atas kekecewaan, kemunduran, kegagalan, dan keberhasilan.
- f) Membantu anak-anak melatih kemampuan penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.
- g) Memberikan kesempatan kepada anak-anak mempelajari masalah spesifik atau kejadian dalam hidup (kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual, bahaya orang asing).

Begitupun menurut syamsuardi (2012) dalam artikelnya bahwa adapun tujuan bermain bagi anak yaitu:

- a) memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya;
- b) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya;
- c) memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional);

- d) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik;
- e) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi;

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan anak terkait dengan kemampuan motorik dan kemampuan persepsi masalah sehingga anak dapat menggali kemampuan untuk bersiap, konsentrasi, dan gigih dalam tugas. Dalam tujuan permainan juga anak dapat melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan motorik kasar seperti berlari.

Adapun tujuan permainan yang terkait dalam penelitian ini adalah membangun konseling anak, menemukan kekuatan dan kelemahan mereka terkait dengan kemampuan motorik, menggali kemampuan mereka untuk bersiap, konsentrasi, dan gigih dalam tugas, menghindari pertentangan, berbagi kesempatan atau giliran, menemukan kekuatan dan kelemahannya, untuk berkembang seutuhnya baik fisik dan bahasa. Tujuan permainan tersebut sangat berkaitan erat dengan konsep ataupun prosedural dalam permainan *mpa'a tapa gala*.

2.2.3.3. Macam-Macam Permainan

Ada dua macam permainan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Permainan *mpa'a tapa gala* tradisional

Mpa'a tapa gala tradisional adalah permainan kelompok terdiri dari dua regu yang akan bergiliran menjadi regu bermain maupun yang jaga. Dimainkan oleh lima hingga enam orang tiap regu. Permainan ini menggunakan arena berupa garis

membentuk bidang kotak. Permainan berakhir apabila seluruh pemaih berhasil dengan selamat menyebrang hingga ke belakang arena lalu kembali ke titik asal dengan selamat atau juga ketika regu yang berjaga berhasil menangkap dengan menyentuh permainan lawan. Karena itu dalam permainan ini sangat dibutuhkan kelincihan bergerak agar dapat dengan mudah menangkap lawan atau lolos dari hadangan lawan (Kahaba, 2014).

b) Permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi

Permainan *mpa'a tapa gala modifikasi* merupakan permainan *mpa'a tapa gala* yang di desain khusus oleh peneliti, dalam permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi kotak beserta pijakan garis sodornya yang dirubah dan lima anak sebagai regu bermain dan lima anak sebagai regu penjaga serta strategi penjagaan dan permainannya dirancang lebih menarik agar anak selalu aktif melakukan gerakan.

Ada bermacam-macam permainan yang bias bermanfaat bagi perkembangan jiwa anak, yang dalam hal ini dapat kita bagi menjadi tiga kelompok, yakni permainan aktif, permainan pasif, dan permainan fantasi (Musbikin, 2010: 89-91). Di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Permainan Aktif: Kegiatan

- 1) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi: Dalam permainan ini, anak dapat melakukan segala hal yang dilakukannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dalam permainan tersebut selama permainan itu menimbulkan kesenangan. Dan, anak akan berhenti apabila

permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini, anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

- 2) Drama: Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, meniru karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.
- 3) Bermain Musik: Bermain music dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan kerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.
- 4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu: Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.
- 5) Permainan Olahraga: Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energy fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuan secara realistis dan sportif.

b. Permainan Pasif

- 1) Membaca: Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga kreativitas dan kecerdasan anak pun akan berkembang

- 2) Mendengarkan Radio: Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak, baik secara positif maupun negative. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio, seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negative lainnya.
- 3) Menonton Televisi: Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positifnya maupun negatifnya.

c. Permainan Fantasi

Permainan fantasi, permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Kita mungkin sering melihat dan mendengar anak kecil berbicara sendiri ketika bermain boneka. Sebenarnya, ia memiliki fantasi dan imajinasi sendiri mengenai tokoh yang dimainkannya melalui boneka itu. Permainan seperti ini baik untuk kecerdasan otak kanan. Karena, dengan sendirinya, anak akan belajar berperan dengan berbagai karakter yang diciptakannya, merasakan sisi emosional tokoh-tokoh yang ada didalam imajinasinya, serta lambat laun akan memahami nilai baik dan buruk sebuah sikap dan sifat. Namun, sebaiknya anak diberikan ruang dan waktu untuk bermain secara berimbang antara permainan aktif, pasif, dan fantasi, agar kecerdasan otaknya juga seimbang.

Hal serupa menurut Suryadi (2007: 121-123) menjelaskan macam-macam permainan antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan permainan aktif

Kegiatan permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri dan kegiatan ini melibatkan banyak aktivitas gerakan tubuh.

- 1) Bermain konstruktif: Yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu.
- 2) Bermain khayal/peran: Permainan ini salah satu jenis bermain aktif diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak dalam memerankan tokoh yang ia pilih.
- 3) Melakukan penjelajahan (eksplorasi): Pada anak yang usianya lebih besar, eksplorasi dilakukan dengan terencana dan ada pengaturannya karena biasanya melibatkan sekelompok teman dan ada orang yang mengarahkan dan membimbing si anak.
- 4) Melamun: Kegiatan ini termasuk bermain aktif walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental dari pada aktivitas tubuh dan bersifat reproduktif.

b. Kegiatan permainan pasif

Pengertian permainan pasif adalah kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik dan biasanya digemari oleh anak-anak usia remaja.

- 1) Melihat komik: Komik adalah cerita kartun bergambar yang bisa dijumpai pada buku cerita komik, majalah, dan surat kabar.
- 2) Mendengarkan Musik: Kegiatan ini memberikan pengaruh yang positif dalam artian sebagai penyalur emosi anak karena ia bisa ikut terhanyut dalam lagu

yang di dengar, namun juga memberikan pengaruh yang kurang baik bila anak terlampau menghabiskan waktu untuk mendengarkan music sehingga melupakan tugas-tugas sekolahnya.

Selanjutnya menurut Suhada (2016:125-126) menyatakan adapun macam-macam atau bentuk permainan yang dilakukan pada masa kanak-kanak akhir, antara lain sebaai beruikut:

- a. Bermain Konstruktif: Membuat sesuatu hanya untuk bersenang-senang saja, tanpa memikirkan manfaatnya merupakan bentuk permainan yan populer di antara anak laki-laki, sedangkan anak perempuan lebih menyukai jenis konstruktif yang lebih halus, seperti menjahit, menggambar melukis membentuk tanah liat, dan membuat perhiasan.
- b. Menjelajah: Seperti anak lebih muda, anak yang lebih besar senang memuaskan keingintahuan tentang hal-hal baru yang berbeda dengan menjelajahnya.
- c. Mengumpulkan: Mengumpulkan sebagai suatu bentuk bermain, meningkat dengan berjalannya masa kanak-kanak, karena kegiatan mengumpulkan berfungsi sebagai sumber iri hati dan gengsi di antara teman-teman dan juga memberikan kesenangan bagi kolektor.
- d. Permainan dan Olahraga: Anak yang lebih besar tidak puas lagi memainkan jenis permainan yang sederhana dan tidak terdiferensiasi, yang merupakan permainan awal masa kanak-kanak.

- e. Hiburan: Beberapa hiburan yang digemari pada akhir masa kanak-kanak di antaranya membaca, buku, komik, film, radio, dan televisi, melamun, dan berkhayal.

Begitupun menurut Wiyani (2016: 151-153) menyatakan bahwa macam-macam kegiatan bermain bagi anak usia dini antara lain:

a. Bermain berdasarkan jumlah pelakunya

- 1) Bermain personal: bermain personal adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seseorang anak dengan menggunakan objek yang konkrit.
- 2) Bermain kolektif: bermain kolektif adalah kegiatan bermain dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan objek konkrit.

b. Bermain berdasarkan jenis aktivitasnya

- 1) Bermain fisik: bermain fisik merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan melibatkan gerak motorik kasar, motorik halus, serta alat inderanya.
- 2) Bermain imajinasi: bermain imajinasi merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seseorang anak maupun sekelompok anak dengan melibatkan aktivitas mental (psikis) dan benda-benda konkrit.

c. Bermain berdasarkan alat permainannya

- 1) Bermain permainan manual: kegiatan bermain yang dilakukan oleh seseorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan berbagai alat permainan yang tidak memerlukan kerja mesin.

- 2) Bermain permainan mekanik: kegiatan bermain yang dilakukan oleh seseorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan berbagai alat permainan yang memerlukan kerja mesin.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam permainan adalah segala macam kegiatan bermain yang dilakukan oleh seseorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan berbagai alat permainan yang dapat menghibur dan membuatnya senang. Dalam macam-macam permainan juga anak dapat melakukan segala macam kegiatan bermain yang dilakukannya dengan menggunakan objek yang konkrit.

Adapun macam-macam permainan yang sesuai atau sepadan dengan penelitian ini adalah bermain bebas dan spontan, permainan dan olahraga, bermain melakukan penjelajahan (eksplorasi), permainan fisik serta imajinasi, dan permainan manual. Karena dalam permainan yang disebutkan tersebut anak dapat melakukan berbagai hal sesuai dengan ketentuan yang harus dilakukannya, sama halnya dengan permainan *mpa'a tapa gala* yang melibatkan kekuatan otot fisik dan gerakan yang paling aktif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

2.2.4. Permainan *Mpa'a Tapa Gala* tradisional dan modifikasi

2.2.4.1. Pengertian Permainan *Mpa'a Tapa Gala* Tradisional

Permainan *mpa'a tapa gala* merupakan sebuah permainan tradisional dari NTB yang tepatnya di daerah Bima, permainan *mpa'a tapa gala* sangat digemari oleh anak-anak pada umumnya, dikarenakan permainan *mpa'a tapa gala* sangat menyenangkan dan membahagiakan. Seiring perkembangan jaman yang semakin

pesat dan teknologi makin canggih permainan *mpa'a tapa gala* sudah jarang dan bahkan tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak pada umumnya.

Mpa'a tapa gala merupakan adopsi dari permainan gobak sodor di daerah Jawa. Dalam *mpa'a tapa gala*, dua regu akan bergiliran menjadi regu yang bermain maupun yang jaga. Dimainkan oleh lima hingga enam orang tiap regu, *tapa gala* menggunakan arena berupa garis membentuk bidang kotak. Permainan berakhir apabila seluruh pemain berhasil dengan selamat menyebrang hingga ke belakang arena lalu kembali ke titik asal dengan selamat atau juga ketika regu yang berjaga berhasil menangkap dengan menyentuh permainan lawan. Karena itu dalam permainan ini sangat dibutuhkan kelincihan bergerak agar dapat dengan mudah menangkap lawan atau lolos dari hadangan lawan (Kahaba, 2014).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *mpa'a tapa gala* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan kelompok yang melibatkan perkembangan fisik motorik seperti pergerakan yang lincah, kemampuan berlari cepat, dan melompat dengan teliti. Permainan ini berperan aktif dalam fisik motorik anak yaitu gerakan motorik kasar, karena permainan *mpa'a tapa gala* permainan yang membutuhkan fisik atau tenaga yang kuat.

Selain itu, *mpa'a tapa gala* mendorong anak untuk berinteraksi dalam kegiatan permainan, karena masa anak usia dini adalah masa bermain yang mendorong anak menjadi terhibur dan menyenangkan. Oleh karena itu, anak dapat mengembangkan kemampuannya lewat eksplorasi disetiap kotak dan garis sodor melalui permainan tradisional *mpa'a tapa gala*. Adapun permainan *mpa'a tapa gala* yang diterapkan

dalam penelitian ini terdiri dari dua model permainan *mpa'a tapa gala* yakni permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi.

Dikarena permainan *mpa'a tapa gala* diadopsi dari permainan gobak sodor. Maka Hanrianto, (2015) menyatakan dalam artikelnya bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi treatment bermain sodor. Hal serupa menurut Erdiana (2016) dalam artikelnya bahwa proses pembelajaran aspek motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor secara signifikan berpengaruh lebih tinggi terhadap pencapaian hasil perkembangan motorik kasar anak. Selanjutnya menurut Nur (2013) dalam artikelnya bahwa, mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul. Begitupun menurut Darminiasih (2014) dalam artikelnya menyatakan bahwa Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain permainan tradisional, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan kemampuan berinteraksi, melatih kesabaran dan keberanian. Serta pernyataannya Fajriah, (2017) dalam artikelnya menyatakan bahwa, penggunaan permainan tradisional mendorong siswa (anak) untuk dapat berinteraksi dengan guru, sesama siswa (anak), dan lingkungannya.

Erfaliana (2017) dalam artikelnya menyatakan bahwa aktifitas bermain bagi anak yang melibatkan gerak anak seperti yang terdapat pada permainan tradisional mempunyai pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Begitupun menurut Anggraeni (2018) terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak usia dini.

Hal serupa menurut Febriani (2016) dalam artikelnya bahwa teknik permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak. selanjutnya menurut Salamah dan Miftahillah (2018) dalam artikelnya menyatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Begitupun menurut Indriati (2016) dalam artikelnya bahwa ada pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak. Dan menurut Riska dan Satria (2016) dalam artikelnya menunjukkan bahwa ada hubungan antara stimulasi alat permainan edukatif dengan perkembangan motorik anak. serta menurut Julianti dan Alawiyah (2016) dalam artikelnya menunjukkan bahwa permainan kecil berpengaruh terhadap motor educability. Bahkan menurut Nourovita (2013) dalam artikelnya menyatakan dengan permainan anak dapat berinteraksi dengan temannya. Maupun menurut Latiana (2017) dalam artikelnya menyatakan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Beserta menurut Riyanto (2016) dalam artikelnya menyatakan pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat sesuai untuk anak serta sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

Dari uraian tentang permainan tradisional gobak sodor di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan tradisional lebih tinggi dalam pencapaian motorik kasar pada anak, permainan tradisional juga mendorong anak untuk dapat berinteraksi dengan guru, teman sebayanya bahkan lingkungan, dan permainan tradisional sebagai permainan anak-anak dapat menjadi suatu alternatif baru dalam

dunia pendidikan sekarang untuk diterapkan dengan bertujuan mengenal kembali budaya lokal kepada anak dalam menciptakan generasi unggul. Serta ada perbedaan setelah memberikan treatment dalam melakukan permainan tradisional *gobak sodor* tersebut. Dengan demikian permainan tradisional *mpa'a tapa gala* menjadi sebuah alternatif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

Adapun hasil penerapan permainan tradisional *gobak sodor* yang dapat mendorong keberhasilan pelaksanaan permainan tradisional *mpa'a tapa gala* adalah secara signifikan permainan *gobak sodor* berpengaruh lebih tinggi terhadap pencapaian hasil perkembangan motorik kasar anak dan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi treatment bermain *gobak sodor*.

2.2.4.2. Pengertian Permainan *Mpa'a Tapa Gala* Modifikasi

Permainan *mpa'a tapa gala modifikasi* merupakan permainan *mpa'a tapa gala* yang di desain khusus oleh peneliti. Dalam permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi kotak beserta pijakan garis sodornya yang dirubah dan lima anak sebagai regu bermain dan lima anak sebagai regu penjaga serta strategi penjagaan dan permainannya dirancang lebih menarik agar anak selalu aktif melakukan gerakan. Tujuan melakukan permainan *mpa'a tapa gala modifikasi*, peneliti ingin meneliti apakah ada perbedaan dan pengaruh antara kedua permainan *mpa'a tapa gala* tersebut, baik tradisional dan modifikasi dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Menurut Lestari dan retnaningsih (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa permainan yang dimodifikasi memiliki efek positif pada fisik, kognitif, dan sosial pengembangan. Permainan yang dimodifikasi memicu minat anak-anak dan

menjadikannya bersedia untuk melatih aktivitas mereka serta perkembangan otot, menurun kejenuhan, dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan. Hal serupa menurut Gustiana (2014) dalam artikelnya menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini serta proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif.

Dari pernyataan di atas dengan diterapkannya permainan *mpa'a tapa gala modifikasi* dalam penelitian diharapkan anak dapat bermain dengan lebih aktif dan lebih semangat agar pembentukan motorik kasar seperti anak melakukan kemampuan gerak lokomotor dengan sempurna untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh (berlari, berjalan, melompat, meloncat), dan anak melakukan kemampuan gerak non-lokomotor dengan lincah dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai (mendarat, berbelok, berputar), serta anak melakukan kemampuan gerak manipulatif dengan baik dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek (memukul, dan menghentikan). Permainan yang modifikasi memiliki efek positif pada fisik dan diharapkan dapat berpengaruh terhadap kematangan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan-gerakan fisik.

2.2.4.3. Strategi Permainan *Mpa'a Tapa Gala*

Permainan *mpa'a tapa gala* dimainkan oleh lima sampai enam orang dan terdiri dari dua regu yaitu, regu bermain dan regu penjaga. Adapun strategi permainan *mpa'a tapa gala* sebagai berikut:

a. Strategi permainan *mpa'a tapa gala* secara umum

Kegiatan Awal:

- 1) Untuk membentuk regu bermain dan penjaga anak melakukan hompimpa.
- 2) Untuk menentukan regu yang bermain dan penjaga dengan cara suit, regu yang menang bermain terdahulu dan yang kalah menjadi regu penjaga.

Kegiatan Inti:

- 1) Regu bermain berkumpul di garis start dan regu penjaga melakukan penjagaan disetiap garis sodor.
- 2) Regu bermain harus melewati penjagaan dari garis awal (start) sampai ke garis puncak (finish).
- 3) Regu penjaga harus menjaga pertahanan/penjagaannya agar regu bermain tidak melewati garis lintasan yang dijaga oleh regu penjaga.
- 4) Apabila regu bermain anggota tubuhnya tersentuh oleh tangan regu penjaga berarti dinyatakan kalah dan permainan dinyatakan selesai, kemudian di roling (regu bermain menjadi regu penjaga dan regu penjaga menjadi regu bermain) begitupun seterusnya.

Kegiatan Akhir:

- 1) Apabila regu bermain melewati regu penjaga dari garis awal (start) hingga garis puncak (finish) sampai berhasil berarti dinyatakan menang.
- 2) Regu yang mencapai finish melakukan permainan lagi dan kembali ketitik awal start untuk melakukan permainan seperti semula.

b. Strategi regu bermain

- 1) Seluruh anggota regu bermain berkumpul di tempat start untuk memulai permainan.
- 2) regu bermain harus melewati orang pertama yang menjaga pada garis pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.
- 3) Apabila regu bermain dalam permainan disentuh anggota tubuhnya oleh regu penjaga maka permainan digantikan oleh regu penjaga sebagai regu bermain dan regu bermain menjadi regu penjaga.
- 4) Apabila melewati seluruh penjagaan dari start hingga finis baru dinyatakan berhasil dan permainan baru dikatakan selesai.

c. Strategi regu penjaga

- 1) Seluruh anggota regu penjaga mengambil alih garis penjagaan untuk memulai permainan.
- 2) Regu penjaga harus menjaga area garis penjagaannya supaya tidak dimasuki regu bermain (regu lawan).
- 3) Apabila regu penjaga menyentuh regu pemain (regu lawan) permainan diganti (regu penjaga jadi regu pemain dan regu pemain menjadi regu penjaga).

d. Langkah-langkah kegiatan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi.

Tabel 2.1. Langkah-langkah kegiatan permainan *mpa'a tapa gala*.

MTGT	Keterangan	MTGM	Keterangan
Lokomotor: 1) Untuk membentuk regu bermain dan	• Membantu anak untuk	Lokomotor 1) Untuk membentuk regu	• Membantu anak untuk

penjaga anak melakukan hompimpa dengan gerakan melompat.	mendapatkan tulang kuat terutama pada kaki, jantung, dan otot.	bermain dan penjaga anak melakukan hompimpa dengan gerakan meloncat kebelakang.	melatih kelincahan badan, kekuatan otot kaki, dan kekuatan fisik terjaga.
2) Untuk menentukan regu yang bermain dan penjaga dengan cara suit sambil meloncat, regu yang menang bermain terdahulu dan yang kalah menjadi regu penjaga.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincahan badan, kekuatan otot kaki, dan kekuatan fisik terjaga. 	2) Untuk menentukan regu yang bermain dan penjaga dengan cara suit sambil melompat, regu yang menang bermain terdahulu dan yang kalah menjadi regu penjaga.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk mendapatkan tulang kuat terutama pada kaki, jantung, dan otot.
3) Anak berkumpul di garis start dan melakukan jalan ditempat sebelum memulai start.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih keseimbangan, memperkuat otot kaki, dan menyehatkan tubuh. 	3) Anak berkumpul di garis start dan melakukan pemanasan dengan lari ditempat sebelum memulai start.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kecepatan, tulang kuat, dan otot jantung
4) Anak memulai permainan dari start ke garis pangkalan tim jaga dengan berlari.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan, tulang kuat, dan otot jantung. 	4) Anak memulai permainan dari start ke garis pangkalan tim jaga dengan meloncat ke kanan dan kekiri.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincahan badan, kekuatan otot kaki, tulang, dan jantung.
5) Setelah anak berhadapan dengan tim jaga dan memasuki kotak sodor dengan gerakan berlari.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan, otot kaki, 	5) Setelah anak berhadapan dengan tim jaga dan memasuki kotak sodor dengan gerakan	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan, otot kaki,

	tulang kuat, dan otot jantung.	berlari.	tulang kuat, dan otot jantung.
6) Saat berada dalam kotak sodor anak melakukan permainan dengan gerakan berjalan.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih keseimbangan, memperkuat otot kaki, dan menyetatkan tubuh. 	6) Saat berada dalam kotak sodor anak melakukan permainan dengan gerakan berjalan.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih keseimbanga, memperkuat otot kaki, dan menyetatkan tubuh.
7) Pada saat berlawanan dengan masing-masing tim lawan dalam permainan anak melakukan gerakan melompat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk mendapatkan tulang kuat terutama pada kaki, jantung, dan otot. 	7) Pada saat berlawanan dengan masing-masing tim lawan dalam permainan anak melakukan gerakan melompat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk mendapatkan tulang kuat terutama pada kaki, jantung, dan otot.
8) Waktu berhadapan dengan tim lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan dengan meloncat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincuhan badan, kekuatan otot kaki, dan kekuatan fisik terjaga. 	8) Waktu berhadapan dengan tim lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan dengan meloncat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincuhan badan, kekuatan otot kaki, dan kekuatan fisik terjaga.
Non-lokomotor: 9) Pada waktu melakukan permainan menghadapi lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan berbelok.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincuhan badan, keseimbangan, kekuatan otot tulang dan kaki . 	Non-lokomotor: 9) Pada waktu melakukan permainan menghadapi lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan berbelok.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kelincuhan badan, keseimbanga, kekuatan otot tulang dan kaki
10) Saat melakukan permainan dan	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih 	10) Saat melakukan permainan dan	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih

posisi keberadaannya dalam kotak sodor anak melakukan gerakan berputar.	kelincahan badan, keseimbangan, kekuatan otot tulang, jantung dan kaki.	posisi keberadaannya dalam kotak sodor anak melakukan gerakan berputar.	kelincahan badan, keseimbanga, kekuatan otot tulang, jantung dan kaki.
11) Dalam melakukan permainan untuk melewati lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan mendarat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan otot fulang, jantung dan kaki. 	11) Dalam melakukan permainan untuk melewati lawan dalam kotak sodor anak melakukan gerakan mendarat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan otot fulang, jantung dan kaki.
Manipulatif: 12) Disaat anak melakukan permainan dalam menghadapi tim lawan anak melakukan gerakan memukul.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, jiwa, dan raga. 	Manipulatif: 12) Disaat anak melakukan permainan dalam menghadapi tim lawan anak melakukan gerakan memukul.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, jiwa, dan raga
13) Saat dalam permainan tepatnya dalam kotak sodor anak melakukan gerakan menepuk.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, jantung, jiwa, dan raga. 	13) Saat dalam permainan tepatnya dalam kotak sodor anak melakukan gerakan menepuk.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, jantung, jiwa, dan raga.
14) Saat berhadapan dengan tim lawan dalam permainan anak melakukan gerakan menghentikan.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, dan jantung. 	14) Saat berhadapan dengan tim lawan dalam permainan anak melakukan gerakan	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, dan jantung.

		menghentikan.	
15) Anak dengan di dampingi peneliti menyimpulkan hasil permainan yang dimainkannya lewat permainan ular naga panjang sambil menepuk tangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot, jantung, jiwa, dan raga. 	15) Anak dengan di dampingi peneliti menyimpulkan hasil permainan yang dimainkannya sambil melakukan permainan gerak dan lagu.	Membantu anak untuk melatih kekuatan fisik, otot kaki, otot jantung, .

2.2.5. Hakikat Motorik

2.2.5.1. Pengertian Motorik Kasar

Pada hakikatnya fisik merupakan kekuatan tubuh atau tenaga sedangkan motorik adalah kekuatan penggerak. Menurut Wiyani (2014: 35) fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, tubuh. Sedangkan motorik sebagai penggerak. Selanjutnya menurut Mustamir dan Sudrajad (2009: 20) motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan penegndalian gerakan tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Hal serupa menurut, Latif (2009: 90) menyatakan perkembangan motorik anak berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

Begitupun menurut Rismayanthi (2013) dalam artikelnya, kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan saat anak memasuki TK adalah anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka

kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian. Serta menurut Yuliyani dkk, (2017) dalam artikelnya menyatakan, pelaksanaan asesmen kemampuan motorik merupakan proses penting dan harus dilakukan melalui proses sistematis. Diharapkan hasil penelitian bisa dijadikan dasar untuk membuat program pelatihan keterampilan motorik. Selanjutnya menurut Suroso dan Rustiana (2013) dalam artikelnya menyatakan ada perbedaan pengaruh antara kemampuan motorik dasar tinggi dan kemampuan motorik dasar rendah terhadap hasil belajar.

Dari pengertian motorik diatas dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan pergerakan pengendalian yang mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, dan kelincahan, serta gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh seperti gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

Adapun pengertian motorik yang sesuai dengan penelitian ini adalah dilakukan melalui proses sistematis, melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi, pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf dan urat syaraf, serta gerakan kematangan dan penegndalian gerakan tubuh. Hal ini sangat diperlukan dalam permainan *mpa'a tapa gala* karena dalam permainan tersebut harus membutuhkan perkembangan motorik yang sesuai dengan gerakan dan tahap permainan yang dimainkannya.

Motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan banyak tenaga dan fisik yang melibatkan otot tubuh. Pedak dan Sudrajad (2009: 20), disebut motorik kasar

bila gerakan yang dilakukan itu melibatkan sebagian besar tubuh. Oleh sebab itu, biasanya memerlukan tenaga lantaran dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Misalnya saja, gerakan berjalan, berlari, dan melompat. Hal serupa menurut Efendi (2015) dalam artikel menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya.

Selanjutnya menurut Hakimeh (2009) dalam artikenya menemukan bahwa kemampuan motorik kasar dapat dipengaruhi oleh gerakan yang tepat. Literatur menunjukkan bahwa anak-anak mengembangkan keterampilan motorik mendasar melalui interaksi dengan lingkungan. Begitupun Sholatul dkk (2017) dalam artikelnya menyatakan, ada interaksi signifikan antara motivasi belajar dan gaya belajar pada keterampilan motorik kasar anak. Hal yang serupa menurut Zawi dkk (2014) dalam artikelnya menyatakan bahwa kebutuhan untuk menentukan tingkat perkembangan motorik kasar pada anak-anak ini penting sebagai titik referensi untuk studi masa depan yang berusaha mengevaluasi efektivitas dalam pendidikan.

Berbagai permainan yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini menurut Wiyani (2014: 55) yaitu:

- a) Bola kecil; untuk diglindingkan dan dipantul-pantulkan,
- b) Bola tangan; untuk dilempar, ditangkap, dan dimasukkan kedalam keranjang,
- c) Tali karet; untuk bermain lompat-lompat,

- d) Titian; untuk meniti sambil melihat lurus kedepan,
- e) Matras petak bergambar; untuk melakukan gerakan berdiri satu kaki dan maju mundur dengan cara melompat) Perosotan, untuk berlatih menaiki tangga dan menapakkan kaki.

Hal serupa menurut Iskandar (2015: 23) menyatakan bahwa, memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang anggota tubuh dan fungsinya, termasuk mengenal nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan untuk menjadi anggota tubuh tetap sehat, dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah untuk melatih motorik kasar dalam kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain: merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian dll).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah permainan yang melibatkan otot-otot besar yang dapat membentuk perkembangan fisik anak. Motorik kasar juga merupakan sebuah gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar anggota tubuh. Motorik kasar dapat mempengaruhi gerakan mendasar melalui interaksi dengan lingkungan dan interaksi yang signifikan pada keterampilan motorik kasar yang berkaitan dengan koordinasi sebagian besar otot tubuh.

Adapun motorik kasar yang sesuai dengan penelitian permainan *mpa'a tapa gala* adalah gerakan yang melangkah, merayap, berjingkat, meloncat, melompat,

berlari, berjinjit, menepuk dan gerakan maju mundur dengan cara melompat. Hal yang dipaparkan ini merupakan sebuah kegiatan memindahkan tempat dari satu tempat ketempat yang lain serta menggerakkan anggota badan yang memerlukan tenaga ekstra atau fisik yang kuat.

2.2.5.2. Kemampuan dan Jenis Gerak Dasar

a. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar adalah suatu gerakan yang melibatkan semua anggota tubuh baik gerakan memindahkan tubuh, gerakan ditempat, serta melibatkan kaki dan tangan. Menurut Rismayanthi (2013) dalam artikelnya bahwa kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan saat anak memasuki TK adalah anak mampu; melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian. Hal serupa menurut Vanagosi (2016) dalam artikelnya bahwa kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Selanjutnya menurut Samsudin (2008: 9) kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Hal serupa menurut Setiadi dkk (2013) dalam artikenya bahwa gerak lokomotor merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain. Dan menurut Oktalia dkk (2016) dalam artikelnya bahwa ada perbedaan perkembangan

motorik kasar anak yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan kegiatan lompat.

2) Kemampuan Non-lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Hal serupa menurut Pratomo (2011) dalam artikelnya bahwa Gerak non lokomotor merupakan suatu gerakan yang dilakukan oleh tubuh tanpa ada perubahan tempat. Dan menurut Vanagosi (2016) dalam artikelnya bahwa gerakan dasar ini dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat, contohnya meliuk, menggoyangkan pinggul dan bahu, menarik, menekuk, dan memutar.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Hal serupa menurut Pratomo (2011) dalam artikelnya bahwa Gerak manipulatif merupakan jenis gerakan yang membutuhkan koordinasi yang cukup baik. selanjutnya menurut Vanagosi (2016) dalam artikelnya bahwa gerakan manipulatif merupakan gerakan yang memakai alat bantu seperti bola. Contoh gerakan ini adalah melempar, menangkap, dan menyepak.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan memindahkan tempat dari satu tempat ketempat lain, yang melibatkan tangan dan kaki serta menggerakkan badan di tempat guna meningkatkan kualitas

hidup. Kemampuan gerak dasar tersebut merupakan gerakan yang terlibat dalam gerakan motorik kasar.

Adapun kemampuan gerak dasar yang sesuai dengan penelitian ini adalah lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, dan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat. Hal ini dilakukan anak agar kematangan syaraf, otot, dan motoriknya dapat berkembang dengan baik.

b. Jenis Gerak Dasar

Gerakan akan dilakukan mulai dari yang sederhana menuju gerak yang kompleks yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Hanief dan Sugito (2015) dalam artikelnya bahwa Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya. Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Hal serupa menurut Samsudin (2008: 9 & 15) adapun jenis erak dasar dibagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

1) Gerak Lokomotor

Lari, jalan, loncat, lompat, dan jengket. Gerak kombinasi: meluncur, menggeser ke kanan atau ke kiri. Febrialismanto, (2017) dalam artikelnya menyatakan, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi memiliki

nilai persentase sangat baik termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal serupa menurut Setiadi (2013) dalam artikelnya menyatakan bahwa gerakan lompat adalah gerakan berpindah dari satu tempat ketempat yang lain, yang membutuhkan dorongan energi untuk melayang dan menimbulkan gaya follow through yaitu gerakan awalan, untuk itu dengan merubah start maka daya dorong akan timbul dan lebih luwes.

2) Gerak Non-lokomotor

Mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat. Hal serupa menurut Pratomo (2011) dalam artikelnya bahwa Jenis gerakan non lokomotor di antaranya: membungkuk, memutar, mengayun dan jenis-jenis gerakan yang lain yang tidak merubah posisi tubuh pada saat melakukan gerakan.

3) Manipulatif

Mendorong, memukul, memantul, melempar, menendang, mengguling, menerima, menangkap, dan menghentikan. Hal serupa menurut Pratomo (2011) dalam artikelnya bahwa Jenis-jenis gerakan manipulatif antara lain: melempar, menangkap, menendang dan jenis gerakan lainnya yang pelaksanaannya membutuhkan koordinasi yang baik.

Dari paparan jenis gerak dasar di atas dapat disimpulkan bahwa jenis gerak adalah meliputi gerakan lokomotor yang berpindah dari satu tempat ketempat yang lain yang membutuhkan dorongan energi, gerakan nonlokomotor yang tidak merubah

posisi tubuh pada saat melakukan gerakan, dan gerakan manipulatif yang pelaksanaannya membutuhkan koordinasi mata serta kaki yang baik.

Adapun jenis gerak yang sepadan atau yang sesuai dengan permainan *mpa'a tapa gala* adalah meliputi: gerak lokomotor seperti gerakan berlari, jalan, melompat, meloncat. Gerak non-lokomotor seperti berbelok, berputar, mendarat. Dan gerak manipulatif seperti memukul, menghentikan. Dari beberapa gerakan yang disebutkan tersebut termasuk gerakan yang ada pada permainan *mpa'a tapa gala*, yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini.

2.2.6. Pengertian Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan usia emas (*golden age*) pertumbuhan dan perkembangan, sebab perkembangan berbagai aspek fisik yang terjadi pada masa ini akan menjadi peletak dasar yang sangat fundamental. Artinya perkembangan aspek fisik pada masa usia dini akan menjadi dasar peletak bagi perkembangan selanjutnya. Menurut Sujiono (2009: 7) anak usia dini adalah usiamana anak-anak mengalami pertumbuhan yang cepat dan pengembangan. Usia dini disebut *golden age* (usia emas). Hal serupa menurut Asmani (2015: 14) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Begitupun menurut awalya (2012) dalam artikelnya menyatakan bahwa *Early childhood is a new child is born until the age of 6 years*. Bahwsanya Anak usia dini adalah anak baru lahir sampai umur 6 tahun. Usia ini adalah penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak-anak.

Selanjutnya menurut Rafika dkk (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa kritis dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal serupapun menurut Hurlock (Susanto 2011:50) menyatakan bahwa *early childhood* (anak usia dini) adalah masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai pada puncaknya 5-6 tahun. Begitupun menurut Utsman (2013) dalam artikelnya menyatakan anak usia dini disebut sebagai *the golden age*, karena anak usia dini merupakan usia terpenting dalam pembentukan kecerdasan anak.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini atau *early childhood* adalah Proses perkembangan individual yang melibatkan anak dalam usia emas (*golden age*). Anak pada *golden age* tidak boleh terabaikan tanpa pendidikan yang berkualitas, sebab pada *golden age* itulah potensi perkembangan anak seperti motorik kasar terbentuk dengan baik. Proses pembelajaran melalui bermain dan permainan sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

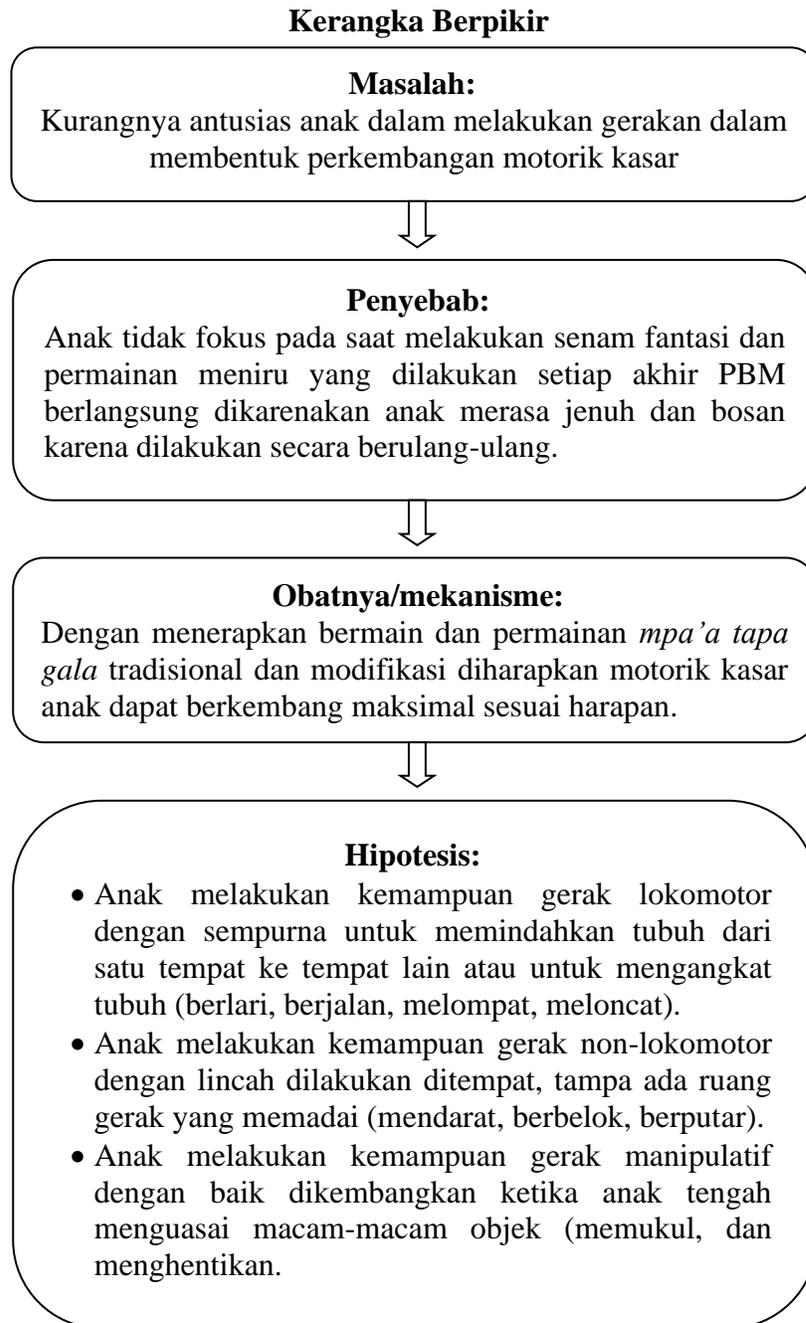
Adapun anak usia dini dalam penelitian permainan tradisional *mpa'a tapa gala* ini adalah anak usia 5-6 tahun yang duduk di TK-B yang dimana anak tersebut akan diikutertakan dalam permainan tradisional *mpa'a tapa gala* lewat pemilihan sampelnya ditentukan dari nilai obserasi harian anak, sepuluh anak dengan tingkat perkembangan motorik kasarnya paling rendah dipilih sebagai obyek yang akan dimainkan dalam permainan *mpa'a tapa gala*.

2.3. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan suatu kontak sosial antara guru dengan anak dalam rangka mencapai tujuan tertentu yakni tujuan pendidikan dan pengajaran. Dalam proses ini bukan hanya guru yang aktif memberi permainan dalam pembelajaran sedangkan murid secara pasif menerimanya, melainkan keduanya harus aktif. Karena ketika anak menerima permainan dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas permainan yang dimainkan tersebut. Dengan kata lain secara aktif mereka menggunakan otak maupun ide dalam memecahkan persoalan dalam permainan.

Dunia anak adalah dunia bermain, tapi tidak semua anak menyukai semua permainan meskipun pada awalnya ia suka dengan permainan tersebut, tapi seiring berjalannya waktu pasti ada titik jenuhnya. Dengan keterbatasannya permainan yang diminati anak untuk mengembangkan motorik kasar sehingga membuat anak merasa jenuh dengan permainan yang diterapkan maka peneliti mengusulkan permainan tradisional daerah yaitu bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* untuk mengembalikan motivasi anak dalam permainan, karena permainan ini diharapkan dapat menjadi sebuah terobosan atau inovasi yang tepat dalam pembelajaran di RA sehingga menjadi lebih aktif yang berakibat pada perkembangan motorik kasar anak seperti: berlari, berjalan, melompat, meloncat, mendarat, berbelok, berputar, memukul, dan menghentikan. Serta melakukan kemampuan gerak lokomotor dengan sempurna digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh, melakukan kemampuan gerak non-lokomotor dengan lincah dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, dan melakukan

kemampuan gerak manipulatif dengan baik dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek.



Gambar 2.1. Peta konsep kerangka berpikir dalam penelitian

2.4. Hipotesis Peneliitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Ada pengaruh bermain dan permainan “*mpa'a tapa gala* tradisioanl dan *mpa'a tapa gala* modifikasi” untuk meningkatkan motorik kasar anak di RA. Al-muhtadin Kota Bima NTB. Seperti: Anak melakukan kemampuan gerak lokomotor dengan sempurna untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh (berlari, berjalan, melompat, meloncat). Anak melakukan kemampuan gerak non-lokomotor dengan lincah dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai (mendarat, berbelok, berputar). Anak melakukan kemampuan gerak manipulatif dengan baik dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek (memukul, dan menghentikan). Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji post hoc (tukey) dan pengambilan data juga menggunakan observasi.
- 2) Ada perbedaan hasil perkembangan motorik kasar melalui bermain dan permainan “*mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi”. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji *paired sampel t-test (dependent sampel t-test)* dan pengambilan data juga menggunakan wawancara.
- 3) Ada pengaruh interaksi pembelajaran dalam bermain dan permainan “*mpa'a tapa gala* tradisional dan *mpa'a tapa gala* modifikasi” untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Data yang telah dikumpulkan

dianalisis menggunakan uji korelasi sederhana dan pengambilan data juga menggunakan wawancara.

Berdasarkan uraian di atas, dengan melakukan penelitian menggunakan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi dapat mengembangkan motorik kasar seperti: berlari, berjalan, melompat, meloncat, mendarat, berbelok, berputar, memukul, dan menghentikan. Bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* dapat membuat anak mengembalikan semangat baru agar selalu antusias dan fokus dalam melakukan permainan. maka dari itu permainan *mpa'a tapa gala* dapat membantu anak untuk meningkatkan perkembangan motorik kasarnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis hasil penelitian sebagaimana disajikan di atas bahwa penerapan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Hasil menunjukkan terdapat peningkatan permainan *mpa'a tapa gala*, perbedaan perkembangan motorik kasar, dan pengaruh interaksi pembelajaran yang signifikan dari kelompok eksperimen dan kontrol baik dari bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

- 1) Secara kuantitatif terdapat perbedaan yang signifikan anak laki-laki dan perempuan dalam bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini dilihat dari hasil analisis statistik dengan menggunakan uji post hoc (tukey) menunjukkan bahwa perkembangan antara kedua gerak lokomotor dengan nonlokomotor, lokomotor dengan manipulatif, nonlokomotor dengan lokomotor, nonlokomotor dengan manipulatif, manipulatif dengan lokomotor, manipulatif dengan nonlokomotor adalah sama atau signifikan dengan nilai rata-rata $> 0,05$. Sedangkan secara kualitatif pada gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif anak melakukannya dengan baik dan sempurna. Hal ini terlihat dari hasil perkembangan yang diperoleh anak dari ketiga gerakan dengan rata-rata

signifikan dengan kategori cukup baik dan baik. Hasil ini sesuai dengan yang diharapkan pada keterlaksanaan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional terhadap perkembangan motorik kasar.

2) Secara kuantitatif terdapat perbedaan yang signifikan anak laki-laki dan perempuan dalam bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini dilihat dari hasil analisis statistik dengan menggunakan uji post hoc (tukey) menunjukkan bahwa perkembangan antara kedua gerak lokomotor dengan nonlokomotor, lokomotor dengan manipulatif, nonlokomotor dengan lokomotor, nonlokomotor dengan manipulatif, manipulatif dengan lokomotor, manipulatif dengan nonlokomotor adalah sama atau signifikan dengan nilai rata-rata $> 0,05$. Sedangkan secara kualitatif pada gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif anak melakukan dengan antusias dan baik. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh anak dari ketiga gerak dasar tersebut dengan perkembangan hasil rata-rata yang signifikan dengan kategori nilai cukup baik dan baik sesuai yang diharapkan dalam keterlaksanaan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak.

3) Secara kuantitatif terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar pada gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi dengan menggunakan uji *paired sampel t-test*. Hasil menunjukkan rata-rata nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $sig. (2\text{ tailed}) < 0,05$. Sedangkan secara kualitatif anak sudah melakukan

gerakan dasar lokomotor (berlari, berjalan, melompat, meloncat), nonlokomotor (berputar, berbelok, mendarat), dan manipulatif (menepuk, memukul, menghentikan) dengan baik dan terdapat perubahan perkembangan setelah melakukan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional maupun modifikasi.

- 4) Secara kuantitatif terdapat pengaruh yang signifikan terhadap interaksi pembelajaran melalui bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini pada gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Hasil menunjukkan pada pelaksanaan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional terdapat korelasi dengan rata-rata nilai signifikan $< 0,05$. Begitupun pada bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* modifikasi juga menunjukkan terdapat korelasi dengan rata-rata nilai signifikan $< 0,05$. Sedangkan secara kualitatif gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif terdapat hubungan yang baik. Dasar penilaian ini terlihat dari hubungan antara ketiga gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif terdapat pengaruh hubungan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

5.2. Saran

Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan sekolah dapat terus mengembangkan bermain dan permainan tradisional *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi dalam kegiatan intra kurikuler dan ekstra kurikuler.
- 2) Dengan diterapkan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi di sekolah sebagai ases memperkenalkan budaya luhur yang telah pudar kepada anak.

Bagi Guru:

- 1) Guru sebagai pendidik didalam kelas diharapkan semaksimal mungkin memberikan yang terbaik untuk anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar dalam berbagai permainan salah satunya bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi.
- 2) Guru diharapkan agar dapat memperhatikan keinginan anak dengan mengarahkan anak pada permainan yang menyenangkan dan tidak monoton yang membuat anak tidak cepat bosan seperti bermain dan permainan tradisional *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi.

Bagi Pembaca:

- 1) Banyak hal-hal yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan khususnya bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, oleh karena itu sangat diharapkan

- kepada seluruh pembaca untuk dapat ikut serta dalam mengembangkan permainan tradisional daerah.
- 2) Dengan bermain dan permainan *mpa'a tapa gala* tradisional dan modifikasi dapat membantu pendidikan nasional baik ditingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. (2013). *The Impact Of Tradisional Games On The Gross Motor Skill Development Of An Early Childhood. The Social Sciences*, 8 (6); 590-595.
- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2011). Metode bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas iii c sdn krian 3 kabupaten sidoarjo. *Jurnal pendidikan jasmani*, 26(2), 229–237.
- Akbari, H., Bdoli, Ab., Shafizadeh, M., & Hasan Khalaji. (2009). *The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7 - 9 Year - Old Boys. Iran J Pediatr*, 19(2), 123–129.
- Alawiyah, R. T. (2014). Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8, 175–184.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & AS, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18-25.
- Apriani, D. (2009). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
- Ardiansyah, F., & Hartati, S. C. Y. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3), 671–674.
- Asmani, Jamal M. (2015). *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aypay, A. (2016). *Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. Eurasian Journal of Educational Research*, 62(62), 283–300.
- Awalya. (2012). *Benefits Of Early Childhood Education For Personal Development And Children Social. indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 1(2), 1–8.
- Broadhead, Pat. (2017). *Bermain dan Belajar pada Usia Dini*. Jakarta: Indeks Jakarta Permata Puri Media.

- Cahyani, N. L. A., Kristiantari, M. R., & Manuaba, I. B. S. (2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Tk Kumara Jaya Denpasar. *e-Journal PG-PAUD*, 2(1).
- Charles, A. G., Abdullah, M. R., & Musa, R. M. (2017). *the Effect of Traditional Games Intervention Programme in the Enhancement School- Age Children ' S Motor Skills : a Preliminary Study*. *Movement, Health & Exercise*, 6(2), 157–169.
- Creswell, J.W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arminiasih, N. N., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2014). Penggunaan metode bermain permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok b tk sebana sari. *E-journal program pascasarjana universitas pendidikan ganesha program studi pendidikan dasar*, 4(1).
- Drost, J.I.G.M SJ. (2003) *Perilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemeahannya*. Yoyakarta: Kanisius.
- Efendi, D. I. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi. *Didaktika*, 13(3), 11–18.
- Ekayati, S.A.I. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional “Gobag Sodor” Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini. *Didaktika*, 13(3), 1–10.
- Erfayliana, y. (2017). Aktivitas bermain dan perkembangan jasmani anak. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145-158.
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas bermain dan perkembangan jasmani anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3 (1), 145–158.
- Erdiana, I. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak tk kelompok b di kecamatan sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17.
- Fadillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fajriah, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Gundu. *E-Dumath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 42–48.

- Febrialismanto. (2017). Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2), 1–14.
- Febriani, E. (2016). Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Gustiana, A. D. (2014). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kelompok B Tk Kartika Dan Tk Lab. Upi). *pedagogik-pendas*, 2, 453.
- Hamdan. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanriyanto, S. (2015). pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas IV di madrasah ibtidaiyah yaspuri kota malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim* 2015, 10.
- Hartati, Sofia. (2005) *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal sportif*, 1(1), 60–73.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 115–134.
- Hayati, Mynarwati CH, & M. A. (2017). *Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills. International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66.
- Hidayanti. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Ilham. (2016). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pencapaian Indikator Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 31(3), 54–62.

- Indriati, R. (2016). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo (The Influence of The Game Edukatif Against The Development of The Children In Early Childhood Education Cinta Bunda Village Baran Sukoharjo). *IJMS-Indonesian Journal on Medical Science*, 3(1).
- Iskandar, Haris. (2015). *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, 1(3), 249–251.
- Julianti, R. R., & Alawiyah, T. (2016). Pengaruh permainan kecil terhadap motor educability. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 2(2).
- Kahaba. Net. (2014). *5 Permainan Anak Khas Bia Jaan Dulu*. Diakses 13 Septeber 2014. <http://kahaba.net/bima/potret/17692/5-permainan-anak-khas-bima-jaman-dulu.html>
- Kathryn, Geldard dan David, Geldard. (2011). *Konseling Anak-Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*, 1(1), 91–105.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Jurnal forum tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Komputerisna, A. A., & Diana, D. (2016). *Gross Motor Skills of The Children's Group A Judging From Demonstration Method of Motion and Song in Kindergarten Pertiwi Nusa Indah. BELIA: Early Childhood Education Papers*, 5(1).
- Kovacevic, T., & Opic, S. (2014). *Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education. Croatian Journal of Education-Hrvatski Casopis Za Odgoj I Obrazovanje*, 16(1), 95–112.
- Kristiani, n. K. D., manuaba, i. B. S., & darsana, i. W. (2017). Pengaruh metode bermain berbantuan gobag sodor terhadap kemampuan bekerjasama anak kelompok a di tk gugus mawar. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).

- Latiana, L. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children ' s Basic Motor Skills. Advances In Social Science, Education And Humanities Research (ASSEHR), 169(Icece 2017), 160–163.*
- Latif, Abdul. (2009). *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan.* Bandung: PT Refika Aditama.
- Latif, Mukhtar. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). *The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 5(3), 216–220.*
- Lubaba, S., & Rohita. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Sekaran Lamongan. *PAUD Teratai, 3(3), 1–5.*
- Lusiana, E. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *Belia: Journal of Early Childhood Education Papers 1, 1(1), 1–6.*
- Meriyati. (2016). Membangun karakter anak sejak usia dini. *Jurnal studi gender dan anak, i(1), 48–61.*
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD (tuntutan lengkap dan praktis para guru PAUD).* Jogjakarta: Laksana.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L.J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Nisak, Raisatun. (2014). *Seabrek Games Asyik-Edukatif untuk mengajar PAUD/TK.* Jogjakarta: DIVA Press.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, 3(2), 87–94.*
- Nurmayani, N. (2014). Bermain dan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat, 20(77).*

- Nourovita, A. R. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 2(1).
- Oktalia, B., Indarto, W., & Hukmi. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Karet (Yeye) Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Baitul Makmur Desa Tebing-Tinggi Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-14.
- Padmi. (2014). Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Dan Sosial Emosional Anak. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini - Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak
- Pedak, Mustamir dan Sudrajad, Handoko (2009). *Saatnya Bersekolah*. Jogjakarta: Bukubiru.
- Pratomo, T. B. (2011). Aplikasi Model Pakem Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak. *Jurnal Phederal Penjas*, 1(1), 1-17.
- Puspita, O. C. (2013). Upaya Pendidik Dalam Proses Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mardi Utomo I Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(1).
- Rafika, I, Yusuf Aziz, A. A. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah Untuk Melejitkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Pada Tk Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 29-35.
- Rahmadani. (2014). Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8, 305-314.
- Rahman, S Hibana. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

- Riska, C. S., & Satria, B. (2016). Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah di Kemukiman Lamlheu. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 1(1).
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(April), 64–72.
- Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94-110.
- Rochmani, I. (2016). Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8,1–11.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Rosianah, D. (2013). Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 5(3), 5–8.
- Rupere, T., Munyaradzi, M., Ngonidzashe, Z., & Munyaradzi, M. (2013). *Use of A Game in Teaching Early Childhood Learners in Zimbabwe. , International Journal of Computer and Information Technology* 2(2), 247–254.
- Salamah, S., & Miftahillah, M. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. In *PROCEEDING: The 3rd Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 3, No. 2, pp. 165-177).
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Setiadi, A. F., & Rumini Widyastari, H. (2013). Model pembelajaran gerak dasar melompat dalam penjasorkes melalui permainan lompat bergandeng pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(3).
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, 29–37.

- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Yuliani Nurani, (2009) *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Suprayitno. (2014). Peran Permainan Tradisional Dalam Membantu Pertumbuhan Dan Perkembangan Gerak Anak Secara Menyeluruh. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 38–44.
- Suryadi. (2007). *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Suroso, A. S., & Rustiana, E. R. (2013). Pengaruh model pembelajaran dan motorik dasar terhadap hasil belajar penjasorkes bagi peserta didik sekolah dasar kelas awal. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1).
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan alat permainan edukatif (ape) di taman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete riattang barat kabupaten bone. *Jurnal Publikasi*, II(1), 59–67.
- Utsman. (2013). Pengembangan model instrumen asesmen pencapaian perkembangan fisik motorik anak pada taman kanak-kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 42(1).
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal pendidikan kesehatan rekreasi*, 1, 72 – 79.
- Wati, S. E., & Aizah, S. (2016). Pengaruh pendidikan paud terhadap tingkat perkembangan anak usia toodler di paud diponegoro dsn. Pucanganom ds. Sukorejo kec. Gurah kab. Kediri. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(1), 128-132.
- Wiyani, Novan A dan Barnawi. (2016). *Format PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Wiyani, Novan A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, Novan A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yoyakarta: Gava Media.
- Yuliyani, S. K., Hartanti, Y. S., Halimah, M., & Apriyanti, M. (2017). Pelaksanaan Asesmen Kemampuan Motorik Pada Anak Dengan Hambatan Motorik Di Taman Kanak-Kanak. *International Conference*, 367–374.
- Yusmawiari, Ni Ketut Suarni, M. M. (2017). Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Kelompok A Paud Pelita Kasih Singaraja. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5(2).
- Yusria. (2012). Perencanaan dan penerapan program bermain ”permainan menyebutkan nama benda” pada anak usia dini. *Jurnal al-‘ulum*, 1(1958).
- Zawi, K., Koh, D., Lian, C., & Abdullah, R. T. (2014). *Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Pre- and Early School Children*. *International Education Studies*, 7(13). <https://doi.org/10.5539/ies.v7n13p242>