

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Menurut Musbikin (2010: 86) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak”.

Pendapat selanjutnya menurut Muliawan (2009: 17) arti kata bermain sama istilah dengan istilah main, yaitu menunjuk pada aktivitas seseorang yang melakukan suatu jenis permainan. Selanjutnya Hurlock (1978: 320) bermain (*play*) adalah “setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban”. Menurut Dworetzky dalam Moeslichhatoen (2004: 24) bermain adalah “kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Selanjutnya Menurut Dwijawiyata (2013: 7) ada beberapa pendapat mengenai bermain ,yaitu :

“(a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan ,yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa (c) bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan , menggunakan dengan benda – benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Dengan bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang disekitarnya.

b. Fungsi Bermain

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain bagi anak menurut Mutiah (2010: 113) adalah untuk mengembangkan otot-otot dan energi yang ada pada anak. Menurut Upton (2012: 132) bahwa fungsi bermain adalah untuk kesejahteraan psikologis, perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosional, serta perkembangan fisik. Selanjutnya menurut Suyanto (2005: 124) fungsi bermain adalah mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan afektif, kemampuan bahasa, dan kemampuan sosial. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan otot-otot anak dan dapat mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

c. Karakteristik Bermain

Bermain adalah sarana untuk megubah potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta bermain juga menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati (2005: 85-86) mengemukakan kriteria bermain yaitu 1) motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, 2) tingkah laku yang menyenangkan, 3) bersifat pura-pura, 4) bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) bermain prilaku yang lentur.

Pendapat lainnya menurut Sujiono (2009: 146) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Dari uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik bermain adalah aktivitas yang mucul dari dalam diri anak serta dinikmati oleh anak tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak, termasuk aspek-aspek perkembangan anak didalamnya. Menurut Suryana (2013: 141-142) ada beberapa manfaat bermain, yaitu: “(1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan

keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya”.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat bagi anak, yaitu anak dapat melakukan berbagai hal yang ia inginkan dan menyenangkan, anak dapat belajar tentang berbagai hal yang ada disekitarnya dengan cara berinteraksi dengan orang lain, dan yang utama dengan bermain aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan yang pertamakali anak kenal dilingkungannya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Menurut Dharmamulya (2008: 28-29) bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan

kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, juga dianggap sebagai unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh sebab itu permainan tradisional anak-anak dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wahyuningsih (2009: 5) bahwa permainan tradisional atau disebut dengan permainan rakyat adalah permainan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

Sedangkan menurut Wardani (2009: 44) salah satu ciri permainan tradisional adalah berorientasi komunal, yaitu dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidaklah heran apabila kita perhatikan, hampir di setiap hari permainan rakyat begitu banyak melibatkan orang (secara kolektif), karena selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini mempunyai maksud lebih pada kekuatan interaksi dengan antar pemain (potensi interpersonal).

b. Manfaat Permainan Tradisional

Budi Santoso dalam Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan wahana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi untuk meningkatkan kemampuan fisik, moral, mental, dan pikiran karena merupakan panduan antara olah raga, olah seni, dan olah pikiran. Selanjutnya

pendapat Dharmamulya (2008) bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk hubungan sosial dan berperan sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat pada anak.

Permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Menurut Khasanah, Presetyo & Rakhmawati (2011: 101-102) manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak antara lain: mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak, kecerdasan naturalis anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, kecerdasan spiritual anak, kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak, mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak dan berdampak positif pada perkembangan anak. Permainan tradisional akan memberikan pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya, hal ini penting sebagai media stimulasi perkembangan anak.

Permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik, kemampuan berbahasa, kognitif serta sosialisasi dengan lingkungan. Selain itu juga bermanfaat bagi aspek perkembangan secara keseluruhan.

3. Permainan Tradisional *Jamuran*

a. Pengertian Permainan Tradisional *Jamuran*

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik kasar dan sikap

tanggung jawab pada anak. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan (Khasanah, Agung & Ellya, 2011: 102). Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak adalah permainan *jamuran*.

Pendapat yang dikemukakan oleh Dharmamulya (2008: 83) mendefinisikan *jamuran* adalah permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jamur artinya cendawan, dan mendapat akhiran 'an'. Jamur berbentuk bulat, maka permainan *jamuran* pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut, yaitu membentuk lingkaran. *Jamuran* dapat dilaksanakan di halaman rumah atau halaman sekolah. *Jamuran* tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (menurut banyaknya pemain). Kecuali itu *jamuran* juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain *jamuran*. Lagu *jamuran* dinyanyikan satu kali setiap ronde. Jadi apabila bermain sepuluh ronde maka lagunya pun dinyanyikan sebanyak 10 kali.

Permainan *jamuran* termasuk pada permainan fungsional yang merupakan permainan yang ditandai dengan gerakan otot berulang-ulang. Permainan fungsional diharapkan dapat menjadi dasar bagi kemampuan motorik kasar yang lebih kompleks (terintegrasi). Kegiatan bermain semacam ini disebut sebagai motor play karena membutuhkan keterampilan motor atau fisik untuk melakukannya. Bermain fungsional akan menambah kekuatan

fisik, otot tubuh dan keterampilan motorik kasar (Triharso, 2013:56). Menurut Piaget bermain fungsional adalah bermain praktis karena pengulangan dari kegiatan. Bermain fungsional disebut juga bermain manipulasi dimana anak terlibat dengan latihan motorik dengan atau tanpa menggunakan objek (Hartati, 2005: 114). Sejalan dengan pendapat Smilansky (1968); Rubin, Fein & Vandenberg (1983) menyatakan bahwa bermain fungsional ini mulai tampak pada anak berusia 1 sampai 2 tahun, beberapa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini, dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan (Ismail, 2012: 120-121).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan jamuran merupakan permainan yang turun temurun dari nenek moyang yang mengandung unsur kebudayaan yang sering dimainkan oleh anak-anak zaman dahulu, tidak memerlukan perlengkapan alat apapun dan dimainkan dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran dan ada salah satu anak yang berada ditengah, sambil diiringi lagu pengiring, lingkaran tersebut dinamakan jamuran. Permainan *jamuran* merupakan permainan fungsional sebab permainan tersebut ditandai dengan gerakan otot berulang-ulang.

b. Bentuk Permainan *Jamuran*

Bentuk permainan jamuran ini berupa gerak dan lagu. Berikut lagu *dolanan* jamuran menurut Fad (2014: 90-91):

Jamuran...jamuran...ya age ge thok

Jamur apa ya age ge thok

Jamur gajah mbejjih sa ara-ara

Semprat-semprit jamur opo?

Gerak dalam permainan ini yaitu dengan berjalan melingkar mengelilingi disertai dengan bergandengan tangan dan salah satu pemain ada yang berada ditengah, setelah lagu selesai sampai pada kata *jamur apa*, maka pemain yang berada di tengah menyuruh yang melingkar sesuai dengan keinginannya, seperti menjadi *jamur monyet*. Berarti pemain yang melingkar segera mungkin memanjat apapun yang ada disekitarnya dengan kaki tidak menyentuh tanah, jika ada anak yang kaki menyentuh tanah maka anak menjadi ganti pemain yang di tengah kemudian permainan dimulai dari awal. Permainan ini tidak menggunakan peralatan dalam bermain.

c. Tempat Permainan

Dalam permainan jamuran ini, biasanya dilakukan di tempat yang luas, misalnya halaman rumah, halaman sekolah atau lapangan (Fad, 2014: 90-91).

d. Umur Dan Jumlah Pemain

Permainan jamuran ini biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berusia antara 4-12 tahun. Tetapi tidak ada larangan bagi orang dewasa untuk memainkannya. Jumlah pemain pada permainan jamuran ini sebanyak 3 orang atau lebih (Fad, 2014: 90-91).

e. Cara Bermain

Langkah-langkah permainan tradisional jamuran menurut Fad (2014: 90-91) adalah sebagai berikut.

- 1) Semua pemain melakukan suit untuk menentukan pemain yang *dadi* (kalah)



2) Setelah itu, seluruh pemain melingkar, kecuali pemain yang *dadi*



3) Ketika pemain yang *dadi* berada di tengah, pemain lain berjalan mengitarinya sambil bernyanyi.



4) Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang di tengah menjawab "*jamur kethek menek*" (kera naik), itu berarti semua pemain harus naik. Maksud

naik disini bukan berarti harus naik pohon, tetapi yang penting kaki pemain tidak menyentuh tanah.



5) Lalu yang tidak bisa memenuhi permintaan atau tidak mendapat tempat untuk naik, maka ia *dadi* atau gantian jaga.

f. Program Permainan Tradisional *Jamuran*

Pada program ini penulis terlebih dahulu merencanakan dan menentukan langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan program. Program permainan tradisional *jamuran* akan dilaksanakan di dua sekolah, selama kegiatan dalam program ini penulis bekerjasama dengan rekan sebagai observer. Semua kegiatan yang akan dilakukan diketahui dan disetujui oleh Kepala Sekolah kedua sekolah dan pendidik kedua sekolah berperan sebagai stimulator pada kegiatan ini. Sebelum program ini dilakukan maka penulis dan pendidik terlebih dahulu mengadakan simulasi pada anak usia 4-6 tahun. Bentuk simulasinya berkaitan dengan aktivitas motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak seperti memanjat, berlari, berdiri satu kaki selama 10

detik, melambungkan dan menangkap benda, melaksanakan kegiatan yang dilakukan sampai dengan selesai, dan mengembalikan barang yang digunakan.

Penulis menyusun RPPH sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dan menyiapkan lembar observasi motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak yang akan digunakan oleh observer dalam mengevaluasi. Kemudian, program ini dilaksanakan di halaman sekolah yang dimainkan oleh beberapa anak. Langkah-langkah pelaksanaannya disesuaikan dengan kedua sekolah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembukaan (\pm 30 menit) disesuaikan dengan kedua sekolah, seperti berbaris, senam pagi, mengucapkan salam, dan teratur memasuki kelas masing-masing.
- 2) Kegiatan awal (\pm 30 menit) yang dilakukan adalah berdo'a sebelum belajar, membaca ayat al-qur'an, bernyanyi, berdiskusi mengenai sub tema. Kemudian, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
- 3) Kegiatan inti (\pm 60 menit) dilakukan pijakan sebelum bermain dengan guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tradisional *jamuran* kepada anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas. Selanjutnya, dilakukan pijakan saat bermain dengan anak melakukan sendiri permainan tradisional *jamuran* dibawah pengawasan guru, memberikan pujian kepada anak yang lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa melakukan kegiatan dalam permainan. Kemudian, dilakukan

pijakan sesudah bermain dengan anak membereskan alat main dan berdiskusi mengenai pengalaman bermain.

- 4) Istirahat (\pm 30 menit) yang dilakukan anak mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak berdo'a sebelum makan dan sesudah makan. Anak juga bermain pada waktu istirahat dengan permainan yang disediakan sekolah.
- 5) Kegiatan akhir (\pm 30 menit) dilakukan evaluasi tanya jawab mengenai kegiatan hari ini, guru menjelaskan kegiatan besok kepada anak, anak bernyanyi, anak berdo'a sesudah belajar dan memberikan salam kepada guru sebelum pulang.

Pelaksanaan program permainan tradisional *jamuran* dilakukan 8 kali di kedua sekolah masing-masing 4 kali, yang mana dalam satu minggu dilakukan 2 kali pertemuan. Program ini membutuhkan waktu \pm 2 bulan dalam pelaksanaannya mengingat hanya dilakukan 2 kali dalam satu minggu. Setelah program dilaksanakan maka observer mengevaluasi kegiatan dengan menggunakan lembar observasi motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun.

4. Konsep Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Anak mengalami perkembangan yang berbeda-beda. Menurut Thelen, Greenfield & Cocking bahwa perkembangan anak diakui sebagai sistem yang dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk interaksi dengan teman sebaya, keluarga, masyarakat dan budaya (Ali, Pigou, Clarke & McLachlan, 2017: 12). Perkembangan anak berkaitan erat dengan kemampuan

anak di beberapa aspek, salah satunya motorik kasar. Menurut Samsudin (2008: 15) motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar. Ada tiga jenis gerak dasarnya, yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Kemudian, Frankenburg dalam Soetliningsih (2012) berpendapat bahwa motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 4 tahun yaitu anak sangat menyenangi kegiatan fisik yang mengandung bahaya. Pada anak usia 5 tahun keinginan untuk melakukan kegiatan berbahaya bertambah dan menyenangi kegiatan lomba... (Fadila, Silawati & Yuliasuti, 2008). Anak senang bereksplorasi dan tak mengenal rasa takut, maka yang diajarkan pada anak akan dianggap sebagai permainan yang menyenangkan. Menurut Decaprio (2013:18) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berlari, berjalan, melompat, menendang, berlari dan lain-lain.

Motorik kasar yang dimiliki seseorang bersifat lahiriah untuk mengubah berbagai posisi tubuh. Contoh motorik kasar ialah berjalan, berlari, melompat, melompat (Masganti, 2015: 91). Santrock (2007: 210) berpendapat bahwa “keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, seperti berjalan”. Pendapat tersebut

sejalan dengan Sunardi & Sunaryo dalam Khadijah Munawaroh (2016: 28) bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan/keterampilan gerak yang melibatkan otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya yang harus diberikan stimulasi untuk memaksimalkan gerakan tersebut. Contohnya adalah berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, naik-turun tangga dan sebagainya.

b. Tujuan Motorik Kasar

Motorik kasar pada anak dapat terlaksana dengan baik oleh pendidik maka perlu memahami lebih dulu tujuan dari perkembangan motorik kasar. Tujuan perkembangan motorik kasar memiliki peranan penting untuk tercapainya perkembangan motorik kasar yang optimal pada anak. Menurut Sumantri (2005: 9) bahwa tujuan pengembangan motorik kasar merupakan modal dasar untuk perkembangan keterampilan gerak, memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, bekerja sama dan berperilaku disiplin, jujur, dan sportif. Sedangkan menurut Sujiono (2009: 210) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar ialah untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam melatih gerakan motorik kasar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik kasar adalah untuk mengembangkan keterampilan gerak atau kemampuan fisik motorik anak agar meningkatkan kebugaran jasmani anak dan membuat anak percaya diri serta dapat bekerja sama dengan orang lain, disiplin, jujur, dan sportif.

c. Unsur-unsur Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan yang berasal dari unsur kematangan seorang anak untuk mengendalikan gerak tubuh yang diperoleh melalui keterampilan anak. Adapun unsur-unsur keterampilan motorik kasar anak menurut Bambang Sujiono (2007: 3-6) mengemukakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Selanjutnya menurut Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya:

“(1) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong, (2) Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat, (3) Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu, contohnya: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya, (4) Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dan (5) Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain.

Contohnya, bermain kucing dan tikus, bermain menjala ikan dan lain-lain.”

Berdasarkan dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar memiliki unsur-unsur, yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan. Butuh waktu untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar, maka pendidik dan orangtua memiliki tugas tersebut agar dapat mendukung perkembangan motorik yang optimal.

d. Tahap Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar memiliki tahapan-tahapan yang berbeda pada setiap anak. Menurut Benyamin Bloom dalam (Suyadi, 2010) yang menyatakan bahwa rentang penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar atau luwes. Dave (1970) mengembangkan teori Bloom dengan mengklarifikasi domain psikomotorik ke dalam lima kategori, yaitu *imitation* (peniruan), *manipulation* (penggunaan konsep), *precision* (ketelitian), *articulation* (perangkaian), dan *naturalization* (kewajaran/kealamiahan). Kelima kategori ini diberikan stimulasi-stimulasi secara bertahap, dimulai dari menirukan gerakan-gerakan; melatih keterampilan tertentu pada anak (misalnya, menggunakan sendok makan, gunting, atau gerakan lompat); melatih mengendarai sepeda roda tiga, berjalan mundur, menyamping dan zig-zag, melempar bola, menangkap, menendang, dan lain sebagainya; melatih menggambar, menulis, dan lainnya; mendemonstrasikan atau meragakan gerak jungkit balik, pantomime, tampil bergaya, dan sebagainya. Dengan memberikan berbagai stimulasi secara

bertahap, diharapkan anak mampu mencapai tingkat perkembangan fisik-motorik secara sempurna khususnya motorik kasar. Berikut dijabarkan secara terperinci indikator-indikator pencapaian tahap perkembangan motorik kasar anak usia dini usia 4-6 tahun.

Tabel 1. Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar

No	Usia	Indikator pencapaian perkembangan motorik kasar
1.	4 – 4,5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu berjalan dengan satu kaki 2. Anak mampu melintas di atas titian kecil
2.	4,5 – 6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu berjalan zig-zag 2. Anak mampu melompat setinggi (minimal) 20cm 3. Mampu melakukan gerak acrobat (koprol) ke depan dan ke belakang 4. Mampu mengombinasikan berjalan, jongkok berlari, dan melompat

Ketercapaian semua gerakan tidak lepas dari perhatian jangka panjang yang diperagakan oleh anak, mulai dari gerakan-gerakan tangan dan gerakan-gerakan lainnya yang kait-mengait. Kemudian menurut Sujiono & Sujiono (2010: 1.15) ada tabel daftar perkembangan motorik kasar anak usia TK, yaitu pada usia 3-4 tahun dan usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Perkembangan Motorik Kasar Anak

Usia 3-4 tahun	Usia 5-6 tahun
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan. 2. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik. 3. Mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan yang lebar. 4. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula. 5. Mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya. 6. Menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga 3 meter. 7. Berjalan menyusuri papan dengan menempatkan satu kaki di depan kaki lain. 8. Melompat dengan satu kaki. 9. Berdiri dengan kedua tumit dirapatkan, tangan di samping, tanpa kehilangan keseimbangan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari dan langsung menendang bola. 2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian. 3. Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan. 4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan. 5. Berjinjit dengan tangan di pinggul. 6. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut. 7. Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan motorik kasar setiap anak berbeda-beda yang disebabkan oleh proses kematangan masing-masing anak dan stimulus yang diberikan orangtua maupun pendidik juga berbeda pada anak serta latihan-latihan yang diberikan pada anak juga berbeda sejak lahir.

e. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar memiliki banyak manfaat dan berdampak juga terhadap aspek perkembangan yang lainnya. Menurut Samsudin (2008: 3) “manfaat pengembangan motorik bagi anak-anak adalah (1) dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernapasan dan saraf; (2) meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambahnya tinggi dan berat badan; (3) dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan sosial”.

Selanjutnya menurut Sumantri (2005: 10) menyebutkan fungsi model program pengembangan keterampilan motorik kasar adalah :“(1) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak usia dini; (2) sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini; (3) sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini; (4) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional; (5) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial (6) sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial, emosional, dan intelektual anak, membuat kesehatan anak lebih baik, dan melatih keterampilan gerak anak.

5. Konsep Sikap Tanggung Jawab Anak

a. Pengertian Sikap Tanggung Jawab

Pengembangan sikap pada anak terjadi saat anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Sikap pada anak tidak terlepas dari pengaruh lingkungan atau sosial anak. Salah satu pengembangan sikap yang perlu dikembangkan oleh pendidik adalah sikap tanggung jawab. Menurut Howard Kendler (Syamsu Yusuf, 2006: 169) sikap merupakan kecenderungan (tendency) untuk mendekati (approach) atau menjauhi (avoid), serta melakukan sesuatu, baik secara positif maupun negatif terhadap suatu lembaga, peristiwa, gagasan atau konsep. Ketika seseorang menyukai suatu kegiatan, seseorang tersebut cenderung akan melakukan terus menerus atau mendekati kegiatan tersebut.

Selanjutnya menurut Azerrad & Stafford (2005:186) perilaku bertanggung jawab adalah hasil dari pujian dan dorongan semangat terhadap pertumbuhan menjadi dewasa, serta terhadap perbuatan yang menunjukkan kemandirian. Selain itu, anak dapat menghargai waktu. Misalnya, anak menepati janjinya ketika pergi dan harus pulang pada jam yang sudah ditentukan. Begitu juga ketika anak berangkat sekolah dengan tepat waktu dan pada saat mengerjakan tugas anak menyelesaikannya dengan tepat waktu. Pada saat anak melakukan hal-hal yang sesuai keinginan maka orangtua atau

pendidik harus memberikan penguatan positif berupa pujian. Dengan diberikan pujian anak akan mengerti bahwa orangtua atau pendidik menyukai jika ia melakukan hal yang diinginkannya. Maka dari itu anak akan cenderung mengulangi perilaku yang disukai oleh orangtua atau pendidik.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah kesadaran manusia dalam melakukan suatu kegiatan yang menjadi tugasnya. Hal tersebutlah yang menjadikan manusia menjadi mandiri dan dapat dipercaya oleh orang lain. Tanggung jawab berkaitan dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Memegang tanggung jawab pada sesuatu atau seseorang berarti bahwa kita dapat mempertanggungjawabkan tindakan kita.

b. Cara Menanamkan Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini

Tanggung jawab tidak hanya berlaku untuk orang dewasa saja melainkan pada setiap tingkatan usia. Setiap manusia perlu enam belas melaksanakan tanggung jawab sesuai dengan kapasitasnya dan tahapan perkembangannya. Sebenarnya sejak dini secara alamiah anak mempunyai dorongan untuk bertanggung jawab. Anak-anak suka merapikan permainannya, menempatkan benda sesuai dengan tempatnya, menata buku sekolahnya sendiri. Akan tetapi, orang tua sering menghambat keinginannya dan dorongan anak untuk menjadi tanggung jawab karena pengungkapan rasa kasih sayang yang tidak tepat. Baik untuk anak yang masih kecil maupun yang sudah besar, orang tua sebaiknya tidak membiasakan untuk mengambil alih tanggung jawab anak.

Cara menanamkan sikap tanggung jawab pada anak Menurut Anita Lie

dan Sarah Prasasti (2004: 79) antara lain yaitu:

- 1) Ajarkan anak untuk bertanggungjawab atas barang-barang miliknya
- 2) Ajari anak merapikan kamar tidur sendiri
- 3) Dorong anak untuk berani menerima tanggung jawab di luar rumah
- 4) Beri pujian atas tanggung jawab anak
- 5) Jadilah manusia yang bertanggung jawab
- 6) Tentukan batasan yang jelas

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sikap tanggung jawab anak dimulai dari yang sederhana, orang dewasa tidak harus memaksakan anak untuk bertanggung jawab seperti orang dewasa. Anak usia dini belajar bertanggung jawab sesuai dengan tingkatan usianya. Anak usia dini belajar bertanggung jawab atas perilaku yang dibuat sendiri di dalam keluarga terlebih dahulu yang kemudian orangtua memberikan kepercayaan anak untuk mengemban tanggung jawab dari luar. Ketika anak sudah mulai bersekolah anak akan belajar bertanggung jawab akan tugas-tugas di sekolah, perilaku di sekolah dan lain sebagainya. Untuk hal tersebut dapat mempertimbangkan indikator tanggung jawab anak menurut Yaumi (2013: 219) sebagai berikut:

- a) Melaksanakan tugas individu dengan baik
- b) Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan
- c) Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat
- d) Mengembalikan barang yang dipinjam
- e) Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.

Anak dapat berlatih tanggung jawab dengan cara memberikannya suatu tugas dimana anak diharuskan untuk bertanggung jawab dengan tugas

tersebut, jika tidak mengerjakan tugas anak menerima resiko dari apa yg telah disepakati. Pendidik dan orangtua harus percaya bahwa anak dapat melakukan tanggung jawab akan tugasnya dan memberikan motivasi, membimbing, dan memberikan pujian untuk anak.

c. Macam-macam Tanggung Jawab

Adapun macam-macam tanggung jawab sebagai berikut:

1) Tanggung Jawab terhadap Diri Sendiri

Tanggung jawab terhadap diri sendiri menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian bisa memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri.

2) Tanggung Jawab terhadap Keluarga

Tiap anggota keluarga wajib bertanggung jawab kepada keluarganya. Tanggung jawab ini menyangkut nama baik keluarga tapi tanggungjawab juga merupakan kesejahteraan, keselamatan pendidikan dan kehidupan.

3) Tanggung Jawab terhadap Masyarakat

Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lain, sesuai dengan kedudukannya sebagai mahluk sosial. Karena membutuhkan manusia lain maka ia harus berkomunikasi dengan manusia lain. Sehingga dengan demikian manusia disini merupakan anggota masyarakat yang tentunya mempunyai tanggung jawab seperti anggota masyarakat lain agar dapat melangsungkan hidupnya dalam masyarakat tersebut.

4) Tanggung Jawab terhadap Bangsa/Negeri

Bahwa setiap manusia adalah warga Negara suatu Negara dalam berpikir, berbuat, bertindak, bertingkah laku manusia terikat oleh norma-norma atau ukuran-ukuran yang dibuat oleh Negara.

5) Tanggung Jawab terhadap Tuhan

Tuhan menciptakan manusia di bumi ini bukanlah tanpa tanggung jawab, melainkan untuk mengisi kehidupannya manusia mempunyai tanggung jawab langsung terhadap Tuhan. Mengabaikan perintah-perintah Tuhan, berarti meninggalkan tanggung jawab yang seharusnya dilakukan terhadap Tuhan sebagai penciptanya.

Tanggung jawab untuk anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan tanggung jawab orang dewasa yang tanggung jawabnya lebih berat.. Dari perbuatan-perbuatan tersebut setiap orang harus bertanggung jawab kepada diri sendiri, keluarga, Tuhan, Negara dan masyarakat. Setiap perbuatan memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda pula, akan tetapi setiap orang wajib bertanggung jawab akan setiap perbuatannya.

6. Keterkaitan Permainan Tradisional *Jamuran* dengan Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 4-6 Tahun

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil dan otot-otot besar anak (Susanto, 2017: 7). Dalam penelitian Hsien-Sheng Hsiao & Jyun-Chen Chen (2016: 153) dijelaskan bahwa pada tahap dasar (4-5 tahun), kecepatan gerakan

anak-anak menjadi lebih gesit dan koordinasi fisik mereka meningkat; misalnya, mereka dapat menangkap dan melempar bola tetapi mereka masih menunjukkan gerakan tubuh yang canggung. Pada tahap dewasa (6-7 tahun), gerakan tubuh anak-anak telah matang ke titik di mana mereka dapat mengoordinasikan seluruh tubuh mereka untuk menyelesaikan berbagai tindakan; misalnya, mereka dapat melempar lebih jauh dan lebih akurat, berlari lebih cepat, dan menggerakkan tubuh mereka lebih cepat.

Keterampilan motorik kasar adalah fondasi bagi banyak kegiatan olahraga dan fisik. Anak-anak dengan motorik kasar yang buruk lebih cenderung memiliki harga diri yang lebih rendah dan tingkat kecemasan yang lebih tinggi (Sanne, Rachel & Anthony, 2016: 1). Hal yang sangat penting dalam hubungan sosial anak adalah sikap tanggung jawab. Anak dikatakan berhasil dalam belajar apabila dapat mengembangkan pengetahuan dan pengembangan sikapnya. Pada masa inilah perkembangan anak meningkat dengan pesat sebab masa ini masa peka atau masa sensitif anak. Pada rentang usia sejak lahir sampai enam tahun anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya perkembangan potensi yang dimilikinya (Herlani, 2008: 32). Untuk itu anak perlu dilatih dan melakukan pembiasaan-pembiasaan agar perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak berkembang dengan optimal, salah satu upayanya adalah bermain.

Pemaparan tersebut sesuai dengan penjelasan bahwa bermain memiliki manfaat pada berbagai aspek, yaitu aspek perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan

keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain sebab sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat (Mayke, 2001: 39-45).

Permainan merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007: 216). Permainan memiliki posisi yang penting dalam melatih panca indera maupun tumbuhnya budi pekerti (Dewantara, 1962: 244). Dalam penelitian Nuryanto (2017) pembelajaran sambil bermain dan menyenangkan merupakan konsep yang tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Dari kedua konsep tersebut dapat dijadikan pijakan untuk menentukan strategi dalam pemecahan masalah pendidikan karakter. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan bagi anak. Permainan tradisional memiliki unsur-unsur kebudayaan yang penting sebab dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak kelak (Dharmamulya, 2008: 29). Sebagian besar permainan tradisional merupakan permainan berkelompok, salah satunya permainan tradisional jamuran. Permainan tradisional jamuran merupakan permainan tradisional dengan kategori bernyanyi, ketangkasan dan kemampuan fisik, serta olah pikir (Dharmamulya, 2008: 9).

Penelitian ini didukung oleh pemaparan Dharmamulya (2008) bahwa permainan tradisional jamuran lebih banyak melibatkan aktivitas fisik. Dalam penelitian Roger Figueroa & Ruopeng An (2016) dijelaskan bahwa anak-anak prasekolah mengembangkan motorik mereka melalui keterlibatan dalam aktivitas fisik. Anak-anak prasekolah dianjurkan untuk melakukan setidaknya 60 menit aktivitas fisik terstruktur dan 60 menit aktivitas fisik tidak terstruktur setiap hari. Namun, sebagian besar anak prasekolah belum memenuhi rekomendasi pedoman tersebut. Sejalan dengan itu, pemaparan Fad (2014: 90-91) juga sudah menjelaskan bahwa permainan jamuran dapat meningkatkan keterampilan ketangkasan. Ketangkasan yang dikembangkan dalam permainan jamuran termasuk dalam unsur motorik kasar anak.

Permainan tradisional jamuran juga mengandung nilai-nilai luhur serta ada pesan moral didalamnya guna untuk kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat berperan dalam hubungan sosial yang tidak lepas dari sikap anak terhadap sesuatu yang dinamakan tanggung jawab. Anak usia dini belajar bertanggung jawab sesuai dengan tingkatan usianya. Anak usia dini belajar bertanggung jawab atas perilaku yang dibuat sendiri di dalam keluarga terlebih dahulu yang kemudian orangtua memberikan kepercayaan anak untuk mengemban tanggung jawab dari luar. Sejalan dengan hal itu, Muhammad Fauziddin mengemukakan bahwa tujuan permainan jamuran adalah untuk memupuk rasa tanggung jawab anak (Fauziddin, 2015: 37). Penelitian yang dilakukan oleh Herawati (2013) bahwa tanggung jawab dalam permainan jamuran ketika anak melakukan apa yang diperintahkan oleh

pemain *tengah* untuk memperagakan sesuatu. Bagi anak yang tidak dapat melakukan perintah, maka dia menjadi pemain *tengah* berikutnya. Anak yang tidak mau menjadi pemain *tengah/dadi* maka anak bertanggung jawab untuk melaksanakan perintah dalam permainan dengan baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterkaitan permainan tradisional *jamuran* dengan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak adalah permainan tradisional *jamuran* merupakan kegiatan yang membantu proses pembelajaran motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun. Motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak dapat ditingkatkan apabila kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suwasti (2015) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B TK Aba Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitian dari 20 anak yang menggunakan dua permainan, yaitu permainan *jamuran* dan permainan *jemok'an ajak ajakan* menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta mengalami peningkatan tiap siklus.

Dalam penelitian Suwasti dijelaskan bahwa permainan tradisional *jamuran* dan *jemok'an ajak ajakan* mengandung unsur-unsur gerak yang mampu membantu anak mengoptimalkan gerakan melompat dan lari, seperti yang dicapai dalam indikator penelitiannya. Saat bermain, anak-

anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak memulihkan kebosanannya, salah satunya upaya mengembangkan motorik kasar. Relevansi penelitian Suwasti terhadap penelitian ini adalah penggunaan permainan *jamuran* untuk perkembangan motorik kasar anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alief Nur Firdha Hakim & Muhammad Reza (2015) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil penelitian dari 15 anak menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 25$), sehingga H_a diterima, dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional jamuran berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak di PAUD Al-Aqsha.

Dalam penelitian Alief Nur Firdha Hakim & Muhammad Reza menjelaskan bahwa permainan tradisional jamuran merupakan permainan yang tepat untuk anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun yang didalamnya terdapat nilai-nilai kebudayaan dan aktivitas sosial terhadap sesama pemainnya. Permainan tradisional jamuran membuat anak lebih aktif dalam bermain yang menimbulkan interaksi untuk memahami aturan yang ada agar dapat diterima dalam kelompok sosial. Relevansi penelitian Alief Nur Firdha Hakim & Muhammad Reza dengan penelitian ini adalah penggunaan permainan jamuran untuk mengembangkan sosial anak secara umum, Sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada sikap tanggung jawab anak yang berguna bagi hubungan sosial anak.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, peneliti mencoba meneliti permainan tradisional *jamuran* agar dapat mengembangkan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak dengan judul “Efektivitas Permainan *Jamuran* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Tanggung Jawab Anak di Taman Kanak-Kanak”.

C. Kerangka Pikir

Motorik kasar anak usia dini tidak berkembang secara otomatis dengan bertambahnya usia anak dan tidak berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Motorik kasar akan optimal jika diimbangi dengan latihan dan aktivitas fisik. Program pengembangan motorik kasar anak sering kali diabaikan oleh orangtua bahkan pendidik. Hal ini disebabkan oleh ketidakpahaman mereka bahwa program pengembangan motorik kasar menjadi bagian yang penting dalam pendidikan anak usia dini. Gerakan motorik kasar pada anak perlu dikenalkan dan dilatih melalui permainan agar anak-anak dapat melakukan gerakan dengan benar dan menjadi bakal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien serta dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus.

Sikap tanggung jawab anak juga perlu dilatih agar mampu bertanggung jawab. Anak dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila dapat mengembangkan pengetahuan dan sikapnya. Sikap 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 konsekuen terhadap kegagalan. Hal itu didapatkan dari bermain, dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lepas dari kegiatan bermain di

lingkungannya yang menghadapkan anak pada pengalaman secara langsung. Sikap tanggung jawab pada anak membutuhkan bantuan dari pendidik guna mengoptimalkannya dengan cara yang menyenangkan dan tepat bagi anak.

Untuk mengoptimalkan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak, maka permainan tradisional *jamuran* merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan pembelajaran dengan indikator pada kurikulum TK. Karena permainan tradisional *jamuran* dapat membuat anak meningkatkan motorik kasar dan sikap tanggung jawabnya. Permainan tradisional *jamuran* merupakan permainan turun temurun yang mengandung nilai-nilai kebudayaan dan perintah-perintah yang dimainkan dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran sambil bernyanyi lagu *jamuran* oleh anak yang melibatkan aktivitas motorik kasar anak dalam melaksanakan perintah permainan dan membangun sikap tanggung jawab anak. Hal tersebut dilakukan dengan memberikan latihan motorik kasar dan pembiasaan-pembiasaan sikap tanggung jawab pada anak dalam permainan *jamuran*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *jamuran* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. H_{a1} : Permainan tradisional *jamuran* efektif terhadap motorik kasar anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

2. H_{a2} : Permainan tradisional *jamuran* efektif terhadap sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
3. H_{a3} : Permainan tradisional *jamuran* efektif terhadap motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak.