

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Konsep Anak

1. Definisi anak

Anak usia dini yaitu masa rentang usia 0–8 tahun, dimana seorang anak berada dalam fase sensitif yang sangat penting bagi perkembangannya. Dalam periode ini, anak sedang berada pada masa keemasan (golden age) di mana otaknya berkembang dengan sangat cepat. Oleh karena itu, tahap ini perlu dimanfaatkan dengan kegiatan yang menyenangkan, seperti belajar melalui bermain dan bermain sambil belajar. (Nugroho et al., 2025).

Anak usia dini, yang menurut Beichler dan Snowman mencakup rentang usia tiga hingga enam tahun dan oleh beberapa peneliti didefinisikan hingga usia delapan tahun, merupakan "masa keemasan" dalam kehidupan seseorang karena ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan agresif baik secara fisik maupun mental. Selama periode ini, anak melewati serangkaian tahap perkembangan yang unik dan berbeda-beda, termasuk di bidang kognitif, sosioemosional, kreatif, dan komunikasi, di mana setiap anak memiliki pola perkembangan masing-masing yang tidak sama. Agar pertumbuhan optimal ini dapat tercapai, anak memerlukan pola makan yang bergizi dan seimbang, serta stimulasi signifikan dari lingkungannya, karena paparan stimulasi yang kaya akan membantu mereka berhasil menyelesaikan aktivitas perkembangan yang diharapkan (Nur Fajrie, 2023).

2. Definisi Perkembangan

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Meminjam istilah “tabula rasa” yang dikemukakan oleh John Locke Anak adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan. Hal ini sesuai dengan istilah yang menganalogikan anak sebagai spons, yang dapat menyerap segala bentuk informasi di sekitarnya (Talango & Rahmawati, 2020).

Teori Jean Piaget menjelaskan urgensi peran kognisi dalam perkembangan anak. Piaget menggambarkan anak-anak membangun pengetahuannya sendiri melalui tahapan perkembangan kognitif. Dalam konteks kehidupan sosial, teori Piaget menyoroti bagaimana anak memperoleh dan mengadaptasi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak belajar dengan bereksplorasi, bertanya, dan membangun pengetahuan bersama teman sebaya dan orang dewasa. Sementara itu, Lev Vygotsky menegaskan peranan lingkungan sosial dalam tumbuh kembang anak. Teorinya memperkenalkan konsep bidang perkembangan nyata, dimana anak dapat belajar dari interaksi dengan orang yang lebih berpengalaman. Dalam kehidupan sosial, Vygotsky mengemukakan bahwa anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial melalui kerjasama dengan orang dewasa dan teman sebaya (Habsy et al., 2023).

3. Aspek perkembangan motorik kasar

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disintesis bahwa anak usia dini (AUD) merupakan individu yang berada pada periode krusial yang dikenal sebagai masa keemasan (golden age), yakni suatu fase perkembangan yang berlangsung sangat pesat pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Dalam periode ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang fundamental dan komprehensif, mencakup berbagai dimensi esensial seperti aspek kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan kemampuan berbahasa.

a. Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang berkaitan dengan kemampuan memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan yang berpusat pada fungsi otak. Proses ini dimulai sejak lahir dan berkembang seiring dengan kematangan fungsi sensoris serta kemampuan berpikir anak. Selain itu, perkembangan sosial-emosional merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan, menjalin hubungan dengan orang lain, serta mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat. Kemampuan sosial-emosional yang berkembang secara optimal berperan penting dalam membantu anak beradaptasi, diterima di lingkungan sosial, dan membangun hubungan yang positif dengan orang lain (Adawiyyah & Hanik Malikah, 2023).

Dua teori utama dalam perkembangan kognitif adalah teori pembelajaran dan teori perkembangan kognitif (Piaget).

- 1) Pelaziman (conditioning), yang digunakan untuk memahami bayi

dan terbagi menjadi dua bentuk. Pertama, pelaziman klasik terjadi ketika stimulus yang semula netral, seperti bunyi bel, dihubungkan secara berulang dengan stimulus tidak bersyarat (misalnya susu), sehingga bayi mulai merespon stimulus netral tersebut (contohnya mengisap saat mendengar bunyi bel).

2) Pelaziman instrumental berlangsung ketika respons bayi (misalnya tersenyum) diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan (misalnya digelitik oleh ayah), yang meningkatkan kemungkinan bayi mengulang respons tersebut. Sementara itu, berdasarkan teori yang dikemukakan oleh pakar psikologi kognitif, Jean Piaget, perkembangan kognitif anak melalui empat tahapan utama:

- a) Tahap Sensori Motor (usia 0–2 tahun)
- b) Tahap Pra Operasional (usia 2–7 tahun)
- c) Tahap Konkrit Operasional (usia 7–11 tahun)
- d) Tahap Formal Operasional (usia 11–15 tahun)

(Andayani, 2021).

b. Social Emosional

Perkembangan sosial emosional anak merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang yang berkaitan dengan kemampuan anak mengenali dan mengelola emosi, berinteraksi dengan orang lain, beradaptasi dengan lingkungan, serta mengendalikan perilaku. Perkembangan ini berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam proses pendidikan dan kehidupan sosial. Perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama lingkungan keluarga dan lingkungan sosial. Lingkungan yang

positif akan mendukung kemampuan anak dalam beradaptasi, mengontrol emosi, dan membangun hubungan sosial yang baik, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat perkembangan sosial emosional anak (Tazkia & Darmiyanti, 2024).

c. Kreativitas

kreativitas pada asalnya berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang memiliki makna daya cipta, sementara dalam bahasa Arab, kata yang digunakan untuk merujuk pada kreativitas atau penciptaan meliputi *kholaqo*, *abda'a*, *ja'ala*, *sona'a*, dan *dhoroba*. Menurut Santrock, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta menghasilkan solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pandangan tersebut, Mayesty menyatakan bahwa kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang bersifat original dan bernilai/berguna bagi individu itu sendiri maupun orang lain. Berbeda lagi dengan Gallagher (dalam Munandar) yang lebih menekankan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, dan menemukan suatu bentuk baru melalui keterampilan imajinatif, yang pada intinya berarti kreativitas berkaitan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain (Nasution & Srikandi, 2021).

d. Kemampuan Bahasa

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah

satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa (Kholilullah et al., 2020).

4. Tahap – tahap perkembangan anak

a. Psikososial

Menurut teori psikososial Erikson menjelaskan adalah teori delapan tahap kehidupan dari Erik Erikson yang menjelaskan bagaimana kepribadian seseorang berkembang melalui interaksi sosial dan mengatasi krisis psikologis dari bayi hingga lansia.

- 1) Trust vs. Mistrust (0-18 bulan): Bayi belajar mempercayai pengasuh, atau justru merasa curiga/tidak aman jika kebutuhan dasarnya tidak terpenuhi.
- 2) Autonomy vs. Shame & Doubt (18 bulan-3 tahun): Anak mengembangkan kemandirian (otonomi). Jika terlalu dibatasi, timbul rasa malu dan ragu.
- 3) Initiative vs. Guilt (3-5 tahun): Anak mulai berinisiatif dalam bermain dan berinteraksi. Jika respon lingkungan salah, anak merasa bersalah.

- 4) Industry vs. Inferiority (5-12 tahun): Anak belajar merasa kompeten/bangga atas pencapaiannya. Kegagalan membangun rasa inferior (tidak berarti).
 - 5) Identity vs. Role Confusion (12-18 tahun): Remaja mencari jati diri dan peran di masyarakat. Kegagalan menyebabkan kebingungan peran.
 - 6) Intimacy vs. Isolation (18-40 tahun): Fokus pada membangun hubungan intim dan jangka panjang. Kegagalan menyebabkan isolasi diri.
 - 7) Generativity vs. Stagnation (40-65 tahun): Keinginan berkontribusi pada masyarakat/generasi berikutnya (generativitas), atau merasa mandek (stagnasi).
 - 8) Ego Integrity vs. Despair (65 tahun keatas): Lansia meninjau hidupnya. Keberhasilan membawa integritas (kepuasan), kegagalan membawa keputusasaan (Rizki, 2022).
- b. Perkembangan Sosial dan Perilaku (Usia Dini)
- 1) 3-4 Tahun: Mulai berbagi mainan, antre/bergiliran, bermain peran, dan mengikuti aturan sederhana.
 - 2) 5-6 Tahun: Kerjasama tim lebih baik, empati mulai muncul, dan perilaku sosial lebih terarah pada lingkungan teman sebaya (Dhear et al., 2025).
- c. Perkembangan Spiritual (Keagamaan)
- 1) Perkembangan ini merupakan proses internalisasi nilai-nilai dan ajaran agama.

2) Tahap awal dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan imitasi perilaku orang tua.

3) Seiring kognitif anak berkembang, mereka memahami konsep Tuhan, moral, dan emosi keagamaan, serta belajar melalui pengalaman sosial (Syakhrani et al., 2025).

Tahap Perkembangan Anak adapun Menurut (Syah et al., 2023),

sebagai berikut :

1. Tahap sensorimotor (0-24 bulan)

Pada masa ini, kemampuan bayi terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya. Bayi tidak dapat mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, atau Kepentingan orang lain. Maka dari itu, bayi dianggap "Egosentris".

2. Tahap properasional (2-7 tahun)

Pada masa ini, anak mulai dapat menerima rangsangan, tetapi sangat terbatas. Ia juga masih "egosentris" karena hanya mampu mempertimbangkan sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Kemampuan berbahasa dan kosakata anak juga sudah berkembang, meski masih jauh dari logis.

3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Pada masa ini, kemampuan mengingat dan berpikir secara logis pada anak sudah meningkat. Anak juga sudah mengerti konsep sebab akibat secara rasional dan sistematis. Kemampuan belajar konsep meningkat, sehingga anak mulai dapat belajar matematika dan membaca.

4. Tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun)

Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir secara abstrak dan menguasai penalaran. Kemampuan ini akan membantu anak melewati masa peralihan dari masa remaja menuju fase dewasa atau dunia nyata.

5. Definisi Motorik

Motorik merujuk pada berbagai bentuk perilaku gerakan manusia secara umum, sedangkan psikomotorik lebih spesifik karena berkaitan dengan aspek gerak dalam konteks perkembangan manusia, dengan cakupan yang lebih luas dibandingkan psikomotorik yang sebenarnya mengacu pada gerakan yang dikendalikan oleh sinyal listrik dari otot-otot besar tubuh. Sementara itu, perkembangan merupakan proses perubahan yang mencakup kemajuan dan kemunduran dalam berbagai aspek kehidupan manusia sepanjang rentang kehidupannya, di mana pertumbuhan merupakan bagian fisik atau struktural dari perkembangan, sedangkan kematangan berkaitan dengan peningkatan fungsi selama proses tersebut. Karena perkembangan mencakup seluruh aspek perilaku manusia dan tidak terbatas pada usia tertentu, dukungan terhadap proses pertumbuhan sepanjang kehidupan menjadi sangat penting, terutama dalam memahami dan mempelajari perkembangan motorik pada masa kanak-kanak sebagai dasar bagi kemampuan gerak di tahap selanjutnya.

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. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative

- a. Locomotor: Gerak yang bertujuan untuk berpindah tempat atau posisi, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merangkak. Gerakan ini membantu anak menjelajah lingkungan secara aktif.
- b. Non-lokomotor: Gerak yang dilakukan tanpa berpindah tempat, biasanya berupa gerak stabil dan kecil, seperti mengulur, membengkokkan, mengayun, bergoyang, dan berputar. Gerak ini berfungsi untuk mengembangkan keseimbangan dan kekuatan tubuh.
- c. Manipulative: Gerak yang melibatkan pengontrolan objek, terutama menggunakan tangan dan kaki, seperti melempar, menangkap, menendang, atau memukul. Gerak ini melatih koordinasi dan kontrol terhadap benda-benda (Triyanti, 2021).

6. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar dan perkembangan motorik halus yang melibatkan otot-otot kecil dalam menghasilkan suatu gerakan-gerakan akibat dari proses kematangan dalam diri individu melalui kegiatan pusat saraf dan otot-otot yang terkoordinasi (Reswari et al., 2022).

- a. Motorik kasar

Motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuannya kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam

gerakan adalah hal yang paling penting. Motorik kasar meliputi melompat melempar berjalan dan melompat.

b. Motorik halus

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu, gerakan dalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi mata, tangan jari jemari, serta pengendalian gerakan yang baik yang cermat serta teliti (Reswari et al., 2022).

7. Faktor – Faktor Motorik Kasar Anak

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis, sebab perkembangan terjadi sangat bergantung pada beberapa faktor secara simultan. Faktorfaktor tersebut adalah berikut ini:

a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)

Turunan memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia lahir ke dunia ini membawa berbagai ragam warisan yang berasal dari kedua ibu-bapak atau nenek dan kakek. Warisan (turunan atau pembawaan) tersebut yang terpenting, antara lain bentuk tubuh, raut muka, warna kulit, inteligensi, bakat, sifat-sifat atau watak dan penyakitnya. Faktor keturunan yang merupakan pembawaan sejak lahir atau berdasarkan keturunan. Seperti : Konstruksi dan struktur fisik, kecakapan potensial (bakat dan kecerdasan). Berbeda dengan faktor lingkungan. Faktor keturunan

pada umumnya cenderung bersifat kodrati yang sulit untuk dimodifikasi.

- 1) Bentuk Tubuh dan Warna Kulit adalah salah satu warisan yang dibawa oleh anak sejak lahir.
- 2) Sifat-sifat yang dimiliki oleh seseorang adalah salah satu aspek yang diwarisi dari ibu, ayah, nenek atau kakek.
- 3) Intelegensi, yaitu kemampuan umum yang dimiliki seseorang untuk penyesuaian terhadap situasi atau masalah.
- 4) Bakat adalah kemampuan khusus yang menonjol di antara berbagai jenis kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan khusus ini biasanya berbentuk keterampilan atau suatu bidang ilmu, misalnya kemampuan khusus (bakat) dalam bidang seni musik, seni suara, olah raga, matematika, bahasa, ekonomi, teknik, keguruan, sosial, agama, dan sebagainya.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora, dan sebagainya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung pada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

c. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kapanpun

seleksi, bisa menolak, atau menyetujui, punya emosi, serta usaha membangun diri sendiri (Ajhuri, 2019).

8. Stimulus Motorik Kasar Anak

Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang banyak mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi juga berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Berbagai macam stimulasi seperti stimulasi visual, verbal, auditif, taktil, dan lain-lain, dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Perhatian dan kasih sayang juga merupakan stimulasi yang penting pada awal perkembangan anak, misalnya dengan mengajaknya bercakap-cakap, membelai, mencium, bermain, dan lain-lain. Stimulasi juga perkembangan serangkaian kegiatan untuk merangsang kemampuan anak dengan berbagai cara, menciptakan kondisi yang menunjang sehingga dalam dirinya berkembang secara optimal. Stimulasi baru yang berkesinambungan dari lingkungan mempercepat jalannya proses perkembangan anak (Saadah et al., 2020).

B. Konsep Bermain

1. Definisi Bermain

Kegiatan bermain dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama berdasarkan keterlibatan individu, yaitu bermain aktif dan bermain pasif (atau dikenal sebagai hiburan), sesuai dengan penggolongan yang dikemukakan oleh Hurlock (1978). Secara umum, bermain aktif cenderung

mendominasi pada masa kanak-kanak awal, sedangkan bermain pasif mulai lebih dominan menjelang akhir masa kanak-kanak hingga praremaja, seiring dengan adanya perubahan fisik, emosi, dan minat. Meskipun terjadi pergeseran penekanan, kedua jenis kegiatan bermain ini tetap ada dan tidak saling menggantikan, melainkan berjalan beriringan. Kedua bentuk kegiatan ini sama-sama penting karena memberikan kesenangan, kebahagiaan, dan memenuhi kebutuhan mendasar anak untuk bermain, sekaligus memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap penyesuaian sosial dan diri, serta perkembangan emosi, kepribadian, dan kognisi anak (Putra et al., 2023).

2. Manfaat Bermain

Bermain memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengembangkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan otot, dan keterampilan gerak secara bertahap sesuai tahap perkembangannya. Permainan aktif, seperti berlari dan kejar-kejaran, memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan motorik kasar melalui gerakan yang dilakukan secara berulang sehingga meningkatkan penguasaan gerak tubuh secara optimal (Tedjasaputra, 2021).

3. Definisi Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang diwariskan secara turun-temurun dengan aturan dan cara bermain yang sederhana, baik secara individu maupun berkelompok. Permainan ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik, ketangkasan, kelincahan,

koordinasi gerak, komunikasi, kerja sama, serta meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar melalui aktivitas yang menyenangkan (Indriyani et al., 2021). Namun, perkembangan teknologi telah menyebabkan anak lebih banyak memainkan permainan berbasis elektronik, seperti *game online* dan permainan pada *smartphone*, yang cenderung bersifat pasif sehingga mengurangi aktivitas fisik dan semakin menjauhkan anak dari permainan tradisional (Cahyani et al., 2023).

4. Karakteristik Permainan Tradisional

Permainan tradisional di setiap daerah dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan ketrampilan social anak-anak mengembangkan kerja sama, kemampuan beradaptasi, interaksi positif, pengendalian diri, empati terhadap teman, mengikuti aturan, dan menghargai orang lain dalam permainan tradisional. Akan tetapi banyak orang tua yang menganggap bahwa bermain merupakan hal yang sia-sia, karena membuat lelah dan dirasakan tidak akan bermanfaat bagi anak. Tidak sedikit orang tua yang menganggap bahwa bermain adalah sesuatu yang tidak penting dan membuang waktu percuma. Padahal bermain adalah kegiatan yang membuat anak senang, ketika anak merasa senang tentunya akan mengulangnya lagi, sehingga tanpa terasa mereka tidak terkesan bosan bahkan malas. Orang tua memberlakukan pembatasan atau memberlakukan banyak larangan pada anak yang bermain, antara lain karena takut rumah, baju dan badan anaknya jadi kotor, tertular bakteri, terluka saat bermain, dan sebagainya. Sementara itu bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak baik itu perkembangan kognitif,

sosial, emosi dan fisik anak (Matulessy et al., 2022).

Realita yang ada sekarang ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak kurang terkoordinasi dengan baik. Anak yang mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan gerak mata dan gerak motorik ini dapat dikarenakan kurangnya kordinasi setiap gerak. Apabila tidak tertangani dengan baik maka anak tersebut akan mengalami kesulitan untuk belajar membaca, menulis, dan belajar lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sebaiknya guru mengadakan pembelajaran yang dapat menstimulus gerak motorik anak dengan melakukan permainan tradisional. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengetahui manfaat permainan Engklek untuk mengaktifkan gerak motorik. Kebanyakan Lembaga pendidikan usia dini belum menerapkan permainan tradisional sebagai sarana guna mengembangkan motorik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak (Darmawati & Widyasari, 2022).

5. Jenis –Jenis Permainan

- a. Permainan sensoris praktis Permainan ini merupakan sepertiga dari kegiatan permainan anak prasekolah, tetapi kurang dari seperenam kegiatan permainan anak sekolah dasar. Dengan kata lain permainan praktis seringkali dilakukan oleh balita untuk melatih perkembangan sensori motor mereka. Jenis permainan disesuaikan dengan usia anak dan kemampuan mereka dalam melakukan gerakan seperti bermain bola, petak umpet, bermain loncat - loncatan, bermain air, dll.
- b. Permainan pura - pura simbolis Dengan permainan simbolis anak-

anak akan belajar mentransformasikan benda - benda dengan menggantikan benda tersebut dengan benda lain dan memperlakukannya seperti benda yang digantikan. Permainan jenis ini dapat dilakukan dengan melakukan rumah - rumahan, masak - masakan, memerankan drama dengan boneka, dan lain - lain.

- c. Permainan Sosial Permainan sosial lebih melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Permainan ini juga dapat dilakukan dengan orang tua pengasuh untuk meningkatkan komunikasi dan bahasa, sebagai contoh permainan yang dapat dilakukan dengan bernyanyi, menyebut nama - nama teman, menyebut benda - benda dengan gambar, dan lain - lain.
- d. Permainan Konstruktif Kegiatan yang dilakukan dalam permainan ini dapat melatih sensori halus dan mengkombinasikan secara berulang dengan representasi gagasan - gagasan simbolis. Permainan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus seperti permainan puzzle, menata menara balok, bermain playdough, melipat kertas, dan lain - lain.
- e. Games Kegiatan - kegiatan games dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Permainan ini dapat diterapkan sebagai perlombaan dengan mendapatkan suatu hadiah yang berkesan bagi anak, seperti lomba mengancingkan kancing baju, lomba menyikat gigi, dan lain - lain.
- f. Permainan edukasi adalah bentuk permainan, baik digital maupun non-

digital, yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan kognitif, serta memotivasi pemain melalui cara yang menyenangkan. Jenis permainan ini menggabungkan materi pelajaran dengan elemen permainan untuk merangsang kreativitas dan memecahkan masalah (Putra et al., 2023).

6. Permainan Edukasi

a. Engklek

Permainan Engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah. Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah diindonesia. Disetiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainanya sama. Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidangan datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya (Chamsanah et al., 2025).

Permainan Engglek juga permainan yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan-dengan pelaksanaannya. Permainan Engglek tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan anak. Dimana aspek perkembangan yang harus dikembangkan-pada anak usia dini dapat menggunakan permainan

tradisional engglek. Pada permainan engglek ini pendidik menyediakan gambar sesuai dengan tema-yang telah direncanakan dan menambah kegiatan menyanyi, meniru gerak dan lain-lain sesuai dengan indikatornya. Adapun gambar yang digunakan pada setiap kotak tentu harus sesuai dengan tema yang direncanakan dan kegiatan dalam bentuk menyanyi, menyebut nama benda, meniru gerak, berhitung dan mengenal bentuk sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh pendidik (Rozana & Bantali, 2020).

b. Manfaat engklek

1. Keseimbangan dan Koordinasi Motorik : Melatih koordinasi mata, kaki, dan tangan, terutama saat melompat dengan satu kaki dan menjaga keseimbangan.
2. Kekuatan Otot: Melatih kekuatan otot kaki dan tubuh bagian bawah melalui gerakan melompat.
3. Kognitif dan Fokus: Mengasah konsentrasi saat melempar gaco (pecahan genting) ke kotak yang tepat.
4. Sosial dan Emosional: Mengajarkan kesabaran, antre (disiplin), serta interaksi sosial antar teman sebaya.

c. Balap Karung

Balap karung adalah permainan yang melibatkan kecepatan dan jarak, sehingga sangat relevan dengan materi yang ingin diajarkan, balap karung juga sering dimainkan di Indonesia saat 17 agustus hari kemerdekaan. Sehingga banyak yang tidak asing dalam permainan tersebut. permainan balap karung, peserta akan berlomba untuk mencapai garis finish dengan

melompati rintangan menggunakan karung yang diikatkan pada kaki mereka. Selain melibatkan kecepatan, permainan ini juga melibatkan pengukuran jarak dan perhitungan waktu. Peserta harus menghitung jarak yang harus mereka tempuh, mengukur kecepatan lompatan mereka, dan menghitung waktu yang dibutuhkan untuk mencapai garis finish. Dengan melibatkan permainan tradisional seperti balap karung dalam pembelajaran matematika, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata dan interaktif. Mereka akan dapat mengaplikasikan konsep-konsep matematika yang mereka pelajari dalam situasi yang nyata dan menyenangkan (Jariyah & Sari, 2023).

d. Manfaat balap karung

1. Kesehatan Fisik (Motorik Kasar): Melatih kekuatan otot betis, paha, lengan, bahu, dan dada karena aktivitas melompat dan menahan karung.
2. Keseimbangan dan Koordinasi : Meningkatkan koordinasi antara gerak kaki dan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh saat melompat.
3. Keberanian dan Percaya Diri: Mendorong anak tampil berani di depan umum dan bersaing dengan teman sebaya.
4. Sportivitas dan Kemandirian: Mengajarkan cara berkompetisi secara jujur, menerima kekalahan, dan mandiri menyelesaikan permainan.
5. Permainan Lempar tangkap bola

Permainan lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Permainan lempar tangkap bola ini sering kali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan dapat

melatih motorik. Selain itu juga kegiatan bermain melempar dan menangkap bola dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan lempar dan tangkap bola adalah salah satu permainan yang melatih gerakan jasmani bagi anak. Permainan lempar dan tangkap bola melatih konsentrasi dan gerak reflek pada saat melempar dan menangkap bola. Salah satu Media yang digunakan untuk melatih dan mengembangkan motorik anak adalah bola dengan media bola ini anak dapat melatih motorik dan kelincahan anak (Prima, 2023).

e. Manfaat Meningkatkan

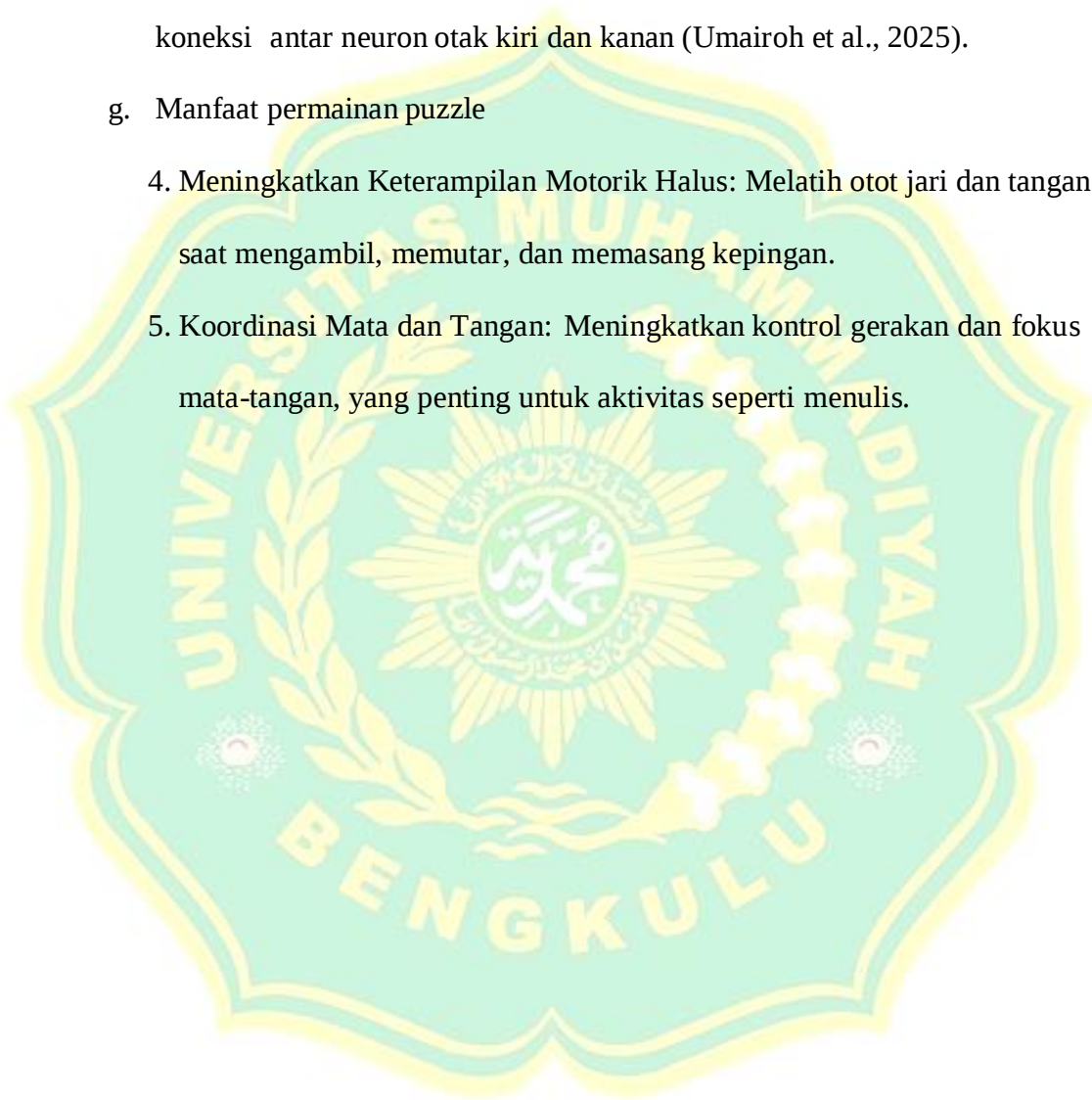
1. Koordinasi Mata-Tangan dan Motorik: Melatih keselarasan antara visual (mata) dan gerakan fisik (tangan/kaki) untuk menangkap dan melempar dengan tepat.
2. Mengembangkan Motorik Kasar: Menguatkan otot lengan, bahu, dan tubuh bagian atas, serta meningkatkan kelincahan.
3. Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus: Melatih anak memperhatikan pergerakan bola, memperkirakan arah, dan mengatur waktu tangkapan (fokus)
4. Melatih Keseimbangan dan Perencanaan Gerak (Motor Planning): Membantu tubuh tetap seimbang dan merencanakan gerakan melempar/menangkap dengan tenaga yang sesuai.
5. Manfaat Sosial dan Emosional: Mengajarkan interaksi sosial, giliran (turn-taking), serta dapat mengurangi stres dan mengatur emosi.
6. Meningkatkan Kepercayaan Diri: Keberhasilan menangkap bola dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.

f. Permainan Puzzel

Permainan puzzle merupakan salah satu media edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak secara alami. Melalui permainan ini, anak belajar mengenali bentuk, pola, dan ruang, sekaligus melatih kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah. Puzzle juga menstimulasi koordinasi mata dan tangan serta memperkuat koneksi antar neuron otak kiri dan kanan (Umairroh et al., 2025).

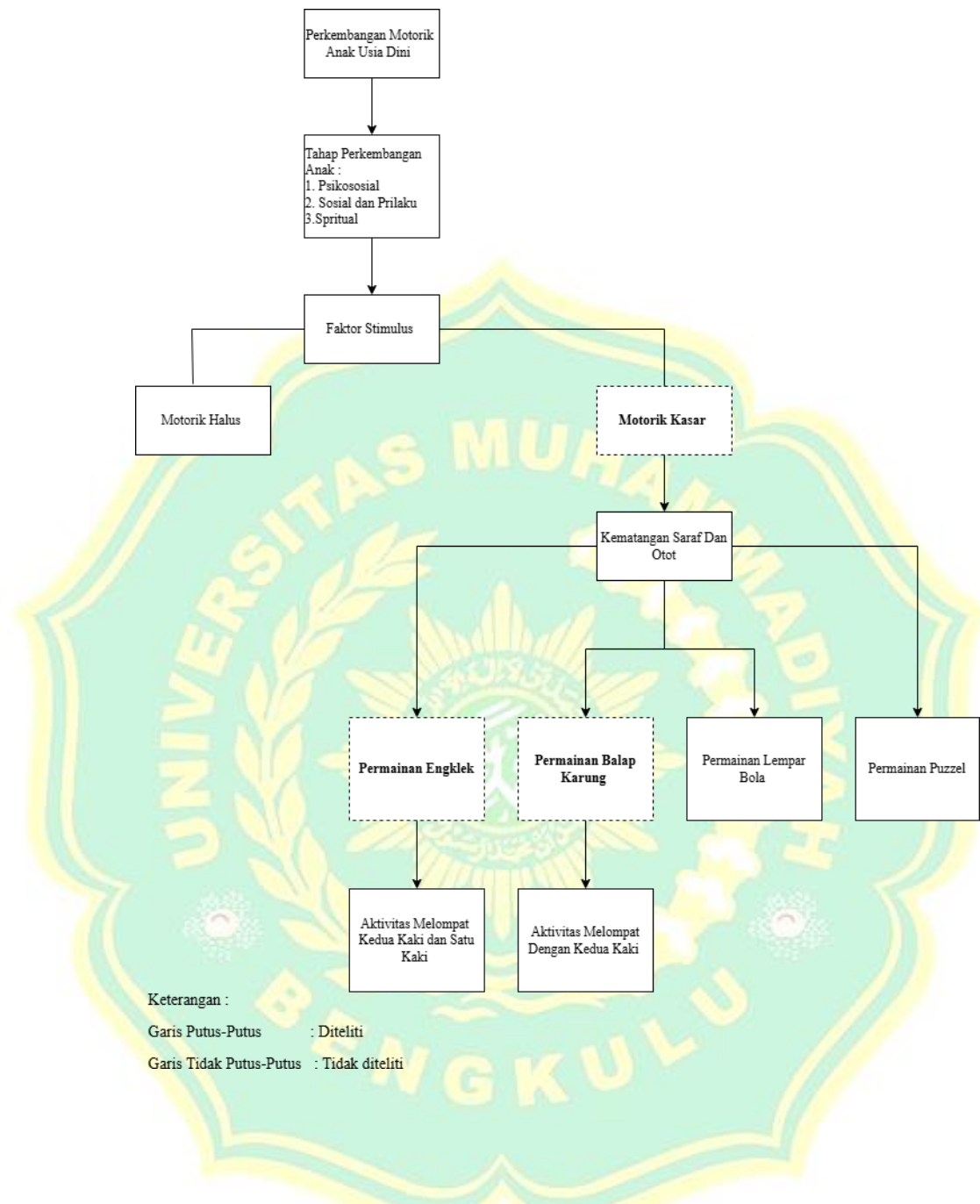
g. Manfaat permainan puzzle

4. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus: Melatih otot jari dan tangan saat mengambil, memutar, dan memasang kepingan.
5. Koordinasi Mata dan Tangan: Meningkatkan kontrol gerakan dan fokus mata-tangan, yang penting untuk aktivitas seperti menulis.



C. Kerangka Teori

Gambar 2.1 Kerangka Teori



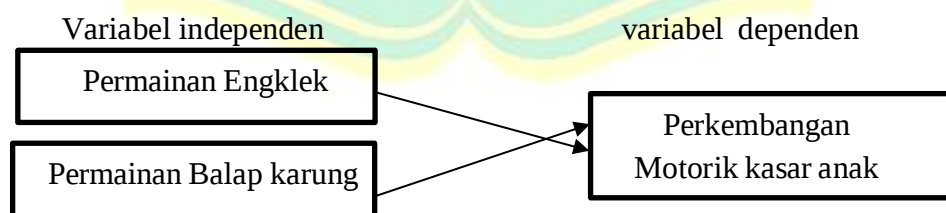
Sumber: (Suryadin & Wahyuningsih, 2023), (Ritonga & Aini, 2022),
(Rahmadannia et al., 2025)

D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep yang baik dapat memberikan informasi yang jelas sehingga mempermudah pemilihan desain penelitian. Oleh karena itu, dianjurkan dalam menyusun kerangka konsep sebaiknya di kutip dari konsep yang telah baku, pengembangan, modifikasi atau penggabungan dari kerangka konsep yang baku dengan menyebutkan Rancangan penelitian atau diagram kerangka konsep sangat membantu dalam identifikasi variabel penelitian. identifikasi variabel merupakan hal yang sangat penting yang menyangkut seluruh bagian penelitian, terutama dalam manajemen proses penelitian termasuk analisis data. (Sri Susanty et al., 2023) berdasarkan uraian tinjauan pustaka dan kerangkaka teori yang digunakan dalam penelitian ini ,peneliti ingin mengetahui hubungan antara berbagai faktor (independen) yang digunakan mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak (Dependen) faktor –faktor tersebut yang paling berpengaruh .

Berikut ini adalah gambaran dari rangka teori konsep penelitian “Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dan Balap Karung Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini PAUD IT Cahaya Ilahi “

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



E. Hipotesis

Ho: Tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara permainan tradisional engklek dan balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di PAUD IT Cahaya Ilahi.

Ha: Terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara permainan tradisional engklek dan balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di PAUD IT Cahaya Ilahi.

