

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional

Permainan tradisional telah berkembang sejak zaman nenek moyang. Permainan ini berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun temurun. Setiap wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional. Permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Novi Mulyani “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak).

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan

merupakan hasil penggalan budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.¹

Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.²

Sedangkan menurut misbach yang dikutip oleh Novi Mulyani permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.³

Permainan adalah merupakan makanan rohaninya. Dia tidak akan merasa enak bila tidak ada kesempatan untuk bermain-main.⁴

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Ahmad Yunus yang dikutip oleh Ahmad Yani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, dengan tiada bedanya.⁵

Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Para pendidik memakai

¹ Sri wahyuningsih, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009) hal 5

² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 46

³ Ibid, hal 46

⁴ Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (jakarta: Aksara Baru 1986) hal 31

⁵ Ibid, 46

permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani.⁶

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁷

Jadi disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

B. Fungsi Bermain

Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, dan lainnya. Selain itu dengan bermain, anak-anak juga dapat menemukan dan mempelajari hal-hal baru yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke yang dikutip dari Novi Mulyani fungsi bermain untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain, akan memungkinkan anak untuk meneliti lingkungan sekitarnya, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu bermain juga meningkatkan

⁶ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (jogjakarta: Kanisius 2013) hal 7

⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (jogjakarta: Kanisius 2013) hal 7

perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan berbagai macam peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa.⁸

Fungsi Bermain adalah ketika bermain kemampuan motorik anak-anak menjadi lebih latih dan terarah. Selain motorik, keterampilan sosialnya juga ikut terasah, bermain sangat baik untuk perkembangan otak, jasmani, dan juga kesehatan mental anak.⁹

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik *perkembangan pada kemampuan motorik* menurut Piaget dan Curtis yang dikutip oleh Slamet Suyanto menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan, anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.¹⁰ *Bermain mengembangkan kemampuan kognitif*, menurut Piaget yang dikutip oleh Slamet Suyanto anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan

⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 27

⁹ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (Jogyakarta: Kanisius 2013) hal 7

¹⁰ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005) hal 119

objek.¹¹ *Kemampuan Afektif*, setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. *Kemampuan Bahasa*, pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.¹² *Kemampuan Sosial*, pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain.¹³

C. Tujuan Permainan

Adapun tujuan dari permainan adalah sebagai berikut :

- a. Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa indonesia.
- b. Memperkenalkan permainan tradisional indonesia terutama ke masyarakat indonesia sendiri yang tidak kenal dengan permainan tradisional tersebut.
- c. Memberikan pengertian kepada orang tua-orang tua bahwa anak tersebut membutuhkan yang namanya permainan.
- d. Mengajarkan anak-anak indonesia berfikir kreatif dengan apa yang ada disekitarnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).¹⁴

¹¹ Ibid, hal 119

¹² Ibid, hal 120

¹³ Ibid, hal 121

¹⁴ Martini-pgsdum.blogspot.co.id/2008/06/tujuan-permainan.html?m=1 diakases pada tanggal 18 Mei 2018

D. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain merupakan hal yang mengasyikan apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada diruang terbuka. Dalam permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyelesaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Berikut manfaat permainan tradisional :¹⁵

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.
2. Permainan Tradisional melibatkan permainan yang relatif banyak. Setiap permainan rakyat banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.
3. Permainan Tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

¹⁵Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* , (yogyakarta: Diva Press, 2016)

Sedangkan menurut subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut :

1. Anak menjadi kreatif.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak. Karena hampir semua permainan tradisional dilakukan dengan berkelompok.
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari dll.
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan

anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.

8. Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyian-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional.
9. Mengembangkan kecerdasan spriritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah.

Beberapa manfaat lainnya permainan tradisional :

1. Bagi Pendidik dan Pengelola PAUD

Manfaat pembelajaran permainan tradisional bagi pendidik dan pengelola PAUD di antaranya sebagai berikut :

- a. Menambah/memperkaya metode pembelajaran yang sudah ada.
- b. Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, baik bagi dirinya sebagai pendidik dan pengelola, maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.
- c. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan keceriaan dan kegembiraan bagi anak sebagai suatu proses kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

2. Bagi Anak Didik

Manfaat dan pengaruh permainan tradisional terhadap anak usia dini di antaranya sebagai berikut :

a. Anak menjadi lebih kreatif

Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain.

b. Dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*multiple intelligences*)

3. Bagi Masyarakat Umum

a. Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak sehingga permainan ini dapat terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar.

b. Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah, serta dapat menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal.¹⁶

c. Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.

¹⁶ Sri wahyuningsih, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009) hal 5

E. Nilai-nilai Yang Terakandung Dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang mana semuanya merupakan nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.

Bermain atau kegiatan melakukan permainan ini sangat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya. Maka, bermain dianggap sebagai media yang penting untuk bersosialisasi. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta halus. Anak menggunakan gerakan dan kemampuan fisiknya, melatih kreativitas, dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan.¹⁷

Menurut Misbach dalam penelitiannya yang dikutip dari Novi Mulyani menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, strategi, dan pemahaman konseptual.

¹⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 52

3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih, peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.

Sedangkan menurut Nugroho yang dikutip dari Novi Mulyani, banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang. Maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut :

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah diajarkan oleh anak-anak sebelum mereka memulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati.

2. Nilai pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri.

3. Nilai kepribadian

Dengan bermain anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari.

4. Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya.

5. Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak.

6. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dilakukan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan.

7. Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya.¹⁸

¹⁸ Ibid, hal 55

F. Jenis-jenis Permainan Tradisional

a. Lompat Tali

Lompat Tali, main karet, ataupun sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini, biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan dipergunakan pada permainan tersebut.

Manfaat dari permainan ini adalah permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Otot-ototnya pun padat, berisi, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bisa mengurangi obesitas pada anak. Selain itu, emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantangannya semakin tinggi. Dalam permainan tali yang dilakukan seorang diri, seorang anak bisa belajar ketepatan dan ketelitian. Ketika tali diayunkan, ia harus dapat melompat sehingga tidak terjerat tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman sehingga memberi kesempatan untuk bersosialisasi. Ia juga dapat belajar berempati, bergiliran, menaati peraturan, dan lain-lain.¹⁹

¹⁹ Ibid, hal 72

Sedangkan manfaat lain, untuk perkembangan fisik dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kemampuan berirama, berlatih melompat, meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot, melakukan aktivitas fisik berintensitas sedang, untuk perkembangan emosi/sosial dapat berlatih mengambil giliran, sedangkan untuk perkembangan kognitif anak dapat berurutan dalam melakukan lompat tali.²⁰



Cara bermain permainan lompat tali ini adalah dengan cara :

1. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali ini terbuat dari karet gelang.
2. Tempat bermain membutuhkan halaman yang luas, biasanya dilakukan di halaman rumah.
3. Jumlah pemain, tidak ada ketentuan jumlah pemain. Tetapi, biasanya dilakukan dalam berkelompok ataupun juga bisa sendiri.²¹

²⁰ Rae Rica, *permainan-permainan pengembangan karakter anak-anak*, (jakarta: indeks, 2006) hal 141

²¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 72

b. Engklek

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta.

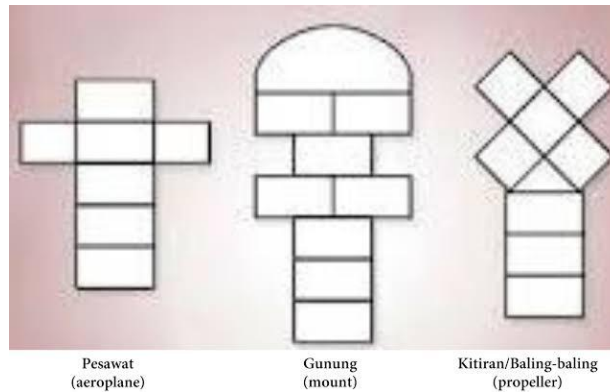
Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati utnuk mendapatkan tempat berpijak.²²

Manfaat permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Selain itu, permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, selain juga mengajarkan kebersamaan . kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat utnuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, rnating kayu untuk menggambar petak diatas tanah, dan lain-lain.

Tempat bermain dalam permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah.

²² Ibid, hal 111

Permainan engklek ini biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung pada kesepakatan anak-anak.



Cara bermain, permainan engklek yaitu :

- a. Gambar bidang engklek. Yang berbentuk kotak-kotak bulan.
- b. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- c. Untuk dapat bermain anak-anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik dan lain-lain yang penting itu bisa dijadikan gacuk.
- d. Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak pada bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- e. Gacuk di lempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya

tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

- f. Pemain tidak diperbolehkan untuk melempar gacuk melebihi kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- g. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis saat mengambil gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- h. Apabila pemain berhasil mengambil gajuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain tersebut engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gajuk yang dilemparkan tadi.
- i. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gajuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali, pemain masih

dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulangi kembali dari gunung.

- j. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

c. Tikus dan Kucing

Permainan kucing dan tikus mempunyai aturan yang sederhana. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak ketika waktu luang, waktu istirahat, atau setelah pulang sekolah di halaman atau lapangan. Kelompok atau beberapa anak membuat sebuah lingkaran besar dan saling bergandeng tangan membentuk lingkaran ke dalam. Dua anak bertindak sebagai pemain, satu anak sebagai kucing dan satu lainnya bertindak sebagai tikus. Cara bermain adalah kucing berusaha mengejar tikus, dan tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing. Lingkaran membantu tikus dengan cara menghalangi kejaran kucing dengan cara tidak boleh masuk ke lingkaran, baik saat mau ke dalam atau mau ke luar.²³

Manfaat permainan ini melatih keterampilan fisik-motorik anak. Anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang melompat, dan sebagainya. Anak-anak juga dilatih untuk memecahkan masalah. Misalnya saat kucing masuk ke dalam lingkaran dan menyentuh tikus,

²³ Ibid, hal 166

begitu pula sebaliknya. Tikus senantiasa berpikir cara untuk melarikan diri dari kejaran kucing, sementara kucing berpikir cara menangkap tikus. Oleh karena itu, dalam permainan ini anak juga belajar tentang strategi. Anak harus mempunyai strategi untuk memenangkan permainan. Permainan ini juga mengajarkan anak untuk berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada.

Dalam permainan kucing tikus ini tidak ada alat khusus yang digunakan. Tempat bermain, permainan tikus dan kucing membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat cocok dimainkan di halaman atas lapangan, jumlah pemain dalam permainan tikus dan kucing relatif banyak. Dua orang menjadi aktor, satu orang bertindak sebagai kucing, dan satu lagi bertindak sebagai tikus. Sedangkan teman-temannya yang lain membentuk sebuah lingkaran, yang berfungsi sebagai penghalang kucing untuk menangkap tikus.



Cara bermain dalam permainan tikus kucing ini yaitu :

- a. Anak membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lainnya.
- b. Anak yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing di luar lingkaran.
- c. Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos lingkaran gandengan tangan yang berusaha melindungi tikus.
- d. Jika kucing berhasil menerobos dan masuk lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar.
- e. Jika kucing berhasil keluar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk lingkaran.
- f. Saat tikus berada di dalam atau di luar lingkaran terus berusaha untuk menjauh dari kucing.
- g. Tikus yang berhasil disentuh kucing, maka tikus tersebut dinyatakan mati.
- h. Jika kucing sudah dapat menangkap tikus, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain. demikian seterusnya.
- i. Permainan bisa diakhiri dengan waktu misalkan 5 atau 10 menit, atau sesuai dengan kesepakatan anak-anak.

- j. Jika kucing sudah dapat menangkap tikus, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain. demikian seterusnya.

G. Perkembangan Motorik

Perkembangan Motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Seefel (*dalam* Moelichatoen) yang dikutip oleh Bambang Sujiono, menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu :

1. Keterampilan lokomotorik :
 - a. Berjalan
 - b. Berlari
 - c. Meloncat
 - d. Meluncur
 - e. Keterampilan nonlokomotor (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat):
 - Mengangkat
 - Mendorong
 - Melengkung
 - Berayun

- Menarik

f. Keterampilan memproyeksi dan menerima/ menangkap benda: menangkap, melempar.²⁴

Gerakan motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari *unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh*, dan perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.²⁵

Anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun penuh tenaga dan tak henti-henti bergerak. Waktu bertumbuh, mereka mengembangkan dan memperhalus keterampilan gerak motorik kasar dan halus. Pada usia empat dan lima tahun gerak-gerak tubuh anak-anak sering menjadi lebih serasi, bisa berlari mulus dan berhenti dengan muda, mereka juga suka melompat dengan satu kaki dan melompat-lompat dengan dua kaki.²⁶

Perkembangan fisik pada masa anak-anak ditandai dengan berkembangnya *keterampilan motorik*, baik kasar maupun halus. Sekitar usia 3 tahun, anak sudah dapat berjalan dengan baik, dan sekitar usia 4 tahun anak hampir menguasai cara berjalan orang dewasa. Usia 5 tahun anak sudah terampil menggunakan kakinya untuk berjalan dengan berbagai cara, seperti *maju dan mundur, jalan cepat dan pelan-pelan*, melompat dan *berjingkrak*, berlari ke sana ke mari, memanjat, dan

²⁴ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) hal 1.12

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011) hal 163

²⁶ Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Indeks, 2016) hal 65

sebagainya yang semuanya dilakukan dengan halus dan bervariasi. Anak usia 5 tahun juga dapat melakukan tindakan-tindakan tertentu secara akurat, seperti menyeimbangkan badan di atas satu kaki, menangkap bola dengan baik, melukis, menggunting dan melipat kertas, dan sebagainya.²⁷

Keterampilan motorik dasar merupakan sifat khas perkembangan motorik anak Sekolah Dasar dan meliputi pola lokomotor seperti jalan, lari, melompat, meloncat, penguasaan bola seperti melempar, dan memantaukan bola, keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah, dan pada masa sekolah dasar, ini akan menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan kemampuan motorik yang lebih luas, yang semua ini merupakan satu bagian integrasi prestasi motorik anak dalam segala umur dan tingkatan. Dalam kenyataan banyak keterampilan olahraga dengan berbagai variasinya, adaptasi dan kombinasinya yang berbeda dengan keterampilan motorik kasar, dan lebih lanjut sifat serta adaptasinya diatur oleh kebutuhan olahraga atau permainan yang dilakukan.

H. Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yang dimiliki anak nantinya menjadi cikal bakal atau benih-benih bagi kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik mempunyai banyak manfaat seperti menumbuhkan semangat,

²⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal 129

menjadikan tubuh lebih bugar, membantu orang dapat mengendalikan semuanya.²⁸

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, seta berdiri dengan satu kaki.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.²⁹

Disebut dengan gerakan kasar, bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar.³⁰

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Laura E. Berk yang dikutip oleh Suyadi, semakin anak

²⁸ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011) hal 62

²⁹ Bambang Sugiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Banten: Universitas Terbuka, 2005) hal 1.13

³⁰ Ibid, hal 163

bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakan semakin sempurna. Hal ini, mengakibatkan tumbuh-kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan membesar dan menguatnya otot tersebut, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.³¹

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 2,5-3,5 tahun, bahwa pada usia ini anak mampu berjalan dengan baik, berlari lurus kedepan, melompat. Pada usia 3,5-4,5 tahun, anak mampu berjalan dengan 80% langkah orang dewasa, berlari 1/3 kecepatan orang dewasa, melempar dan menangkap bola besar, tetapi lengan masih kaku. Pada usia 4,5-5,5 tahun, anak mampu menyeimbangkan badan di atas satu kaki, berlari jauh tanpa jatuh, dapat berenang dalam air yang dangkal.³²

Pada usia kira-kira 2,5-3 tahun, anak mulai dapat melompat dengan kedua kakinya, yang sebelumnya tidak bisa dilakukan karena berkaitan dengan kematangan otot-ototnya, anak juga sudah dapat berlari kesana kemari tetapi belum mampu berhenti dengan tiba-tiba atau membalik. Usia 4 tahun, anak sudah menguasai kemampuan berlari orang dewasa dan sudah dapat lari, berhenti dan berputar membalik. Kemampuan berlari anak, seperti orang dewasa dan berlari dalam aktivitas permainan, dapat dilakukan pada sekitar usia 5-6 tahun. Pada usia 4 tahun ini anak juga sudah mampu berdiri di atas satu kaki dan menangkap bola yang dilemparkan kepadanya. Bila daat usia 3 tahun dapat melompat

hal 68 ³¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010)

³² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal 129

dengan jarak sejauh 15-24 inci (38-60 cm), maka sahur dapat usia 4 tahun dapat melompat sejauh 24-33 inci (60-83 cm). Usia sekitar lima tahun, makin menyukai kegiatan petualangan, misalnya memanjat dengan tangkas, berlari, dan melompat, dan msenyenangi aktivitas balapan dengan teman-temannya atau orangtuanya.³³

I. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.³⁴

Gerak lokomotor itu sendiri adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat ; misalnya jalan, lari, loncat.

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari sat tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti berjalan, berlari, melompat, berbaring, melempar.³⁵

Gerak non lokomotor adalah gerak tidak berpindah tempat dimana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat, misalnya :

- a. Mendorong
- b. Menarik

³³ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Prenada, 2012) hal 183

³⁴ Ibid, hal 5.3

³⁵ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung : Darussalam Press Lampung, 2016) hal 4

- c. Menekuk
- d. Memutar

Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor merupakan kemampuan dimana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat. Kemampuan ini sering dikaitkan dengan keseimbangan tubuh, seperti :

- a. Membungkuk
- b. Menyusun
- c. Mengayun
- d. Menarik
- e. Mendorong.³⁶

Gerakan manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas terutama yang berada di tangan dan kaki. Beberapa gerakan yang termasuk di dalam gerakan manipulatif adalah menggelindingkan bola atau sejenisnya seper

Manipulatif adalah usaha mengalihkan kekuatan terhadap objek-objek melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan gerakan lain yang berakitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu.

³⁶ Ibid, hal 6

J. Karakteristik Keterampilan Koordinasi Gerakan Motorik Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Keterampilan Koordinasi Gerakan Motorik Kasar

Keterampilan koordinasi motorik atau otot kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Di samping itu, keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan. Keterampilan koordinasi motorik kasar dapat dibagi ke dalam tiga kelompok :

- a. Keterampilan *lokomotorik* yang meliputi berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling, berhenti, berjalan setelah berhenti sejenak, menjatuhkan diri dan mengelak.
- b. Keterampilan *nonlokomotorik* yang meliputi menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar, dan mendorong.
- c. Keterampilan memproyeksi, menangkap, dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik.³⁷

³⁷ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006 hal 13

K. Karakteristik Kemampuan Gerak Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5

tahun Dapat Dikelompokkan Ke Dalam kegiatan berikut :

Anak Usia Dini Pada Usia 4 Tahun

1. Kemampuan berlari meningkat. Anak dapat berlari dengan gerakan dan arah yang lebih teratur.
2. Kemampuan mengendalikan diri (kontrol gerakan) ketika berlari meningkat. Anak dapat mengontrol gerakan dalam berlari, ketika start, berbalik arah, belok dan berhenti.
3. Kemampuan melompat meningkat dalam jarak, anak dapat melompat lebih jauh dan lebih tinggi.
4. Anak dapat melompat dari ketinggian kurang dari 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat secara bersamaan.
5. Anak dapat melompat sejauh kurang lebih 25 cm
6. Anak dapat melompat 4-6 kali dengan satu kaki.
7. Dapat melempar dengan jarak yang lebih jauh dibandingkan dengan sebelumnya.
8. Dapat menangkap bola besar dengan tangan dilenturkan di daerah siku.
9. Anak semakin terampil melakukan gerakan naik turun tangga.
10. Dengan sedikit bantuan, digandeng atau dituntun, anak mulai dapat menaiki dan menuruni tangga dengan kaki bergantian.³⁸

³⁸ Ibid, hal 3.23

L. Tujuan Dan fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh. Sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil.³⁹

Fungsi perkembangan motorik kasar pada anak TK menurut Depdiknas yang dikutip oleh Ahmad Rudiyanto yaitu :

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan/ ketangkasan gerak dan cara berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak,
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.⁴⁰

M. Fungsi Perkembangan Motorik

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan.

³⁹ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jepra Lampung: Darussala Press Lampung 2016 hal 31

⁴⁰ Ibid, hal 33

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Iriani Indri Hapsari menyatakan beberapa fungsi perkembangan motorik sebagai berikut, yaitu :

1. Perkembangan motorik yang berkembang dengan baik, menandakan kesehatan fisik dalam kondisi baik. Kondisi fisik motorik yang tidak baik akan membuat anak merasa minder untuk dan tidak optimal dalam melakukan kegiatan sehingga hasilnya pun menjadi tidak maksimal.
2. Melalui kegiatan fisik motorik, anak dapat melakukan katarsis emosional untuk melepaskan emosi yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan dan keputusasaan, sehingga mereka dapat merasa lebih rileks secara fisik maupun psikologis.
3. Anak yang perkembangan fisik motoriknya baik akan dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, hal tersebut akan membuat anak merasa lebih bahagia dan percaya diri. Namun sebaliknya, bila kondisi fisik motorik anak tidak berkembang dengan baik, anak akan banyak bergantung pada orang lain untuk melakukan aktivitas sehari-harinya dan hal tersebut bisa membuat anak merasa sedih dan minder dengan teman-teman sebayanya.
4. Kondisi fisik motorik yang baik, akan membuat anak mampu melakukan kegiatan atau hobi yang diamatinya dengan perasaan senang walaupun dilakukan sendiri misalnya memainkan alat musik piano.

5. Perkembangan fisik motorik yang baik akan membantu anak untuk dapat bersosialisasi, bermain dan memainkan perannya diantara teman sebayanya. Berbeda dengan anak yang memiliki hambatan fisik motorik, mereka tetap dapat bersosialisasi namun kesulitan untuk bisa bermain dan memainkan perannya saat dibutuhkan keterampilan motorik dalam melakukannya.
6. Perkembangan fisik motorik yang baik, akan menumbuhkan rasa aman secara psikologis. Hal tersebut akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk diri yang positif bagi anak.⁴¹

N. Penelitian Terdahulu

Penerapan permainan tradisional pada anak usia dini, telah mampu meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini, hal ini dibuktikan dalam skripsi yang telah dilakukan oleh :

1. Yhana Pratiwi, dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II” yang dilakukan melalui permainan engklek. Dari hasil yang dilakukan oleh penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar dapat mengoptimalkan motorik kasar pada anak usia dini, hal ini ditunjukkan oleh dalam kegiatan permainan engklek ini ada kegiatan melempar pecehan genting, melompat dengan satu kaki dan dua kaki pada kotak-

⁴¹ Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016) hal 204

kotak yang sudah tersedia pada bagian-bagian engklek, kemudian jongkok mengambil pecahan genting, anak juga harus dapat menjaga keseimbangan tubuh. Keberhasilan ini juga dapat dilihat dengan rata-rata belajar pada siklus I 65,33% yang dinyatakan belum berhasil. Tetapi, pada siklus II terjadi peningkatan 83,17% yang dinyatakan sudah berhasil.⁴²

2. Aprilia Puspita Sari dalam skripsi berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B di TKIT Ar-Rahman”. Yang dilakukan melalui permainan kucing-kucingan. Dari skripsi ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan penerapan permainan kucing-kucingan menunjukkan meningkat. Hal ini ditunjukkan bahwa didalam permainan kucing-kucingan itu dapat melatih kecepatan, kesigapan, dan juga ketahanan fisik. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar dari peserta didik pada siklus I menunjukkan 77,62% sedangkan pada siklus II menunjukkan 93,75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan kucing-kucingan kemampuan motorik kasar pada anak dengan melalui kecepatan, kesigapan, dan juga kecepatan dapat meningkat.

Dari kedua penelitian diatas yaitu TKIT Ar-Rahman dan Tunas Rimba II, bahwasanya peneliti menyimpulkan dalam berbagai materi yang telah peneliti-peneliti sebelumnya lakukan bahwa dalam penerapan

⁴² Yhana Pratiwi, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II*”, (Jurnal Penelitian PAUDIA, 2014/2015) diakses pada tanggal 20 Desember 2017

permainan tradisional untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini cocok digunakan dalam pengembangan motorik kasar anak yang melalui permainan-permainan tradisional. Dan penelitian-penelitian sebelumnya dapat dikatakan berhasil karena hasil dari penerapan tersebut diatas KKM dan presentase kelulusannya lebih dari 75%.⁴³

3. Mella Citra Devana dalam skripsi yang berjudul, “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung”. Dari hasil penelitian ini adalah permainan tradisional engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan cara bermain yang baik sesuai dengan Teori mengikuti langkah-langkah dalam Permainan Tradisional Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indikator pencapaian perkembangan yaitu :1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan, 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat3. Membungkukkan badan ke depan, 4. Memutarakan seluruh tubuh.

⁴³ Aprilia puspita, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B di TKIT Ar-Rahman*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013) Diakses Pada Tanggal 20 Desember 2017

O. Tabulasi

NO	NAMA DAN JUDUL	RUMUSAN MASALAH	METODE	HASIL	PERBEDAAN	PERSAMAAN
1.	Yhana Pratiwi “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015”	Sejauh mana permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak di TK Tunas Rimba II Semarang ?	Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dengan menggunakan dua siklus.	Pada siklus pertama dilakukan permainan engklek secara individu dan sederhana sedangkan pada siklus kedua dilakukan secara berkelompok dan dilombakan. Keberhasilan ini juga dapat dilihat dengan rata-rata belajar pada siklus I 65,33% yang dinyatakan belum berhasil. Tetapi, pada siklus II terjadi peningkatan 83,17% yang dinyatakan sudah berhasil.	Penelitian ini adalah PTK. Sedangkan punya saya adalah Kualitatif.	Sama-sama membahas tentang motorik kasar dengan permainan tradisional engklek.

2.	<p>Aprilia Puspita Sari “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B di TKIT Ar-Rahman”</p>	<p>Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan pada anak kelompok B TKIT Ar-Raihan?.</p>	<p>Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dengan menggunakan dua siklus.</p>	<p>Tindakan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 21.17% atau 5 anak, meningkat pada siklus I sebesar 26.66% menjadi 47.83% dan meningkat pada siklus II sebesar 36.95% menjadi 84.78% pada kemampuan anak memantulkan bola dengan posisi di tempat. Sedangkan kemampuan memantulkan bola dengan berjalan sebelum tindakan kemampuan anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 13.04% atau 3 anak, meningkat pada siklus I ada</p>	<p>1. Penelitian yang saya ambil termasuk jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian ini adalah PTK. 2. Perbedaan jenis permainan yang diambil, kalau penelitian yang saya ambil</p>	<p>Sama-sama mengacu pada permainan tradisional.</p>
----	--	---	--	--	--	--

				10 anak atau 33 43.47% dan meningkat pada siklus II ada 19 anak atau 80.44% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebagian besar berada pada keadaan berkembang sesuai dengan harapan indikator dari total populasi 23 anak.	permainan engklek sedangkan pada penelitian ini adalah permainan kucing-kucingan.	
3.	Mella Citra Devana “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi	Bagaimana mengembangkan kemampuan Motorik Kasar melalui permainan tradisional engklek di Kelas B PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung?	Pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	1. Permainan tradisional engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan cara bermain	Penelitian yang di lakukan pada kelas B, sedangkan penelitian yang saya lakukan pada kelas A	Sama-sama menggunakan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

	Waras Bandar Lampung”.			<p>yang baik sesuai dengan Teori mengikuti langkah-langkah dalam Permainan Tradisional Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indikator pencapaian perkembangan yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan.2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki		
--	------------------------	--	--	---	--	--

				dengan cara melompat		
				3. Membungkukkan badan ke depan,		
				4. Memutarakan seluruh tubuh.		