

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Besarnya tantangan dunia menjadikan tantangan pendidikan juga makin besar. Pendidikan di berbagai belahan dunia sangat berkembang yang menuntut mutu pendidikan semakin baik. Berkembangnya pendidikan didukung dengan adanya penunjang pendidikan agar dapat menjadi pondasi yang kuat dalam menghadapi dunia yang lebih luas. Pendidikan di Indonesia memerlukan penunjang pendidikan yang berkualitas agar mutu pendidikan Indonesia semakin baik.

Pada era sekarang penunjang pendidikan perlu mendapatkan pengawasan dari pemerintah untuk perkembangan anak. Dalam mencapai hal tersebut, pendidikan memerlukan program pendidikan yang terbaik untuk diberikan sejak dini pada anak, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut UU No 20 tahun 2003, pendidikan anak usia dini adalah upaya yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan *The National Assosiation for The Education of Young Children* (NAEYC) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap usia 0-8 tahun (Bredekamp, 1992: 1).

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan pertamakali adalah di dalam keluarga. Orangtua secara alami melakukan proses pendidikan melalui berbagai aktivitas dan berbagai perlakuan melalui pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi sangat penting sebab anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Hal ini didukung oleh Reber (1995) yang menyebutkan bahwa periode kritis adalah saat di mana individu memperoleh rangsangan, perlakuan, atau pengaruh dari lingkungan pada masa atau saat yang tepat. Apabila saatnya tepat artinya dalam keadaan yang sensitif, keadaan yang siap menerima rangsangan dari luar dan memperolehnya, maka akan terjadi hubungan yang positif dan akan berdampak positif pula. Sebaliknya apabila tidak siap, maka tidak akan terjadi hubungan apa pun, atau akan sia-sia.

Tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar/fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*). Masa ini ditandai dengan pertumbuhan otak anak berkembang dengan cepat yang memerlukan beragam stimulasi. Penelitian Keith Osborn, Benjamin S. Bloom (1993) dalam Mutiah (2010) terkait dengan pertumbuhan otak manusia ditemukan bahwa sejak lahir hingga usia 4 tahun telah terbentuk 50% dari keseluruhan pertumbuhan otak manusia. Kemudian antara usia 4 hingga 8 tahun bertambah 30%.

Froebel (Ernawulan Syaodih, 2005: 10) menyatakan bahwa masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*noble and malleable phase of human life*). Pada masa inilah terjadinya peluang yang besar untuk pengembangan

dan pembentukan berbagai konsep yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Briggs (2012) yang menyatakan bahwa proses belajar pada masa inilah yang mempengaruhi perkembangan pada tahapan selanjutnya. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi yang meliputi aspek nilai agama moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Masing-masing bidang pengembangan memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Bidang pengembangan yang perlu mendapat perhatian untuk dikembangkan adalah aspek fisik-motorik (motorik kasar) dan aspek sosial (sikap tanggung jawab).

Perkembangan motorik anak dapat dilihat ketika anak bermain yang mana anak melakukan kegiatan agar merangsang perkembangan motorik kasarnya. Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009: 62) “bermain memberikan kesempatan yang luas untuk bergerak pada anak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik”. Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak taman kanak-kanak. Kegiatan yang meningkatkan motorik kasar berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Menurut Schunk (2012) bahwa anak mulai mengembangkan motorik indrawi, visual, dan auditori yang distimulasi melalui lingkungan sekitarnya. Perkembangan motorik kasar anak perlu adanya bantuan dari pendidik untuk membantu jenis latihan yang

aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia serta menyenangkan dan tepat bagi anak.

Perkembangan sosial dalam pendidikan anak usia dini juga sangat perlu dikembangkan sebab pada dasarnya anak memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial. Yusuf (2006: 27) menyatakan bahwa anak dilahirkan belum bersifat sosial. Anak belum mampu bergaul dengan orang lain. Anak perlu belajar dan berlatih agar mampu bersosialisasi dengan orang lain. Menurut Oemar Hamalik (1990: 97) bahwa siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan sikap. Pengembangan sikap diantaranya sikap bertanggung jawab, memiliki rasa empati, bersosial dengan baik, percaya diri, dan sikap positif lainnya.

Hal yang penting dalam menjalin hubungan sosial adalah sikap tanggung jawab. Mengajarkan dan mengembangkan sikap tanggung jawab sejak dini sangat penting dengan catatan harus dalam batas kemampuan anak. Dengan belajar bertanggung jawab maka anak akan belajar mengenai kewajibannya dalam melaksanakan suatu hal yang sesuai dengan lingkungannya dan dirinya sendiri. Sikap tanggung jawab anak perlu untuk terus distimulasi agar berkembang dengan baik. Tanggung jawab anak dapat dilihat bagaimana cara anak melakukan/menyelesaikan tugas terhadap diri sendiri dan lingkungan dengan penuh kepuasan serta terhadap perbuatan yang menunjukkan kemandirian yang memiliki konsekuensi terhadap kegagalan. Sikap tanggung jawab pada anak

membutuhkan bantuan dari pendidik guna mengoptimalkannya dengan cara yang menyenangkan dan tepat bagi anak.

Pada penelitian Sukamti (2001: 9) motorik kasar anak usia dini penting dikembangkan seperti halnya perkembangan lainnya agar anak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik yang akan menumbuhkan rasa percaya diri dan konsep diri yang positif pada anak. Pada umumnya anak usia dini sangat aktif sehingga menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Perkembangan motorik kasar tidak berkembang secara otomatis dengan bertambah usianya, maka orangtua dan pendidik perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak agar dapat melakukan kegiatan yang melatih motorik kasarnya. Pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini dapat membantu dalam hal, seperti jenis latihan yang aman dan sesuai tahapan usia anak serta kegiatan motorik kasar yang menyenangkan bagi anak. Dalam penelitian Apriani bahwa mengoptimalkan hasil belajar pengembangan motorik kasar memerlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Anak memiliki kesempatan berkreasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan perasaannya secara menyenangkan dalam bermain. Anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan senang tanpa beban dengan adanya pendidik sebagai motivator.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Kegiatan permainan yang dilakukan anak diharapkan berkembang dengan baik sesuai tujuan pengembangan jasmani, maka pendidik harus menguasai permainan tertentu. Apabila pendidik kurang menguasai permainan tersebut maka perkembangan anak juga akan terhambat. Selanjutnya, penelitian

Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati (2011: 103) menyatakan bahwa kegiatan fisik sering anak lakukan yang menjadi sarana untuk menstimulasi sistem kepekaan dan sensori pada anak. Kegiatan tersebut mempengaruhi emosi dan fisik setiap individu. Setiap kegiatan yang dilakukan mengandung nilai yang berguna bagi aspek perkembangan anak. Kemajuan zaman dan arus globalisasi membuat perubahan gaya hidup. Memperkenalkan teknologi sejak dini pada anak dalam bermain harus ada batasan-batasan atau aturan-aturan tertentu yang mesti anak jalankan sehingga perkembangan anak masih dalam koridor yang baik. Orangtua yang baik pasti mengetahui cara menanamkan nilai-nilai positif pada perkembangan anak dalam permainan. Permainan tidak hanya mempengaruhi perkembangan anak secara parsial namun juga menentukan karakteristik anak ke depannya.

Pada penelitian Hakim & Reza (2015: 2) sebuah sekolah diharapkan memiliki fasilitas bermain yang memadai bagi anak agar anak dapat melakukan aktivitas secara maksimal, karena anak belajar dari lingkungan sekitarnya. Dalam penelitian Sujarwo & Widi (2015: 99) hasil survei awalnya baik wawancara langsung dengan guru di taman kanak-kanak bahwa mereka kesulitan untuk mengetes dan mengukur motorik kasar anak usia 4-6 tahun, maka diupayakan sarana dan prasarana yang dapat merangsang motorik anak. Hasil dari penelitian yang dilakukan Sujarwo & Widi pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak TK kelas A dalam kategori cukup tinggi 53.66% dan kategori tinggi 46.34%. Sedangkan, pada kelas B dalam kategori cukup tinggi 12.50% dan kategori tinggi 87.50%.

Anak belum mengerti bahwa lingkungan memiliki cara pandang yang berbeda pada dirinya (Suyanto dalam Nurmalitasari, 2015: 104). Anak melakukan segala sesuatu untuk dirinya sendiri bukan orang lain. Dalam penelitian Hidayati (2014: 3) anak masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman padahal sikap peduli berguna untuk menuntun anak mulai bertanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Stanton-Chapman, Denning & Jamison (2012: 9) bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya dan persepsinya. Jika anak kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya maka anak juga terhambat dalam sosialnya yang menyebabkan anak tidak dapat bertanggung jawab di lingkungannya berada.

Menurut Hartati (2005: 18) bahwa pada usia mulai 4 tahun anak adalah makhluk sosial yang perlu bersosialisasi dengan lingkungannya, anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Pada saat inilah anak mulai bermain bersama temannya. Dalam bermain anak terlibat aktivitas sosial didalamnya sehingga anak mengalami hambatan memahami aturan permainan yang menyebabkan anak belum bertanggung jawab secara optimal, seperti tidak menyelesaikan permainan hingga akhir atau keluar dari permainan sebelum permainan usai dilakukan. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan Hakim & Reza (2015: 2) dalam penelitiannya yaitu 73% anak mengalami permasalahan sosial, seperti bermain sendiri, tidak mau bergabung dengan temannya, tidak memahami aturan permainan, tidak mengetahui kapan berhenti bermain.

Penulis melakukan observasi awal pada sekolah, pada kenyataannya pembelajaran di taman kanak-kanak lebih banyak difokuskan pada perkembangan motorik halus anak dibandingkan perkembangan motorik kasar anak padahal perkembangan motorik kasar anak juga perlu dilatih oleh pendidik. Aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak memerlukan bimbingan dan pengawasan pendidik sehingga aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Kemudian, aktivitas motorik kasar anak kebanyakan monoton yang dapat dilihat pada waktu senam pagi dan istirahat saja. Anak-anak terlihat bosan melakukan gerakan-gerakan tersebut setiap hari dan hanya bisa bermain dengan alat permainan yang disediakan di halaman sekolah padahal anak usia taman kanak-kanak pada umumnya sangat aktif. Kegiatan motorik kasar tidak dapat dilihat dalam pembelajaran anak yang memerlukan ide kreatif dan inovatif dari pendidik agar membantu anak meningkatkan motorik kasarnya dalam pembelajaran.

Pada zaman sekarang, kebanyakan anak-anak memilih permainan modern untuk dimainkan di sekolah seperti permainan puzzle, penyusunan balok kayu dan lain sebagainya yang mengharuskan anak hanya fokus pada kognitif dan motorik halus. Permainan modern yang dilakukan anak bersifat individual sehingga berdampak kurang baik bagi anak. Dalam kegiatan tersebut anak tidak melibatkan motorik kasar dan tidak memiliki aktivitas sosial dalam bermain padahal karakteristik bermain yaitu berperan aktif dan bebas dari aturan serta menyenangkan bagi anak. Kemudian, arus globalisasi berdampak pada gaya hidup dan tidak dipungkiri sudah masuk dalam dunia bermain anak yang mengantarkan anak kurang mengetahui permainan tradisional. Hal ini menjadi tugas bagi

pendidik untuk lebih mengenalkan permainan tradisional pada anak sebab memiliki manfaat dan pengaruh terhadap perkembangan anak. Banyak permainan tradisional yang dapat disukai anak. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak.

Permainan dapat dilakukan baik indoor maupun outdoor. Anak menyukai keduanya namun alat permainan yang ada sangat minim. Hal tersebut tidak sebanding dengan jumlah anak sehingga tidak jarang menimbulkan perkelahian diantara anak. Fasilitas bermain bagi anak berperan penting dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Anak akan memiliki minat dan motivasi untuk melakukan permainan dengan hati yang menyenangkan. Orang tua dan pendidik harus lebih memperhatikan dan menyediakan fasilitas bermain yang memadai bagi anak agar perkembangan anak berkembang secara optimal.

Selain permasalahan yang berkaitan dengan motorik kasar anak terdapat juga masalah yang berkaitan dengan sikap tanggung jawab anak, yaitu anak mengalami hambatan dalam bermain. Permainan yang dilakukan anak memiliki aturan-aturan yang disepakati oleh sesama mereka sendiri namun masih ada anak yang belum memahami aturan permainan sehingga anak tidak diikutsertakan dalam permainan yang membuatnya berkecil hati. Lingkungan merupakan faktor yang banyak mempengaruhi anak dalam bersikap. Kemudian, anak mengalami hambatan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang sikap tanggung jawab itu sendiri. Pendidik diperlukan untuk menjelaskan mengenai sikap tanggung jawab secara sederhana pada anak. Apabila anak tidak diberi tahu terlebih dahulu maka akan berdampak kurang baik pada sikap anak.

Selain itu, anak belum mengetahui cara bertanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya. Cara bertanggung jawab anak dapat dilihat dengan melakukan/menyelesaikan tugas terhadap diri sendiri dan lingkungan dengan penuh kepuasan serta terhadap perbuatan yang menunjukkan kemandirian yang memiliki konsekuensi terhadap kegagalan. Oleh sebab itu, anak perlu dilatih dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan cara bertanggung jawab dengan menyenangkan agar anak antusias dan aktif dalam melakukannya serta tidak ada keterpaksaan agar tanggung jawab anak dapat ditanamkan dengan baik.

Hal lain yang ditemukan penulis adalah anak mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya. Anak perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan yang diinginkan sehingga anak dapat melakukan tugasnya dengan baik di lingkungannya. Dalam kelompok, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat berperan serta dalam kegiatan kelompok. Selanjutnya, anak belum mampu melakukan kegiatannya sendiri yang berarti anak belum mampu bertanggung jawab pada dirinya sendiri sehingga membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan tugasnya. Untuk itu, pendidik dapat melatih tanggung jawab dengan cara memberikan anak suatu tugas dimana anak diharuskan untuk bertanggung jawab sepenuhnya, apabila anak tidak mengerjakan tugas maka anak menerima resiko dari apa yang telah disepakati. Pendidik dan orangtua juga harus percaya pada anak atas tanggung jawab akan tugasnya dengan memberikan motivasi, membimbing, dan memberikan pujian agar anak merasa kegiatan yang dilakukannya dapat berdampak positif baginya.

Untuk memperbaiki masalah tersebut maka digunakan permainan sebagai media yang membuat anak beraktivitas dengan melibatkan motorik kasarnya dan bersikap bertanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya dengan cara menyenangkan. Menurut Battelheim (Mayke, 2001) permainan adalah kegiatan yang didalamnya ada aturan dan persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Permainan yang digunakan penulis dalam tesis ini adalah permainan tradisional *jamuran*. Permainan tradisional memiliki keunggulan dibanding permainan modern masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan serta meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2014: 20). Dalam penelitian Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati (2011: 101) dijelaskan bahwa permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak.

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak yang dijadikan sebagai media untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, seperti aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional untuk usia 4-6 tahun (Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati, 2011: 102-103). Penelitian tersebut didukung oleh pendapat Piaget dalam Purhanudin (2013) yang menjelaskan bahwa “permainan tradisional dapat mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus, serta gerak refleksinya”. Permainan tradisional dapat mengembangkan perkembangan motorik, perkembangan sosial, dan penanaman karakter yang baik bagi anak.

Permainan tradisional *jamuran* merupakan permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang yang mengandung unsur kebudayaan yang sering dimainkan oleh anak-anak zaman dulu dan dimainkan dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran yang salah satu anak berada di tengah, sambil bernyanyi lagu *jamuran*, lingkaran tersebut dinamakan *jamuran* (Dharmamulya, 2005: 83). Pendapat yang dikemukakan oleh Fad (2014: 90-91) menyatakan bahwa permainan *jamuran* dapat mengembangkan keterampilan/*skill* ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerjasama, strategi dan wawasan anak. Ketangkasan termasuk unsur dalam aspek motorik kasar. Saat bermain, anak-anak akan berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak memulihkan kebosanannya yang merupakan salah satu upaya mengembangkan motorik kasar.

Dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lepas dari kegiatan bermain di lingkungannya yang menghadapkan anak pada pengalaman secara langsung. Dalam permainan tradisional *jamuran* mengandung nilai-nilai luhur, seperti nilai kerjasama, nilai kreativitas, dan nilai tanggung jawab (Herawati, 2013: 22-23). Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Purhanudin (2013) bahwa dalam permainan *jamuran* pemain memiliki tanggung jawab penuh dalam permainan untuk memperoleh kemenangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Tradisional *Jamuran* Terhadap Motorik Kasar dan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak”**. Permainan tradisional *jamuran* diharapkan dapat

memberikan pengalaman belajar secara langsung yang menyenangkan bagi anak dan sangat penting untuk mengembangkan motorik kasar melalui perintah-perintah dan sikap tanggung jawab anak melalui pembiasaan-pembiasaan dalam permainan. Meningkatnya perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak akan berperan penting untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil serta dapat membantu anak dalam sosialnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Kurangnya aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak
2. Monotonnya kegiatan yang dilakukan anak
3. Permainan yang dilakukan anak sekarang berdampak kurang baik pada dirinya
4. Anak kurang mengenal permainan tradisional
5. Fasilitas bermain bagi anak kurang memadai
6. Anak mengalami hambatan dalam memahami aturan permainan
7. Anak kurang mendapatkan penjelasan mengenai sikap tanggung jawab
8. Anak belum mengetahui cara bertanggung jawab
9. Anak kesulitan dalam mengekspresikan perasaanya
10. Anak belum mampu melakukan kegiatan sendiri

C. Pembatasan Masalah

Adanya keterbatasan penulis maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Untuk itu maka didalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak sebagai masalah utama.
2. Kurangnya aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak.
3. Anak mengalami hambatan dalam memahami aturan permainan, mengekspresikan perasaannya, dan belum mengetahui cara bertanggung jawab.
4. Permainan tradisional *jamuran* sebagai media pembelajaran yang membuat anak sering beraktivitas dengan melibatkan motorik kasarnya dan melibatkan aktivitas sosial (sikap tanggung jawab) didalamnya.
5. Permainan tradisional *jamuran* diharapkan efektif dalam mengembangkan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap motorik kasar anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak?
2. Bagaimanakah keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak?
3. Bagaimanakah keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menginformasikan mengenai keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap motorik kasar anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak.

2. Untuk menginformasikan mengenai keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak.
3. Untuk menginformasikan mengenai keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis maupun praktis penelitian ini mempunyai manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai pengetahuan dan pendorong pendidikan mengenai keefektivan permainan tradisional *jamuran* terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar dan tanggung jawab anak usia dini dan juga memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori yang didapat di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.

b. Bagi orangtua

Penelitian ini diharapkan orangtua dapat menerapkan permainan yang tepat untuk mendidik anak sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dan anak memiliki sikap tanggung jawab.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui dan memperoleh pengalaman mengenai keefektifan permainan *jamuran* terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak. Melalui penelitian ini, guru diharapkan lebih dapat berinovasi dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan permanen.