

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Menendang Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Kemampuan

Setiap orang memiliki kemampuan namun dengan kapasitas yang berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar dalam menulis, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, mampu bekerja sama dengan orang lain dan lain-lain. Kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kemampuan merupakan suatu kecakapan seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan atau menguasai hal-hal baru yang ingin dikerjakannya dalam suatu pekerjaan dan hal ini bisa dilihat dari tindakan masing-masing individu. Kemampuan sebagai suatu dasar seseorang dalam pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.¹

¹ Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati, *Pemberdayaan Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia, 2001), h.34

Seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau mampu bila ia bisa dan sanggup melakukan sesuatu yang memang harus dilakukannya. Menurut Cronbach yang dikutip Hurlock, kemampuan dapat diuraikan dengan kata otomatis, cepat dan akurat.² Dalam hal ini anak dikatakan mampu dapat melakukan kegiatan sesuai dengan pencapaian yang berlaku pada dirinya secara cepat dan akurat.

Kemampuan dipengaruhi beberapa faktor, hal ini sesuai dengan pendapat dari Robbins yang mengatakan bahwa kemampuan seorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor : kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk menjalankan kegiatan mental. Sedangkan kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan serupa.³

Berdasarkan pemaparan pengertian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah dasar seseorang melaksanakan pekerjaan secara efektif dimana tindakannya

² Elizabeth G. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Terjemahan Meitasari Tjandrasa dkk, Jilid I Edisi Ke-6 (Jakarta: Erlangga, 2001), h.154

³ Stephen P. Robbins, *Perilaku Organisasi*, Terjemahan Drs. Benjamin Molan (Klaten: PT INTAN SEJATI, 2016), h.43

dilakukan otomatis, akurat dan cepat yang terdiri dari dua faktor yaitu intelektual dan fisik.

b. Pengertian Gerak Dasar Manipulatif Menendang

Gerak dasar manipulatif merupakan keterampilan yang melibatkan kemampuan anak untuk menggunakan bagian-bagian tubuhnya seperti tangan dan kaki untuk memanipulasi benda di luar dirinya. Dalam pelaksanaan keterampilan ini melibatkan kordinasi mata, tangan dan kaki. Termasuk keterampilan seperti melempar, menangkap, memukul bola, memukul dengan raket atau pemukul, menggiring bola (baik dengan tangan atau kaki) dan lain-lain.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo, gerak manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memainkan objek tertentu dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain serta memerlukan kordinasi indera penglihatan dan indera peraba.⁴ Gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang melibatkan semua anggota tubuh sebagai aktivitas gerak.

Delphie mengatakan gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang memerlukan adanya kordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitar.⁵ Dalam melakukan gerak dasar manipulatif dibutuhkan ruang seperti kelas atau lapangan dan benda seperti

⁴ Sugiyanto dan Sudjarwo, *Buku II Perkembangan dan Belajar Gerak Modul 7-12* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2004), h.220

⁵ Bandi Delphie, *Program Pembelajaran Individual Berbasis Gerak Irama* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005), h.50

bola atau kayu yang mendukung dalam aktivitas gerak dasar manipulatif.

Gerak dasar manipulatif memerlukan koordinasi bagian tubuh yang digunakan untuk memanipulasi objek dengan memegang dan melihat. Contoh gerakan ini adalah memainkan bola menggunakan tangan, menggunakan kaki atau menggunakan kepala. Pada umumnya gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang mengutamakan kerja sama antara penglihatan dan bagian tubuh lainnya seperti tangan dan kaki.

Keterampilan manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi dari keterampilan manipulatif, yaitu *reseptif* dan *propulsif*. Kemampuan *reseptif* adalah kemampuan menerima objek seperti menangkap dan kemampuan *propulsif* memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang. Beberapa gerakan yang termasuk di dalam gerakan manipulatif menggelindingkan bola atau sejenisnya, melempar dan menangkap, menahan atau trapping.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang melibatkan alat atau objek yang didukung dengan koordinasi bagian anggota tubuh seperti mata, tangan dan kaki.

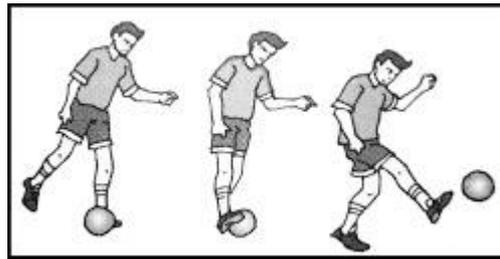
Salah satu gerakan yang termasuk kedalam gerak dasar manipulatif adalah menendang. Gerakan menendang atau menyepak bola adalah gerakan menggerakkan salah satu kaki dikenakan pada bola agar bola itu bergerak ke arah sasaran yang diinginkan.⁶ Kuat lemahnya tendangan tergantung pada kuat lemahnya gerakan kaki dan jauh dekatnya sasaran yang ingin dituju. Gerakan dasar menendang terdiri dari beberapa bagian, yaitu mulai dari pengambilan awalan, ayunan kaki kebelakang, saat kaki kontak dengan bola dan gerak lanjutan setelah menendang. Gerakan dasar menendang ini akan sangat mempengaruhi hasil tendangan yang akan dilakukan.

Cara menendang bola dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu : (1) menendang dengan kaki bagian dalam (*inside foot*), (2) menendang dengan punggung kaki (*instep foot*), (3) menendang dengan kaki muka bagian dalam (*inside-instep*), (4) menendang dengan kaki muka bagian luar (*outside-instep*).⁷ Menendang merupakan gerakan dasar manipulatif yang bertumpu pada kaki dan cara menendang ini dapat dilakukan dengan berbagai macam gerakan kaki. Hal ini bergantung pada kenyamanan dan kebiasaan anak dalam melakukan gerakan menendang. Menurut Muchtar, cara menendang bola dengan kaki bagian dalam adalah :

⁶ Aip Syarifudin dan Muhadi, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Jakarta: Depdikbud, 1991), h.149

⁷ Remmy Muchtar, *Olahraga Pilihan Sepak Bola* (Jakarta: Depdikbud, 1992), h.29

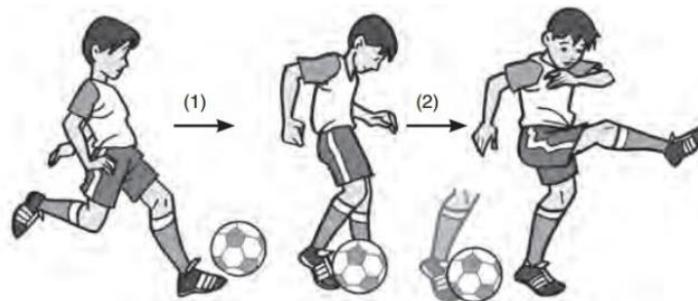
Kaki tumpuan ditempatkan disamping sejajar dengan bola dan lutut sedikit dibengkokkan kemudian kaki sepak datang dari belakang dengan lutut berputar arah keluar. Posisi badan berada di atas bola (menutupi bola), tangan membentang kesamping untuk menjaga keseimbangan tubuh dan mata melihat ke arah bola kemudian bola ditendang pada bagian tengahnya dengan kaki dalam bagian tengah.⁸



Gambar 2.1 Menendang dengan kaki bagian dalam

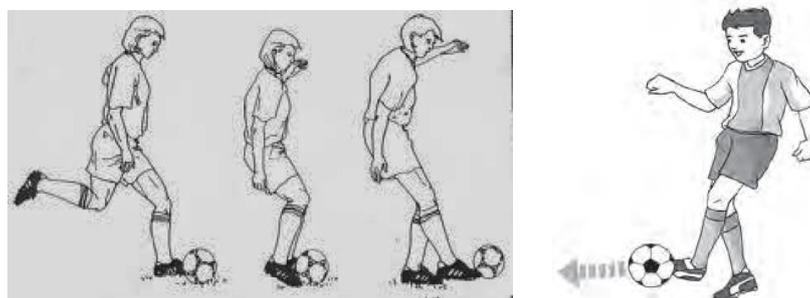
Menendang bola dengan kaki bagian dalam dapat dilakukan dengan cara memutar pergelangan kaki agar perkenaannya tepat pada permukaan kaki bagian dalam. Menendang bola dengan kaki bagian dalam ini digunakan untuk mengoper bola jarak pendek atau untuk gerak menendang tipuan. Gerakan menendang dengan kaki bagian dalam terlihat mudah dilakukan tapi sulit dipraktikkan dengan benar.

⁸ *Ibid*, h.30



Gambar 2.2 Menendang dengan punggung kaki

Menendang bola dengan punggung kaki caranya dengan menempatkan kaki tumpuan disamping sejajar dengan bola dan lutut sedikit bengkok kemudian kaki sepak diayun dari belakang dan saat perkenaan kaki dengan bola, ujung sepatu mengarah ke tanah.⁹ Bagian kaki yang mengenai bola adalah punggung kaki atau bagian dimana terdapat tali sepatu dan setelah tendangan kaki sepak masih terus mengikuti gerakannya. Menendang bola dengan punggung kaki cukup sulit diterapkan pada anak usia dini karena memiliki resiko cedera yang cukup tinggi.



Gambar 2.3 Menendang dengan kaki muka bagian dalam dan kaki muka bagian luar

⁹ *Ibid*, h.31

Selain menendang bola dengan punggung kaki dan kaki bagian dalam, ada juga menendang bola dengan kaki muka bagian luar dan kaki muka bagian dalam. Cara menendang dengan kaki muka bagian dalam adalah awalan sedikit serong dengan kaki tumpuan diletakan disamping belakang bola dan jari-jari kaki menghadap serong dengan lutut sedikit ditekuk. Kaki sepak diayunkan dari belakang ke depan dengan membentuk lengkungan dan badan agak sedikit condong ke belakang.¹⁰ Bola ditendang pada bagian bawah titik pusatnya dengan kaki muka bagian dalam.

Cara menendang dengan punggung kaki bagian dalam inilah yang biasa dan umum dilakukan oleh anak-anak untuk menendang suatu objek (bola). Cara menendang ini memerlukan ketepatan akurasi kaki dan tendangan yang tinggi. Begitupun cara menendang bola dengan punggung kaki bagian luar hampir sama dengan menendang dengan punggung kaki bagian dalam, yang membedakan hanya pada pergelangan kaki saat menendang ditekuk ke bawah dan diputar ke dalam. Teknik ini menggunakan punggung kaki bagian luar, kuat lemahnya tendangan ini bergantung pada kekuatan anak saat menendang bola

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa menendang merupakan gerak manipulatif yang membutuhkan koordinasi antara kaki, tungkai, posisi badan, pandangan, lengan

¹⁰ Sukintaka, *Permainan dan Metodik* (Jakarta: Depdikbud, 1973), h.120

dan gerakan ikutan. Jadi dapat disimpulkan bahwa gerak dasar menendang merupakan suatu aktivitas menggerakkan atau memindahkan suatu objek (bola) dari satu titik ke titik lain dengan sepakan kaki yang membutuhkan koordinasi antara kaki, tungkai, posisi badan, pandangan, lengan dan gerakan ikutan.

Adapun cara atau teknik menendang bola yaitu dengan awalan sedikit serong dengan kaki tumpuan diletakan disamping belakang bola lurus menghadap ke depan dengan lutut sedikit ditekuk. Kaki sepak diayunkan dari belakang ke depan menyepak bagian tengah bola dan tetap mengikuti gerakan bola dengan badan agak sedikit condong ke belakang dan lengan membentang ke samping untuk keseimbangan serta mata tetap melihat ke arah bola.

c. Karakteristik Kemampuan Gerak Manipulatif Menendang Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Charles B. Corbin dalam Yundato menyatakan bahwa seorang anak usia tahun pertama sampai empat atau lima tahun pertama termasuk dalam periode pertumbuhan yang paling cepat, baik ciri-ciri fisik maupun

mentalnya.¹¹ Pada saat anak usia prasekolah, mereka sudah terbiasa melakukan kegiatan seperti berlari, melempar, memanjat, melompat hingga melakukan kegiatan-kegiatan permainan lain di lingkungannya. Aktivitas semacam itu sangat memerlukan kemampuan kasar karena melibatkan otot-otot besar anak seperti gerakan kaki, gerakan pangkal tangan dan gerakan bahu. Kemampuan motorik kasar termasuk keterampilan gerak dasar manipulatif berbeda untuk setiap anak, dengan demikian penelitian yang dilakukan ahli psikologi memperlihatkan bahwa sekalipun kemampuan motorik pada tiap anak berbeda tetapi pada usia-usia tertentu seorang anak sudah dapat melakukan gerak dasar manipulatif yang hampir sama dapat dilakukan oleh anak seusianya.

Pada tiap tahapan usia terdapat kompetensi yang harus dicapai pada masing-masing aspek perkembangan sebagai norma yang dapat digunakan sebagai petunjuk untuk menilai kenormalan perkembangan anak. menurut Hurlock tentang perkembangan motorik anak, bahwa selama usia 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar.¹² Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, melempar dan

¹¹ Yudanto, *Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2006), h.2

¹² Hurlock, *op.cit*, h.150

sebagainya. Agar pertumbuhan dan perkembangan dapat terjadi secara optimal, maka setiap pendidik anak usia dini perlu memahami karakteristik perkembangan gerak anak disetiap rentan usia serta kegiatan perkembangan gerak secara tepat, aman, nyaman dan menyenangkan. Adapun ciri-ciri kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun menurut Caughlin yang dikutip oleh Sumantri antara lain sebagai berikut:

(1) Pada tahap usia 4 tahun anak mampu menendang secara terkoordinasi ke belakang dan ke depan dengan kaki terayun dan tangan mengayun ke arah berlawanan secara bersamaan.¹³

Karakteristik menendang tersebut perlu dimiliki oleh anak usia 4 tahun. Berbeda dengan karakteristik kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia 5 tahun, diantaranya sebagai berikut:

(1) Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola.¹⁴

Kemampuan anak dalam melakukan tendangan sambil melangkah merupakan karakteristik kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 5 tahun yang perlu dikuasai oleh anak.

¹³ Hurlock, *op.cit*, h.150

¹⁴ *Ibid*

Disampaikan Sujiono dkk bahwa karakteristik kemampuan gerak dasar manipulatif menendang adalah sebagai berikut:

1. Bermain dengan bola: menendang dengan mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang

Pernyataan yang hampir sama juga ditegaskan oleh Gallahue, bahwa karakteristik kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun yaitu:

1. Usia 4 tahun
 - (a) Menendang secara terkordinasi ke belakang dan ke depan dengan kaki terayun dan tangan mengayun ke arah berlawanan secara bersamaan.
2. Usia 5 tahun
 - (a) Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola.¹⁵

Karakteristik kemampuan gerak dasar manipulatif anak secara yuridis tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini mengenai tingkat pencapaian perkembangan gerak dasar manipulatif untuk kelompok usia 4-5 tahun, diantaranya sebagai berikut:

¹⁵ David L, Gallahue, John C. Ozmun, *Understanding Motor Development* (International Edition, 2006), h.190-191

(1) Menendang sesuatu secara terarah.¹⁶

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli mengenai kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun diantaranya sebagai berikut: anak sudah mampu menendang menendang secara terkoordinasi ke depan dan ke belakang dengan kaki terayun dan tangan mengayun berlawanan arah secara bersamaan, menendang dengan memutar badan dan menendang secara terarah.

2. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dibutuhkan oleh setiap anak. Dimanapun anak-anak berada, bermain merupakan kebutuhan penting bagi anak dan tidak dapat dipisahkan. Maksudnya, dunia bermain adalah dunia anak. Jika anak-anak dipisahkan dengan kegiatan bermain, sama artinya dengan memisahkan anak-anak dari dunianya sendiri.

Bermain dalam dunia anak merupakan unsur yang penting untuk pembentukan perilaku anak kelak. Menurut Ki Hajar Dewantara permainan anak-anak sebagai usaha pendidikan

¹⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 (Jakarta: Percetakan Negara, 2009), h.8

bersemboyan dari “kodrat kea arah adab”.¹⁷ Pendidikan untuk anak usia dini seharusnya dilakukan sesuai dengan dunia anak usia dini yaitu dunia bermain. Melalui bermain anak tidak hanya merasa nyaman dan senang melainkan juga diarahkan kepada penanaman nilai-nilai budaya, moral dan pendidikan yang berguna bagi anak kelak. Dengan demikian anak akan berkembang menjadi manusia yang berbudaya sehingga mampu hidup bermasyarakat dengan menghargai beraneka ragam kultur.

Bermain memberikan banyak arti untuk anak-anak. Bermain dapat membuat anak senang, gembira dan mendapatkan teman-teman baru. Semiawan mengemukakan, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.¹⁸ Bermain murni dipilih dan dimainkan oleh setiap anak karena mereka merasa nyaman dan senang ketika memainkannya.

Aktivitas bermain tidak hanya membuat anak-anak senang dan bergembira, melainkan juga mengembangkan kemampuan dalam diri anak dan mengasah daya imajinasi anak. Menurut Sudono, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian

¹⁷ Emmy Budiarti, *Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini*, h.99 (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/download/531/488>)

¹⁸ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)* (Jakarta: PT Prenhallindo, 2002), h.20

atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁹ Ketika anak bermain, mereka akan mempelajari segala sesuatu yang ada disekitarnya, sehingga bermain menjadi lebih bermakna bagi anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Montessori dalam buku Suyadi yang menyatakan bahwa ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.²⁰ Hal tersebut akan membantu anak untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak.

Ketika anak memperoleh pengetahuan dan informasi melalui kegiatan bermain, dari situlah anak secara tidak langsung sedang belajar. Dalam arti kata belajar yang menyenangkan, bukan belajar yang terpusat pada guru dan duduk diam selama berjam-jam. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugar dan Sugar, "*games are the perfect vehicle to bring the fun and energy of play into a learning zone.*"²¹ Permainan merupakan sarana yang sempurna untuk membawa kegembiraan dan energi bermain ke zona belajar. Sehingga dengan perasaan senang dan gembira melalui bermain anak dapat belajar dan meningkatkan kemampuannya dengan lebih baik.

¹⁹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h.1

²⁰ Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan* (Yogyakarta: Power Books, 2009), h.20

²¹ Steve Sugar and Kim Kostoroski Sugar, *Primary Games* (San Frasisco: Jossey-Bass, 2002), h.xix

Bermain dilakukan oleh setiap anak dengan perasaan tulus ikhlas dan tanpa ada paksaan atau tekanan dari siapapun. Dalam dunia psikologi, kegiatan bermain dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih lausnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukannya atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.²² Bermain dipilih dan dimainkan anak untuk menyalurkan ekspresi, imajinasi, kebebasan, berkarya, menyalurkan energi dan tentunya membuat hari-hari anak menjadi lebih ceria dan berwarna. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Fromberg dalam buku Samuelsson dan Flear, "*play is characterized by thinking and activity that is symbolic, meaningful, active, pleasurable, voluntary, rule-governed and episodic*"²³ bermain ditandai dengan pemikiran dan kegiatan yang simbolik, berarti, aktif, menyenangkan, sukarela, ada aturan dan episodik.

Bermain memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengekspresikan dirinya. Menurut Sully dalam buku Tedjasaputra, tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas social yang dilakukan bersama sekelompok

²² Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar (Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan)* (Jakarta: Edukasia, 2009), h.17

²³ Ingrid Pramling-Samuelsson and Marilyn Flear, *Play and Learning in Early Childhood Strengths* (Australia: Springer, 2009), h.2

teman.²⁴ Dalam kegiatan bermain anak akan mengeluarkan berbagai ekspresi sesuai perasaannya ketika ia bermain. Anak-anak akan lebih banyak mengekspresikan dirinya ketika mereka bermain bersama dengan teman-temannya daripada bermain sendiri di dalam rumah.

Kegiatan bermain tidak hanya mampu membuat anak-anak mengekspresikan perasaannya dan mengetahui banyak informasi di sekitarnya. Melainkan juga membantu anak untuk dapat berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Hartley dalam buku Driscoll dan Nagel menyatakan bahwa "*play is the essential ingredient, the vehicle by which children communicate, socialize, learn about the world around them, understand themselves and other, deal with their problems and practice some of the skills they will use in the future.*"²⁵ Bermain adalah unsur penting, sarana yang digunakan anak-anak untuk berkomunikasi, bersosialisasi, belajar tentang dunia di sekitar mereka, memahami dirinya dan orang lain, menghadapi masalah mereka dan berlatih beberapa keterampilan untuk digunakan di masa depan. Dari pernyataan tersebut sangat jelas bahwa bermain sangat dibutuhkan setiap anak dan bermain tidak sekedar bersenang-senang, melainkan juga memiliki makna yang baik bagi setiap anak.

²⁴ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h.15

²⁵ Driscoll and Nagel, *op.cit.*, h.56

Kegiatan bermain berperan sangat besar sebagai sarana untuk meningkatkan aspek-aspek kemampuan dalam diri anak termasuk dalam hal fisik motorik. Bermain dan permainan erat kaitannya dan tidak mungkin terpisah, karena permainan merupakan bagian dari bermain. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukannya.²⁶ Jadi bermain permainan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan anak menjadi lebih baik serta memiliki nilai bagi kehidupan sehari-hari seorang anak.

Permainan mampu mendorong keingintahuan anak untuk mencari informasi baru di sekitarnya. Berlyne dalam buku Santrock menjelaskan permainan sebagai sesuatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita, meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau yang tidak biasa.²⁷ Melalui permainan setiap anak dapat mencari informasi yang mereka butuhkan untuk memenuhi keingintahuannya. Secara tidak langsung informasi yang didapat anak tidak hanya selalu bersumber dari buku, melainkan juga dari alam sekitar anak.

²⁶ Semiawan, *loc.cit*

²⁷ John W. Santrock, *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai definisi bermain dan permainan dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang bersifat menyenangkan bagi anak dan dilakukan atas dasar sukarela atau kehendak sendiri tanpa ada paksaan atau tekanan, serta bermakna bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Kegiatan bermain dan permainan dapat dijadikan sarana dalam mengembangkan aspek-aspek kemampuan dalam diri anak. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi dan mengekspresikan perasaannya.

b. Manfaat Bermain

Bermain tidak hanya suatu kegiatan yang menyenangkan bagi setiap anak, melainkan juga memiliki manfaat yang besar bagi anak. Bermain dapat membantu anak menyalurkan energinya, ekspresi dan imajinasinya. Bermain juga memberikan berbagai macam informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan setiap anak. Sehingga bermain tidak hanya identik dengan kegiatan bersenang-senang, melainkan juga suatu kegiatan yang mampu menstimulus segala potensi yang dimiliki anak.

Kegiatan bermain juga bertujuan untuk mengenalkan kepada anak mengenai aturan-aturan ketika mereka bermain dalam

kelompok. Anak akan belajar mentaati peraturan, membuat aturan bersama, bagaimana berperilaku dan rasanya menang atau kalah. Melalui bermain anak akan mengetahui bahwa ketika ia bermain dengan teman-temannya, ia perlu mentaati aturan yang telah disepakati dalam kelompok dan ketika ia menang atau kalah, ia akan belajar menerima dengan lapang dada.

Selain itu, bermain juga mampu meningkatkan segala aspek perkembangan anak yang terus berkembang seiring anak tumbuh besar. Aspek perkembangan tersebut perlu distimulus melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, karena pada hakikatnya anak usia dini belajar melalui kegiatan bermain. Aspek-aspek perkembangan anak diantaranya yaitu aspek fisik motorik, kognitif, sosial dan emosi.

Secara fisik motorik, bermain membantu anak menyalurkan tenaga berlebih yang dimiliki dan membebaskan anak bergerak secara aktif. Bermain secara aktif diperlukan oleh anak, agar anak tumbuh memiliki otot-otot tubuh yang kuat. Menurut Stone, "*play provides opportunities for both fine and gross motor development.*"²⁸ Bermain memberi kesempatan motorik halus dan kasar untuk berkembang. Contohnya, bermain permainan keseimbangan meniti balok titian untuk motorik kasar atau bermain *finger painting* untuk motorik halus.

²⁸ Sandra J. Stone, *Playing a Kid's Curriculum* (USA: GoodYearBooks, 1993), h.7

Bermain dapat yang dapat melatih fisik dan motorik anak baik itu motorik kasar maupun halus perlu untuk dilakukan. Bermain permainan yang banyak membuat anak bergerak aktif akan menjadikan anak lebih sehat daripada bermain permainan yang pasif. Jika anak lebih banyak bermain permainan pasif seperti bermain *game online* akan menimbulkan banyak penyakit seperti obesitas, sakit mata dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan mengenai manfaat bermain di atas dapat dideskripsikan bahwa bermain memiliki peranan penting bagi seluruh aspek perkembangan anak. Melalui bermain seluruh potensi dan kemampuan yang dimiliki anak dapat teroptimalkan dengan baik. Dalam hal ini manfaat bermain terhadap aspek fisik motorik anak adalah sebagai sarana untuk anak bergerak aktif sehingga dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, menjaga kesehatan, dan dengan bermain permainan aktif anak akan lebih terhindar dari penyakit seperti obesitas, penyakit mata dan sebagainya.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia 4-5 Tahun

Bermain menjadi kebutuhan dasar dalam masa kanak-kanak. Melalui bermain kebutuhan anak akan terpenuhi dengan tersalurkannya energi dan perasaan anak sehingga anak mendapatkan rasa puas dan gembira. Menurut Brewer terdapat

beberapa karakteristik bermain yaitu *“play according to its characteristics include personally motivation, active involvement, nonliteral meaning, no extrinsic goals, meaning that is supplied by the players, no extrinsic rules.”*²⁹ Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa karakteristik bermain menurut bBrewer bermain yang sesuai dengan karakteristiknya terdiri dari bermain merupakan motivasi pribadi, keterlibatan aktif, tidak harfiah/bebas literal, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, pemain memberikan makna pada bermain, tidak memiliki aturan ekstrinsik. Pernyataan tersebut menjelaskan dengan bermain menjajikan anak termotivasi, aktif dan di dalam bermain, pemain memberikan makna tersendiri pada bermain.

Bermain merupakan saran penting bagi anak untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu : bermain dilakukan karena kesukarelaan, bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, tanpa iming-iming apapun, dalam bermain aktivitas lebih penting dari pada tujuan, bermain menuntut partisipasi aktif, bermain itu bebas, dalam bermian individu bertingkah alku secara spontan, makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.³⁰ Berdasarkan pernyataan tersebut bermain dilakukan anak karena kesukarelaan

²⁹ Jo Ann Brewer, *Earl Childhood Education Preschool Through Primary Grades Sixth Edition* (USA: Pearson Education, 2007), h.142

³⁰ Sofia Hartati, *How To Be A Good Teacher and To Be A Good Mother* (Jakarta: Enno Media, 2007), h. 64

tanpa adanya paksaan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Tanpa dijanjikan apapun karena bermain itu sendiri sudah menyenangkan. Aktivitas lebih penting daripada tujuan karena bermain adalah aktivitas itu sendiri. Bermain menuntut partisipasi aktif anak baik secara fisik dan psikis. Bermain itu bebas dan tidak harus selaras dengan kenyataan. Individu bertindak laku secara spontan sesuai dengan yang diinginkannya saat itu. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku yaitu anak itu sendiri. Pernyataan tersebut menjelaskan dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, melainkan lebih pada bagaimana sikap anak itu sendiri dalam melakukan kegiatan bermain.

Dalam bermain anak dapat memberikan makna tersendiri pada bermain dan memberikan kesempatan pada anak untuk menguasai berbagai hal. Menurut Eheart dan Leavitt menyatakan *“play offers young children opportunities to master many fundamental physical, social and intellectual skills and concepts.”*³¹ Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa bermain menawarkan kesempatan bagi anak usia dini untuk menguasai banyak keterampilan fisik, sosial dan kemampuan intelektual dan konsep yang mendasar. Pernyataan tersebut menjelaskan bermain

³¹ Jo Ann Brewer, *op.cit.*, h.148

memberikan kesempatan untuk menguasai banyak keterampilan fisik, sosial dan kemampuan intelektual dan konsep mendasar.

Kegiatan bermain memberikan kesempatan untuk menguasai banyak keterampilan dan kemampuan yang dapat dilakukan oleh anak dengan atau tanpa alat. Bermain memiliki karakteristik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smithet al Garvey: Rubin, Fein & Vandenberg dalam Tedjasaputra yaitu : 1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik/muncul atas keinginan sendiri; 2) bermain diwarnai dengan emosi-emosi yang positif; 3) fleksibilitas; 4) lebih menekankan pada proses; 5) bebas memilih; 6) mempunyai kualitas pura-pura.³² Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa karakteristik bermain anak prasekolah usia 4-5 tahun diantaranya bermain merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi anak usia dini, keinginan bermain datang dari dalam diri anak sendiri tanpa paksaan dari orang lain, kegiatan bermain juga dapat menstimulus semua aspek perkembangan secara optimal. Pernyataan tersebut menjelaskan keinginan bermain datang dari dalam diri anak sendiri tanpa paksaan dari orang lain dan bermain menjadi kebutuhan yang paling mendasar bagi anak.

Keinginan bermain pada anak datang dari dalam diri anak sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Ciri kegiatan bermain

³² Mayke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: PT Grasindo, 2001) , h.16

bagi anak. Menurut Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vanberg mengungkapkan “bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, bebas memilih, mempunyai kualitas pura-pura.”³³ Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dideskripsikan bahwa bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, muncul berdasarkan keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, walaupun emosi positif tidak tampak setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, saat bermain perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Bebas memilih, dari ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Mempunyai kualitas pura-pura. Pernyataan tersebut menjelaskan tentang karakteristik bermain anak, yang mana anak dapat bebas

³³ Kak Andang Ismail, , h.31-32

memilih dan pada saat bermain perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat didefinisikan bahwa pada dasarnya semua kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak secara sukarela. Kegiatan bermain juga lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir dari semua kegiatan bermain yang dilakukannya. Oleh karena itu bermain penting bagi anak agar terangsang semua aspek perkembangannya secara optimal.

d. Permainan Tradisional

1) Pengertian Permainan Tradisional

“Permainan merupakan cabang olahraga yang digunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan, tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan”.³⁴ Dalam aktivitas-aktivitas yang disebut permainan atau bermain adalah gerak yang dinyatakan dalam suatu kegiatan yang menyenangkan, untuk melepaskan penat dan masalah yang ada, berbeda dengan belajar yang tujuannya untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dan keterampilan secara sadar maupun tidak. “Permainan adalah kesenangan untuk melakukan gerak dan kebebasan untuk

³⁴ Imam Santoso, *Permainan dan Metodik* (Bandung: Remaja Karya, 1997), h.1

mengungkapkan melalui gerak, tanpa adanya paksaan dari pihak lain yang tujuannya untuk mendapat kesenangan”.³⁵

Pendekatan permainan merupakan cara penyajian bahan pembelajaran dimana anak melakukan permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatifnya. Hasrat bermain mudah diamati terhadap anak-anak yang sedang berkumpul dan bermain. Bermain sudah merupakan dunia anak-anak, karena dengan bermain anak bebas melakukan semua yang ada pada dirinya untuk mendapatkan kepuasan batin yaitu kesenangan.

Pendidikan adalah sebuah proses seorang untuk memperbaiki sikap, atau mengubah tingkah laku melalui ajaran dan latihan secara perlahan-lahan. Sedangkan makna bermain dalam pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang. Teknologi saat ini sangat berperan penting dalam dunia pendidikan, contohnya sebagai penunjang proses pembelajaran di sekolah,. Teknologi di dunia pendidikan di Indonesia masih kurang mendapatkan perhatian yang khusus dari pemerintah daerah atau pusat, khususnya pada daerah-daerah terisolir.

Di Indonesia banyak terdapat permainan-permainan khas yang dimiliki setiap daerah, walaupun ada beberapa permainan

³⁵ <http://saifurss07.com/2014/1/07/hakikat-bermain> diakses pada 5 April 2017, Jam 13.30 WIB

yang serupa, tetapi pada dasarnya setiap permainan tersebut memiliki ciri khas sendiri pada setiap daerah asalnya. Permainan tersebut dinamakan permainan tradisional. Permainan tradisional ini ada yang menggunakan alat, ada juga yang tidak menggunakan alat saat memainkannya. Ada permainan yang membutuhkan tempat luas dan ada juga yang dapat dilakukan di tempat terbatas. Setiap permainan tradisional biasanya terkandung nilai-nilai masyarakat daerah. Permainan tradisional juga dapat disebut sebagai olahraga tradisional karena ada beberapa permainan yang dilakukan dengan melakukan aktivitas fisik seperti berlari.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang tergerus perkembangan jaman sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang jauh lebih besar dari yang terlihat. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam melakukan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. "Sebagai cetusan cinta atau ungkapan kasih sayang permainan tradisional terasa mengalir, sehingga tanpa bantuan alat pun sentuhan itu muncul dan sentuhan-sentuhan ikhlas mampu merangsang ribuan impuls saraf menjadi aktif".³⁶

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat.

³⁶ Aisyah fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2014), h.5

Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. sementara itu, kenyataan di lapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan yakni semakin berkurangnya permainan tradisional anak yang masih dimainkan oleh anak-anak, hal tersebut dapat berakibat pada kepunahan jenis permainan tradisional itu sendiri.

Permainan tradisional atau olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas.³⁷ Jadi permainan tradisional itu harus mengandung nilai-nilai tradisional dari daerah tempat permainan itu dimainkan, misalnya ada nasehat yang terkandung di dalam permainan ataupun bahasa daerah yang digunakan dalam bermain. Dalam olahraga tradisional perlu diperhatikan adanya pemilahan antara permainan anak-anak dan orang dewasa. Olahraga tradisional bagi orang dewasa termasuk dalam berbagai lomba dan kontes seperti perang pandan, karapan sapi, sodoran, adu domba dan sebagainya. Sedangkan olahraga tradisional untuk anak-anak terdapat berbagai jenis tergantung dari suku bangsa yang memiliki olahraga tersebut.³⁸

³⁷ Achmad Latief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional* (Tangerang: Cerday Jaya, 2006), h.1

³⁸ *Ibid.*, h.4

Permainan tradisional menurut Danandjaja dalam siregar adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.³⁹ Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak. Permainan itu tersebar dan sedikit berubah permainannya dari daerah satu ke daerah lainnya secara lisan.

Permainan tradisional menurut Soepandi dalam Siregar adalah segala perbuatan baik mepergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.⁴⁰ Permainan tradisional ini sudah lama ada dari nenek moyang dan permainan ini warisan secara turun temurun sampai sekarang. Adapun tujuan dari permainan tradisional adalah untuk sarna hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Dari berbagai teori tentang permainan tradisional, penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya.

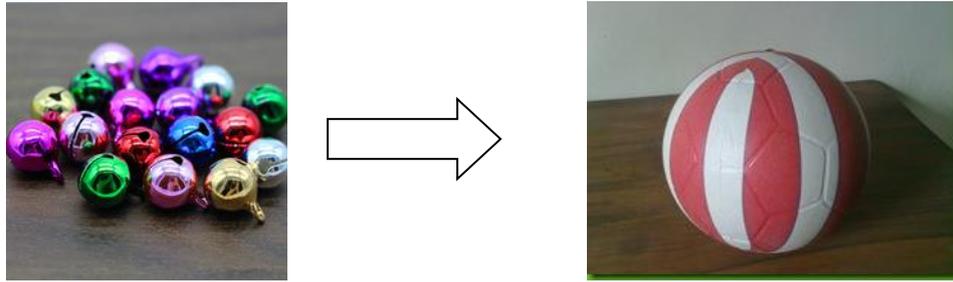
³⁹ Nofi Marlina Siregar, *Bahan Ajar Teori Bermain* (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.137

⁴⁰ *Ibid.*, h.138

2) Permainan Tradisional Sepak Tekong

Permainan sepak tekong adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari daerah Sumatera Barat. Sepak dalam bahasa Indonesia artinya sepang –menyepak, sedangkan tekong artinya kaleng. Jika saat bermain tidak menemukan kaleng, maka dapat diganti dengan benda lainnya, asalkan saat disepak benda tersebut mengeluarkan bunyi.⁴¹ Permainan ini idealnya dimainkan oleh 5-10 orang dan dilakukan di halaman rumah, lapangan atau tempat yg memiliki tempat persembunyian. Permainan sepak tekong ini tidak berbeda jauh dengan permainan tradisional petak umpet hanya ada beberapa aturan dan cara bermain yang berbeda. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah kaleng susu kecil yang diisi dengan pasir agar jika disepak akan mengeluarkan bunyi, jika tidak ada kaleng, maka dapat diganti dengan bola kecil, kapur untuk memberi batas kaleng/bola. Bola yang dipakai pun harus mengeluarkan berbunyi ketika di sepak, jika bola yang dipergunakan, maka bola diisi dengan lonceng kecil di dalamnya, agar ketika disepak mengeluarkan bunyi.

⁴¹ <http://budaya-indonesia.org/sepak-tekong/> diakses pada 5 April 2017, Jam 15.00 WIB



Gambar 2.4 lonceng kecil dimasukkan ke dalam bola



Gambar 2.5 Permainan Tradisional Sepak Tekong⁴²

Cara bermain permainan sepak sekong ini adalah sebagai berikut :

1. Sebelum permainan dimulai, lebih dulu para pemain menetapkan pemain yang akan berjaga, tempat kaleng/bola ditempatkan sebagai tekong dan juga batas pemain dapat bersembunyi.

⁴² <http://caturbanaran.blogspot.co.id/11/sepak-sekong-permainan-tradisional.html> diakses pada 5 April 2017, Jam 14.30 WIB

2. Setelah itu membuat batas menggunakan kapur untuk tempat tekongnya. Batas dapat berupa bentuk lingkaran atau pun persegi.
3. Seluruh pemain beserta penjaga berdiri di dekat tekong, kemudian salah satu dari pemain yang tidak berjaga menyepak tekong sejauh-jauhnya. Ketika penjaga mengejar tekong, para pemain lain pergi bersembunyi
4. Penjaga harus mengembalikan tekong yang sudah disepak ke tempat yang telah ditentukan lalu duduk di atasnya sambil menutup mata.
5. Salah satu pemain yang bersembunyi akan berteriak “Siap” jika semua pemain telah bersembunyi, namun jika ada pemain lain yang meneriakan “Belum”, maka penjaga tidak boleh membuka matanya terlebih dahulu.
6. Apabila diantara pemain yang bersembunyi ada yang diketemukan oleh penjaga, maka penjaga dan orang tersebut harus berlari secepat mungkin menuju tekong. Jika penjaga yang lebih dulu menyentuh tekong dan menyebut nama pemain yang diketemukannya, maka pemain tersebut dinyatakan ditangkap dan penjaga kembali mencari pemain lain yang bersembunyi. Namun jika pemain yang diketemukan lebih dulu

mencapai tekong, maka pemain tersebut harus menyepak tekong tersebut dan penjaga kembali berjaga.

7. Jika penjaga berhasil menemukan seluruh pemain yang bersembunyi, maka pemain pertama yang diketemukan oleh penjaga yang akan bergantian berjaga tekong.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dimaksudkan agar peneliti tidak hanya meniru, tetapi juga dapat mengambil masukan-masukan untuk penelitian selanjutnya. Berikut peneliti menyajikan penelitian-penelitian yang relevan terkait penelitian tersebut :

1. Yuhelmi (2011)⁴³ dalam tesisnya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Melalui Permainan Tradisional Minangkabau di TK Angkasa Lanud Padang”, memberikan hipotesis bahwa kemampuan motorik anak TK kelompok usia 5-6 tahun diduga akan meningkat hingga pada level berikutnya setelah dilakukan pembelajaran sipak tekong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisa pembelajaran pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 2,72 dan pada siklus 2 rata-rata 2,89, hasil ini terjadi peningkatan kemampuan motorik anak secara signifikan dengan dilandasi

⁴³ Yuhelmi, Tesis, *Peningkatan Kemampuan Motorik Melalui Permainan Tradisional Minangkabau*, Alumni S2 PAUD PPS UNJ, Tahun 2011.

respons positif terhadap peforma tes kemampuan motorik yang diberikan. Semua anak telah melakukan *performance* motoriknya dengan hasil sangat tinggi (baik sekali). Hasil penelitiannya juga menyimpulkan secara keseluruhan bahwa terdapat temuan penting yaitu (a) pembelajaran permainan tradisional sipak tekong dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak TK; (b) terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan penelitian tindakan melalui permainan tradisional Minangkabau, sipak tekong.

2. Maaruji (2011)⁴⁴ dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional dan *Motor Educability* Terhadap Hasil Belajar Lari Cepat pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wakatobi”, berdasarkan hasil analisa data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa (a) secara keseluruhan permainan hadang lebih unggul dari permainan enggo-enggo terhadap hasil belajar lari cepat; (b) terdapat interaksi antara permianan tradisional dan kemampuan belajar gerak terhadap hasil belajar lebih cepat; (c) permainan hadang lebih unggul dari permainan enggo-enggo terhadap hasil belajar lari cepat dengan kemampuan belajar gerak “tinggi”; (d) tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara

⁴⁴ Maaruji, Tesis, *Pengaruh Permainan Tradisional dan Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Lari Cepat pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wakatobi*. Alumni S2 PAUD PPS UNJ, Tahun 2011

permainan hadang dan enggo-enggo terhadap hasil belajar lari cepat dengan kemampuan belajar gerak rendah.

3. Warni Djuwita (2009)⁴⁵ dalam disertasinya yang berjudul “Permainan Tradisional Berbasis Sasak Sebagai Sarana Stimulasi Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”, penelitian ini menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai media atau sarana stimulasi aspek-aspek perkembangan anak, dalam hal ini aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional, maka diambil beberapa kesimpulan, diantaranya:

- a. Ada 15 permainan terutama dalam deskripsi data temuan sampai pada mengklasifikasikan dan mengidentifikasi berdasar latar belakang kesejarahan sosial budaya masyarakat sasak yang terbagi dalam empat kelompok besar yakni permainan berbasis kesejarahan dan kejuangan fisik, yakni permainan peresean, sepak siat, belanjakan, bertemplekan, dll. Permainan berbasis pesisir di masyarakat nelayan, seperti ngumang, betete kantir, puccia, dll. Permainan berbasis hiburan dan musim, batan nage, manuk kurung, lung-lung semenciwa, derek, dll.
- b. Permainan tradisional sangat signifikan sebagai media stimulan bagi empat aspek utama perkembangan anak, sehingga

⁴⁵ Warni Djuwita, Disertasi, *Permainan Tradisional Berbasis Sasak Sebagai Sarana Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, Studi Kualitatif di Lombok, 2009. PPS UNJ.2010

permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang bisa dipilih dalam aktifitas bermain anak, untuk kepentingan mengeksplor potensi anak, untuk kepentingan mengeksplor potensi anak dan menjadi *basic* pembentukan kekuatan fisik anak untuk menjadi lebih terampil dalam berbagai aktifitas olahraga berikutnya (olahraga sepak bola, atletik, pencak silat, tinju, dsb).

- c. Terkandung nilai-nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional sebagaimana yang terdapat dalam kitan kotaragama. Yaitu kitab hukum, aturan kerajaan islam selaparang yang memuat tentang aturan-aturan dan norma-norma kehidupan dan tata pemerintahan.

Penelitian secara ilmiah yang dilakukan oleh tiga orang peneliti tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai media atau sarana stimulasi aspek-aspek perkembangan anak, dalam hal ini aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional, pembelajaran permainan tradisional sipak tekong dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak TK. Adanya pengaruh permainan tradisional dan *motor educabilty* terhadap hasil belajar lari cepat.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan terhadap variabel yang diteliti, peneliti menerapkan permainan sepak tekong

untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun di TK Al Falaah Bogor.

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran, guru tentu mempunyai metode pembelajaran sendiri yang digunakan agar anak termotivasi terhadap pembelajaran yang diajarkan. Pada rentang usia 4-5 tahun anak berada di kelas awal Taman Kanak-kanak, anak akan menemui lingkungan baru, teman sebaya baru, guru, kepala taman kanak-kanak yang harus dilalui anak melalui proses adaptasi.

Pembelajaran di taman kanak-kanak merupakan cara untuk dapat pendidikan sekaligus pengalaman pada anak. Salah satu metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah metode bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar lebih memberikan kesempatan pada anak untuk lebih aktif dan dapat mengeksplor potensi dirinya. Hanya menerima pembelajaran dari guru tidak membuat anak mengerti apa tujuan dari materi yang diberikan. Proses pembelajaran selama ini hanya dilakukan satu arah dari guru, anak dibiasakan untuk mendengarkan dan mematuhi perintah tanpa dibiasakan untuk belajar aktif. Dengan cara yang seperti demikian, akan menghambat anak untuk bergerak aktif dan menghambat anak untuk mengeksplor potensi dirinya sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan berkualitas.

Dengan menggunakan metode bermain sambil belajar, pembelajaran dirancang menggunakan permainan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan permainan boiboian dan sepak tekong anak akan bebas aktif bergerak, dengan begitu anak tidak mudah bosan dan anak tidak akan menyadari bahwa mereka sedang melakukan latihan gerak dasar manipulatif.

Metode bermain dengan permainan tradisional ini memiliki kelebihan yaitu anak dapat bebas aktif bergerak, memberikan kesempatan anak untuk mengeksplor kemampuan motorik kasarnya, terutama kemampuan gerak dasar manipulatif. Dengan demikian metode pembelajaran bermain dengan permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran gerak dasar manipulatif.

Dari uraian di atas tersebut terdapat adanya kesinambungan antara metode bermain dengan permainan tradisional terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif. Karena dengan bermain anak dapat bebas bergerak, anak tidak akan menyadari bahwa sebenarnya ada dalam kegiatan pembelajaran karena bermain bagi anak adalah hal yang menyenangkan dan sangat disukai oleh anak. Sejalan dengan hal tersebut, maka penggunaan metode bermain dengan permainan tradisional sepak tekong diharapkan mampu berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut : “Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif menendang anak usia 4-5 tahun”.