

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menuntun anak sejak lahir untuk mencapai suatu kedewasaan dari segi jasmani maupun rohani dalam bentuk interaksi alam dan lingkungan sekitarnya<sup>1</sup>. Tujuan pendidikan tiada lain adalah manusia yang bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, mampu berkarya, dan mampu mengendalikan hawa nafsunya<sup>2</sup>. Fungsi dari pada pendidikan yaitu pembinaan dan penyempurnaan kepribadian dan mental anak seutuhnya<sup>3</sup>.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya untuk memberikan stimulus dalam membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan suatu keterampilan dan kemampuan pada anak<sup>4</sup>. Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang mendasar memiliki tempat yang strategis dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, mewujudkan anak yang cerdas, ceria dan berakhlak mulias. Pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak mampu mengeksplorasi dan memberikan pengalaman sehingga anak dapat mengetahui dan memahami pengalaman belajar melalui lingkungan tersebut, oleh karena itu lingkungan yang diciptakan oleh pendidik dan

---

<sup>1</sup> Nurkholis, *pendidikan dalam upaya memajukan teknologi*, 2013, jurnal kependidikan, vol. 1 no. 1, dalam <http://scholar.google.com> diakses pada 13 Juni 2023

<sup>2</sup> I Wayan Cong Sujana, *fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia, jurnal pendidikan dasar*, 2019, vol 4 no 1, dalam <http://scholar.google.com> diakses pada 13 Juni 2023

<sup>3</sup> Hidayat Rahmat, *ilmu pendidikan islam, menuntun arah pendidikan islam Indonesia*, ( medan : Buku umum dan perguruan tinggi, 2016), hal. 23

<sup>4</sup> Yuliani nurani sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*, ( Jakarta : Pt Indeks permata puri media, 2013), hal 7

<sup>5</sup> Nirva Diana dan mesiono, *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*, (Medan : perdana publishing, 2016), hal. 283

orang tua mampu mengembangkan sikap kepribadian dan pengalaman-pengalaman pada anak.<sup>6</sup>

Pendidikan anak usia dini khususnya taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia 4-6 tahun.<sup>7</sup> Dimana di usia tersebut perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat, dan membutuhkan perhatian ekstra karena masa itulah anak usia dini dijuluki dengan periode keemasan (*golden age*).<sup>8</sup>

Perkembangan masa anak usia dini merupakan periode penting dalam memberikan pengalaman awal dalam kehidupan manusia. Secara tidak langsung anak akan memperoleh pengalaman awal yang akan mempengaruhi sikap, perasaan, pikiran dan perilaku anak pada tahap selanjutnya.<sup>9</sup>

Penyelenggaraan pembelajaran di sekolah merupakan tugas utama guru dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa.<sup>10</sup> Pembelajaran merupakan sebuah usaha yang mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri.<sup>11</sup> Melalui pembelajaran akan terjadinya proses pengembangan moral, keagamaan, aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, terdapat dua aspek penting yaitu hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku, perilaku pada diri seorang anak, dan proses hasil belajar berupa sebuah pengalaman intelektual, emosional, dan fisik pada diri anak.<sup>12</sup>

Proses pembelajaran yang berlangsung perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru

---

6 Yuliani nurani sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*....., hal 8

7 Masitoh, *hakikat pendidikan dan pembelajaran di taman kanak-kanak*, pgtk2202/Modul 1

8 Loeziana uce, "*the golden age : masa efektif merancang kualitas anak*", UIN Ar-Raniry, hal 80

9 Ade dwi utami, dkk, *Pendidikan anak usia dini*, 2013, Modul PLPG.

10 Dimiyati dan mudjiono, *belajar dan pembelajaran* (Jakarta : rineka cipta 2006)

11 Abuddin nata, *perspektif islam tentang strategi pembelajaran*. (Jakarta : kencana 2009)

12 M. fathurrohman dan sulistyorini. *Belajar dan pembelajaran*. (Yogyakarta : teras 2012)

dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.<sup>13</sup> Kegiatan pembelajaran pada anak sendiri dilaksanakan dengan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Artinya melalui bermain inilah anak mencoba menjajaki berbagai hal yang menarik untuk dirinya serta mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.<sup>14</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan.<sup>15</sup> Bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan.<sup>16</sup> Kemampuan-kemampuan tersebut akan berkembang dengan seiringnya waktu ketika anak bermain. Bermain untuk anak usia dini sangatlah diperlukan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran tanpa selingan bermain membuat anak akan bosan dan kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara kondusif.<sup>17</sup>

Anak usia dini mengalami proses perkembangan fisik dimana proses ini sangat penting karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang meliputi: perubahan ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Hal ini karena

---

<sup>13</sup> Ibid, Hal. 26

<sup>14</sup> Hasnida, media pembelajaran kreatif : mendukung pengajaran pada anak usia dini, (Jakarta : pt.luxima metro media 2014) hal. 1

<sup>15</sup> Yuliani nurani sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.....*, hal 157

<sup>16</sup> Wiwik pratiwi, "*konsep bermain pada anak usia dini*"....., hal 107

<sup>17</sup> Euis kurniaati, *permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*, (Jakarta : prenada media group, 2016), hal 14

semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah makanan yang bergizi yang seimbang dan intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini.<sup>18</sup>

Augusta mengungkapkan pertumbuhan dan kemampuan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek fisik motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.<sup>19</sup>

Deteksi dini pada motorik kasar dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan keseimbangan dan 3 koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar<sup>20</sup> Sujiono berpendapat bahwa motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak usia dini berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik anak usia dini terkait erat dengan aktivitas yang dilakukan anak. Anak yang banyak melakukan aktivitas fisik, kemampuan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik, pertumbuhan anak juga akan optimal. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjinjit, melompat, dan berlari.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Ibid., hal. 1

<sup>19</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 1

<sup>20</sup> UU NOMOR 146 TAHUN 2014, *KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. PEDOMAN DETEKSI DINI TUMBUH KEMBANG ANAK*

<sup>21</sup> Ibid., hal. 1

Pembelajaran terhadap anak usia dini, materi yang diajarkan guru kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang ada atau yang digunakan oleh sekolah tersebut, dikarenakan ketidaksesuaian materi dengan kurikulum yang ada dapat memberikan pengaruh adanya ketidakefektifan suatu tujuan pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan. Hurlock mengungkapkan berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan kaki merupakan perkembangan yang dapat diprediksi dengan melalui kegiatan bermain yang diharapkan anak mampu dalam kemampuan ketangkasan, seperti melempar, melompat, berlari yang dimana kaki dan tangan akan sangat digunakan pada saat bermain.<sup>22</sup>Salah satu cara meningkatkan kemampuan motorik anak secara optimal yaitu dapat dilatih melalui kegiatan bermain pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Simanjuntak menyatakan bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Bermain memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Irwan menyatakan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dapat dirangsang atau distimulasi dengan memberikan kesempatan anak melakukan permainan yang melatih ketangkasan dan kelincahan.<sup>23</sup>

Permainan memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Salah satunya dengan bermain permainan alat musik

---

<sup>22</sup> Alam, R. B. (2022). *Gerak Multilateral Untuk Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam" 45" Bekasi).

<sup>23</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 62

tradisional yang kaya akan manfaat untuk mengembangkan motorik kasar anak.<sup>24</sup> Permainan alat musik tradisional misalnya, egrang batok disukai oleh anak-anak. Egrang batok mampu untuk mengembangkan berbagai aspek terutama aspek motorik kasar anak, dapat juga melatih kerja sama, mencerdaskan otak dan melatih kepercayaan diri.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Judarwanto stimulasi yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar yaitu dengan mengoptimalkan lingkungan tempat tumbuh kembang agar anak dapat bergerak dengan leluasa. Taman kanak-kanak yang baik sedapat mungkin dapat menghadirkan suasana lingkungan yang memadai, sarana dan prasarana yang memadai dimana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Tata letak, keamanan, dan ukuran lingkungan prasarana outdoor juga sangat penting diperhatikan agar anak mendapat ruang gerak yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan anak lebih bebas bereksplorasi.

Samsudin mengungkapkan terdapat 3 jenis yang dikembangkan pada kemampuan motorik kasar anak antara lain gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerak yang berpindah dari satu titik ke titik yang lain seperti berjalan, meloncat, melompat sedangkan gerak manipulatif contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang bola sehingga gerak keduanya membutuhkan tempat yang luas untuk bergerak agar tercapai perkembangan motorik kasar yang optimal.

Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya melalui kegiatan bermain anak-anak akan belajar menggunakan alat-alat, mengembangkan kecakapan, bagaimana menghindari diri dari bahaya dan bekerja sama dengan anak lainnya, dengan bermain anak akan dapat mempelajari dan belajar banyak hal mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan menjunjung tinggi

---

<sup>24</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 154

sportivitas, disamping itu kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual maupun bahasa anak usia dini.

Permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang hampir dikenal di seluruh daerah di Indonesia. Permainan egrang membutuhkan keseimbangan berdiri pemainnya karena dalam permainan egrang pemain harus mampu berdiri dan berjalan dengan menaiki batok yang digunakan sebagai pengganti pijakan kaki. Egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa.<sup>25</sup>

Penelitian terdahulu dari Hasanah tentang Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan fisik motorik anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional.<sup>26</sup> Sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irma Nur Azizah tentang Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun.<sup>27</sup> Sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Karisman tentang Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Slamet, Y. (2020). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Pada Anak Usia Dini (PAUD Melati 4 Jakarta Pusat)* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).

<sup>26</sup> Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini" 2016, e-journal universitas negeri yogyakarta vol 5 no.1 dalam <http://scollar.google.com> diakses pada 13 Juni 2023

<sup>27</sup> Irma Nur Azizah, "Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun" 2018, repo iain tulungagung dalam <http://scollar.google.com> diakses pada 13 Juni 2023

<sup>28</sup> Karisman, "Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa" 2018 e-journal universitas pendidikan Indonesia vol 18 no. 2 dalam <http://scollar.google.com> diakses pada 13 Juni 2023

Berdasarkan penjabaran diatas tentang metode-metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak peneliti tertarik menggunakan permainan tradisional egrang batok. Egrang batok merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan cara memegang kedua tali yang terkait dan berjalan menggunakan keseimbangan tubuh. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok dapat mengembangkan motorik kasar anak.

Secara keseluruhan pembelajaran yang berlangsung di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03 sudah berjalan dengan baik. Melalui pengamatan pra survey ke TK AL-Hidayah Kendalrejo 03, maka diperoleh gambaran bahwa perkembangan motorik kasar anak dalam melakukan aktivitas pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas terdapat beberapa anak yang masih belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang belum ikut kegiatan senam pagi, takut pada saat kegiatan motorik. Namun ada beberapa anak yang perkembangan motoriknya sudah berkembang dengan baik.

Berangkat dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada anak di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03”*.

#### **B. Rumusan Masalah**

Seberapa besar pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan motorik kasar pada usia 5-6 tahun di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui seberapa pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan motoric kasar pada usia 5-6 tahun di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis dan praktis yang dideskripsikan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang ilmu pendidikan tentang kemampuan motorik kasar dengan permainan tradisional egrang batok pada lembaga Taman Kanak-kanak.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat dan masukan informasi bagi.

a. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini diharapkan anak dapat lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok.

b. Bagi Guru

Adanya hasil dari penelitian ini dapat membantu guru mengembangkan metode penyampaian materi sehingga nantinya dapat tercapai dengan baik tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran motorik kasar di lembaga.

d. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adanya penelitian ini, diharapkan bisa digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

e. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman khususnya dalam bidang kegiatan menggunakan permainan tradisional egrang batok guna mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Ha: Ada pengaruh dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok, pada usia 5-6 tahun di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03.

H0: Tidak ada pengaruh dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok pada usia 5-6 tahun di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

1. Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok oleh Yosinta tahun 2016. Penelitian ini menjelaskan bahwa kelompok B RA Permata Insani Bengkulu keseimbangan tubuh anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan meniti papan titian, anak masih kesulitan menjaga keseimbangannya sehingga berpegangan pada guru. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan keseimbangan anak kurang tepat, kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukkan unsur permainan sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional lompat kodok yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan lompat kodok dapat meningkatkan motorik kasar. Penelitian yang dilakukan Yosinta dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yakni meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan.
2. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Fajahira Melalui Permainan Sondah oleh Aliyah tahun 2015. Penelitian ini menjelaskan bahwa di TK Fajahira kelas B, kemampuan motorik kasar anak

masih rendah yakni keseimbangan mengangkat satu kaki, melempar dan menangkap benda masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil dan memperbaiki dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan sondah. Hasil penelitian menyatakan bahwa melalui permainan sondah motorik kasar anak usia 5-6 tahun menjadi lebih baik daripada sebelum tindakan. Penelitian yang dilakukan oleh Aliyah memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil dan memperbaiki dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan.

3. Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah oleh Sudirman dkk tahun 2018. Permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Penelitian ini membahas salah satu permainan tradisional adalah ular tangga. Permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama moral, dsb. Permainan ular tangga pada umumnya menggunakan 3 peralatan yaitu dadu, bidang dan papan ular tangga. Hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan tradisional efektif terhadap perkembangan motorik anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 dengan nilai P value = 0,000 dimana lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Penelitian yang dilakukan Sudirman dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yakni menstimulasi perkembangan motorik kasar melalui permainan.
4. Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar oleh Karisman tahun 2018. Penelitian ini menjelaskan bahwa anak-anak dapat melakukan aktivitas jasmani dengan baik jika didukung dengan kemampuan gerak dasar yang baik. Keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang dan

kepala, dan mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, menyerang, dan menyeimbangkan. Penguasaan keterampilan gerak dasar yang baik akan memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas fisik (*Department of Education, 2013*). Treatment yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar dalam penelitian ini melalui media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni menggunakan treatment melalui permainan untuk meningkatkan motorik kasar.

5. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini oleh Hasanah tahun 2016. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Salah satu permainan yang dapat melatih otot-otot adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat diantaranya pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul, dan berdaya saing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni meningkatkan fisik motorik anak melalui treatment dari permainan.
6. *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills* oleh Rahmadani, dkk tahun 2017. Penelitian ini dilakukan karena berlatar belakang kurangnya permainan anak usia dini dalam pembelajaran di sekolah. Permainan modern yang memiliki pengaruh negatif terhadap aktivitas motorik untuk anak kecil terutama keterampilan gerak anak.

Akibatnya banyak anak tidak bisa melompat dengan satu kaki dan dua kaki, membawa sesuatu melalui garis lurus, menyebutkan jenis permainan tradisional di Indonesia, terutama di Provinsi Jawa Tengah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan peningkatan pengembangan keterampilan motorik dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan motorik dasar anak mengalami peningkatan signifikan sebesar -5,44 melalui permainan tradisional engklek. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni meningkatkan kemampuan gerak pada anak melalui permainan zaman dahulu.

7. Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Mardisiwi Kepuhrejo. Skripsi Irma Nur Azizah tahun 2018 pembelajaran motorik kasar kurang bervariasi dan mengacu pada kegiatan rutin yang sering dilakukan. Hal tersebut membuat anak cenderung kurang aktif bergerak karena gerak anak mengacu pada gerakan tertentu yang sudah sering dilakukan oleh anak. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan lempar bola, sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar di TK Mardisiwi Kepuhrejo. Pendekatan penelitian ini merujuk pada pendekatan kuantitatif jenis eksperimen, dengan bentuk quasi eksperimental design dengan pemberian pretest-posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak di TK Mardisiwi Kepuhrejo sejumlah 60 anak. 30 anak pada kelas kontrol 30 anak pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil hitung menggunakan statistik non parametrik dengan uji Mann Whitney menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,003. Syarat  $H_a$  diterima yaitu Sig.  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Mardisiwi Kepuhrejo, terbukti hasil hitung dengan uji Mann Whitney nilai Sig.  $0,003 < 0,05$  hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Berikut ini disajikan tabel persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan di atas :

**Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll) , Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
2.	Yosinta, Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok, skripsi, 2016	Meneliti Permainan Tradisional	1. Penelitian PTK 2. Teknik pengumpulan data 3. Subjek penelitian 4. Lokasi penelitian 5. Tahun penelitian 6. Fokus penelitian	Meneliti tentang permainan tradisional egrang batok.
3.	Aliyah, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Fajahira Melalui Permainan Sondah, skripsi, 2015	Meneliti Kemampuan Motorik Kasar	1. Penelitian PTK 2. Teknik pengumpulan data 3. Subjek penelitian 4. Lokasi penelitian 5. Tahun penelitian 6. Fokus penelitian	Meneliti tentang permainan tradisional egrang batok.
4.	Sudirman, Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah, Jurnal, 2018	Meneliti Permainan Tradisional dan Kemampuan Motorik Kasar	1. Teknik pengumpulan data 2. Subjek penelitian 3. Lokasi penelitian 4. Tahun penelitian 5. Fokus penelitian	Meneliti tentang motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok.
5.	Karisman, Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah	Meneliti Permainan Tradisional dan Kemampuan Motorik Kasar	1. Teknik pengumpulan data 2. Subjek penelitian 3. Lokasi penelitian 4. Tahun penelitian 5. Fokus penelitian	Meneliti tentang permainan tradisional egrang batok.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll) , Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Dasar, Jurnal,2018			
6.	Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, skripsi ,2016	Meneliti Permainan Tradisional dan Kemampuan Motorik Kasar	1. Penelitian PTK 2. Teknik pengumpulan data 3. Subjek penelitian 4. Lokasi penelitian 5. Tahun penelitian 6. Fokus penelitian.	Meneliti tentang motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok.
7.	Rahmadani, The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills, Jurnal, 2017	Meneliti karena kurangnya permainan anak usia dini dalam pembelajaran di sekolah	1. Teknik pengumpulan data 2. Subjek penelitian 3. Lokasi penelitian 4. Tahun penelitian 5. Fokus penelitian	Meneliti tentang permainan tradisional egrang batok.
8.	Irma Nur Azizah, Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Mardisiwi Kephurejo, Skripsi, 2018	1.Penelitian Kuantitatif 2. Jenis Penelitian 3. Meneliti Permainan Tradisional 4.Kemampuan Motorik Kasar.	1. Teknik pengumpulan data 2. Subjek penelitian 3. Lokasi penelitian 4. Tahun penelitian 5. Fokus penelitian	Meneliti tentang permainan tradisional egrang batok.

### G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah adalah pemberian penjelasan dari makna atau arti istilah-istilah yang diteliti agar tidak salah menafsirkan terhadap permasalahan yang

sedang diteliti. Dalam penelitian ini akan dijelaskan dua penegasan istilah, yakni secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut.

#### 1. Penegasan Konseptual

Menghindari arti yang tidak diharapkan, maka perlu diadakan terlebih dahulu tentang istilah dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

##### a. Anak Usia Dini

Anak usia dini disebut juga golden age karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (budi pekerti).

##### b. Egrang Batok

Egrang batok adalah suatu alat permainan tradisional yang hampir dikenal di seluruh nusantara. Permainan egrang batok juga meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan sehingga dapat melatih keseimbangan dan juga kelenturan tubuh. Permainan tradisional egrang ini bukan hanya egrang batok saja yang terbuat dari batok kelapa akan tetapi bisa juga menggunakan bambu.

##### c. Motorik Kasar

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak, sehingga setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan setiap anak tidak bisa sama tergantung proses kematangan masing-masing anak. Keterampilan motorik terbagi

menjadi dua jenis perkembangan motorik yakni motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan yang diambil dalam pembahasan ini adalah motorik kasar yakni gerakan yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar. Dari hal ini peneliti menemukan beberapa masalah mengenai kemampuan motorik kasar sesuai dengan yang ada di lapangan. Fakta yang ada di lapangan tersebut antara lain beberapa anak kesulitan dalam melakukan gerakan lokomotor seperti berjalan jinjit, berjalan menggunakan tumit, melompat, meloncat, dan gerakan manipulatif seperti melempar, dan menangkap bola. Selain itu, perlu adanya modifikasi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan membuat anak-anak tidak bosan. Beberapa fakta tersebut peneliti menggunakan permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK AL-Hidayah Kendalrejo 03”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pertama memuat hal-hal yang masih bersifat formal meliputi, halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi memuat enam bab yang saling berkaitan, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**, yang membahas deskripsi teoritis tentang objek/masalah yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

**BAB III: METODE PENELITIAN**, yang memuat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

**BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**, pada bab ini berisi tentang uraian yang terdiri atas deskripsi data yang disajikan dari penelitian dan hasil analisis data. laporan mengenai hasil yang diperoleh dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama tentang karakteristik masing-masing variabel (deskripsi data). Bagian kedua memuat uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

**BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**, Adapun pembahasan dalam bab V ini bertujuan untuk (1) menjawab masalah penelitian, atau menunjukkan bagaimana tujuan penelitian dicapai, (2) menafsirkan temuan-temuan penelitian, (3) mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, (4) memodifikasi teori yang ada atau menyusun teori baru (kualitatif), (5) membuktikan teori yang sudah ada, dan (6) menjelaskan implikasi-implikasi lain dari hasil penelitian, termasuk keterbatasan temuan-temuan penelitian.

**BAB VI: PENUTUP**, Pada bab VI atau bab terakhir dari skripsi dimuat dua hal pokok, yaitu kesimpulan dan saran.