**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Media**

**2.1.1.1 Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti, “tengah” atau perantara. Dalam bahasa arab disebut, “wasail” bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Anggraeni, 2015:22).

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu (Sutirman,

2016:15).

Pendapat lain mengatakan media berasal dari kata “medium” yang secara

harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut (Susilana,

2008:6) dalam bukunya Media Pembelajaran.

Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

10

Kata media menurut Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006:

634) berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jadi dari berbagai pendapat tersebut penulis dapat menimpulkan bahwa media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membatu

mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

**2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik dilihat dari perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha.

Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20

Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut (Yolandasari, 2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Menurut Pribadi (2009:10) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu.

Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan debgan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.”

Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita,

2008:85).

Menurut Sagala (2010: 61), pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Menurut Hernawan (2016: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak- pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sikdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Dari beberapa pendapat diatas penulis dapat menimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

**2.1.1.3 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Azwan Zain (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa

untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

**2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Untuk mendapatkan kualiatas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka

diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

b) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

e) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Sedangkan menurut Anggraeni (2015:32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipenuhi oleh siswa.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.

3) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan. d) Guru terampil dalam menggunakannya.

4) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.

5) Mutu teknis.Kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya layout atau backsground dari media tersebut.

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: sesuai dengan tujuan pembelajaran,

praktis luwes dan bertahan, mendukung kegiatan pembelajaran, media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan media pembelajaran, disesuaikan dengan keadaan peserta didik dan mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

**2.1.1.5 Prinsip-prinsip Pemilihan Media**

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau output pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut (Astriani, 2018:6-9) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.

2. Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih

harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.

3. Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

4. Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.

5. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

6. Alokasi waktu, Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh

karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.

7. Fleksibelitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibelitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibelitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.

8. Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah natinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis.

Dari pernyataan diatas penulis dapat menyimpulkan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain: Prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip taraf berfikir siswa, prinsip interaktifitas media pembelajaran, prinsip ketersediaan media pembelajaran, prinsip Alokasi waktu, prinsip fleksibelitas media pembelajaran, dan prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran.

**2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Yang Baik**

Selain prinsip-prinsip pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baik dapat digunakan guru dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut (Astriani, 2018:9) kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

a) Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.

b) Kemudahan, artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaanya.

c) Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa. Media seharusnya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

*d)* Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran.Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik.

**2.1.2 Permainan Tradisional**

**2.1.2.1 Pegertian Permainan Tradisional**

Istilah permainan berasal dari kata dasar main yang mendapat imbuhan per-an. Dalam Kamus Besar Bahansa Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati. Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak- anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak- anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak semua usia. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2002:21) seorang pemerhati budaya, permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.

**2.1.2.2 Pegertian Permainan Tradisional Engklek**

Menurut Mulyani (2016 :112), dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya engklek. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak

laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak. Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun harus dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat bermain.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak semua usia. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2002 : 21) seorang pemerhati budaya, permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.

**2.1.2.3 Permainan Engklek**

Permainan engklek menurut Wijayanti (2014 : 53) adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Di gang- gang atau halaman kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan genting atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola

atau gambar lapangan permainan engklek. Permainan engklek populer hampir di seluruh wilayah Indonesia, dengan nama berbeda-beda.

Menurut Mulyani (2016 :112), dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya engklek. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak. Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun harus dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat bermain.

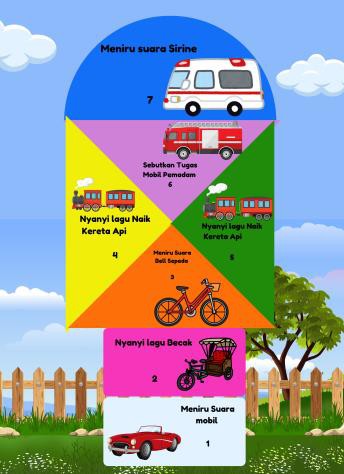
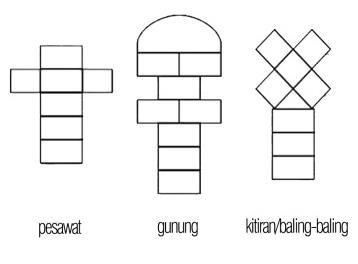
**2.1.2.4 Permainan Engklek Tradisional dengan Engklek Berbasis Modern**

Permainan engklek tradisional dan permainan engklek berbasis modern memiliki perbedaan, yang dimana dalam penerapannya tentu berbeda, permainan engklek lama hanya dimainkan di atas tanah atau di halaman sekitar rumah. Sedangkan permainan engklek berbasis modern yang ingin dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas *(indoor)* maupun di luar kelas *(outdoor)*, tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan tersebut. Pernyataan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.1**

**Perbandingan Engklek tradisional Dan Engklek Berbasis Modern**

|  |  |
| --- | --- |
| **Permainan Engklek Tradisional** | **Permainan Engklek Berbasis**  **Modern** |
| Desain Permainan Engklek  Tradisional | Desain Permainan Engklek Berbasis  Modern |



**2.1.2.5 Pengembangan Permainan Engklek Berbasis Modern**

Engklek Berbasis Modern merupakan modifikasi dari permainan engklek tradisional, cara bermainnya hampir sama yaitu melempar gaco kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya yang membedakannya adalah medianya di buat dari spanduk kemudian gaco terbuat dari bahan yang aman yaitu kayu untuk anak usia dini, dalam setiap kotak terdapat gambar dan bentuk yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari itu.

Permainan Engklek Berbasis Modern ini menurut Amelia (2020 : 21-24) menggunakan teori Elizabeth B. Hurlock yang mana bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional.

Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu

menggerakkan angggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya). Disitulah peneliti ingin mengembangkan permainan engklek menjadi engklek berbasis modern agar permainan tersebut dapat berguna dan menarik perhatian anak usia dini, dan di harapkan dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan baik.

**2.1.2.6 Cara Bermain Engklek Berbasis Modern**

1. Permainan ini dimulai dari hompipah. Setiap pemain membawa gaco yang terbuat dari kayu.

2. Setelah hompimpah pemain pertama melempar gaco di kotak.

3. Kotak dengan gaco yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditepati oleh setiap pemain. Jadi, pemain harus melompat dan menirukan gerakan yang ada di setiap kotak dan setiap engklek berbeda bentuk dan disesuaikan oleh tema yang sudah ditentukan. Pemain melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

4. Pemain tidak boleh melemparkan gaco hingga melebihi kotak yang telah ada.

Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut, maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

5. Apabila pemain bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, pemain akan mendapatkan bintang. Permainan ini diselesaikan apabila ada anak yang lebih dulu sampai ke garis finish.

**2.1.2.7 Spesifikasi pengembangan permainan Engklek Berbasis Modern, sebagai berikut:**

1. Permainan engklek berbasis modern berupa spanduk yang dilengkapi dengan karpet yang menempel dengan benar agar saat bermain anak merasa aman.

2. Terdapat buku petunjuk permainan dalam pengembangan permainan engklek berbasis modern sebagai media pembelajaran, yang berisikan tata cara menggunakan alat permainan.

3. Gaco dalam pengembangan permainan enggakor ini, berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu dan dilengkapi dengan stiker.



4. Ukuran media 100 cm x 200 cm.



5. Terdapat gambar disetiap kotak enggakor sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu dan gambar tersebut akan anak peragakan sesuai dengan kotak yang mereka lompati.

6. Setiap permainan enggakor berbeda bentuk tetapi cara memainkannya hampir sama.

**2.1.2.8 Kelebihan Permainan Engklek Berbasis Modern**

Permainan engklek berbasis modern menurut Dwi Asih (2018 : 68) yang memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

1. Permainan dapat digunakan di kelas *(indoor)* maupun diluar kelas *(outdoor)*.

2. Melatih motorik kasar anak dan keseimbangan gerak.

3. Permainan dikemas secara modern.

4. Permainan lebih menarik dengan berbagai warna dan macam-macam bentuk yang terdapat di dalamnya.

5. Permainan memuat berbagai tema (selama 1 semester).

**2.1.2.9 Gerak Koordinasi Pada Permainan Engklek Berbasis Modern**

Gerak koordinasi menurut Hadi dan aji (2017 : 23, 72) adalah suatu kemampuan bimotorik yang sangat kompleks. Koordinasi berasal dari kata coordination adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda ke dalam suatu pola gerakan tunggal secara efektif. Jadi gerak koordinasi adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang individu/anak dalam memadukan berbagai macam gerakan yang berbeda-beda, dengan kesulitas yang berbeda, tetapi dilakukan secara tepat. Dalam permainan ini anak-anak dapat melakukan berbagai macam gerak koordinasi yang dapat mengembangkan motorik kasarnya sesuai dengan tema yang disediakan, yaitu tema kendaraan.

Gerakan koordinasi permainan Engklek berbasis modern pada tema Kendaraan yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir dan menirukan suara mobil (Brum, Brum, Brum),

melompat dengan dua kaki sambil bernyanyi becak, melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir sepeda dan menirukan suara bel sepeda (kring,kring,kring), melompat dengan dua kaki pada kotak 4 dan 5 sambil meniruka suara kereta api (push, push, push), melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir sepeda motor dan menirukan suara motor (ngeng, ngeng, ngeng), melompat dengan dua kaki sambil menirukan suara sirine ambulans, kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

**2.2 Motorik Kasar Anak**

**2.2.2.1 Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan dan semua organ ini terbentuk pada periode prenatal. Motorik kasar menurut Hidayanti (2016 : 196) didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota .tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue menurut Ridayanto (2016 :

12-13) bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot- otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan.

Menurut Mulyana Khaironi (2018 : 9) menjelaskan keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Jadi, perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan, pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak dengan contoh seperti : Anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.

**2.2.2.2 Pengertian Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Menurut Mulyana Khaironi (2018 : 9) menjelaskan keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan dan semua organ ini terbentuk pada periode prenatal. Motorik kasar menurut Hidayanti (2016 : 196) didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota .tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue menurut Ridayanto (2016 :

12-13) bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot- otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan.

Jadi, perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan, pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak dengan contoh seperti : Anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.

**2.2.2.3 Strategi Pengembangan Motorik Kasar Anak**

Karena gerakan motorik kasar memerlukan suatu aktivitas otot tangan, kaki maupun seluruh tubuh anak. Ada beberapa strategi menurut Khadijah dan Armanilah (2017 : 100-113) dalam perkembangan motorik kasar anak, diantaranya:

a. Strategi melalui permainan

Permainan yang tergolong dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak yaitu, permainan berguling-gulingan, permainan tarian alam, permainan petak umpet, permainan lompat tali, permainan kucing dan tikus, permainan menjala ikan, permainan naik kereta api, permainan engklek, permainan galah gasing, dan permainan pecah piring.

b. Strategi melalui kegiatan senam

Senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh.

**c.** Strategi melalui sosia drama

Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial. Kata drama berasal dari bahasa Yunani yaitu draomai yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan.

**2.2.2.4 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Menurut Samsudin (2008 : 10) menjelaskan tahap perkembangan motorik kasar pada usia 4 tahun sampai dengan 5 tahun yaitu sebagai berikut:

a. Pada usia 5 tahun anak-anak menikmati gerakan sederhana, seperti meloncat, melompat, dan berlari bolak balik yang ia lakukan hanya semata-mata senang melakukan aktivitas tersebut. Mereka cukup bangga menunjukkan bagaimana mereka dapat berlarian ke seluruh ruangan dan melompat 15cm.

**b.** Pada anak usia 6 tahun, anak-anak menikmati jenis aktivitas yang sama, tetapi mereka menjadi lebih senang berpetualang. Mereka merangkak rendah di halang rintang saat menampilkan keberanian aktivitas mereka. Meskipun mereka telah mampu menaiki tangga dengan satu kaki pada setiap anak tangga dalam sekali waktu, mereka sebenarnya baru saja dapat turun dengan cara yang sama.

**2.2.2.5 Indikator Perkembangan Fisik Motorik Anak**

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik anak berdasarkan pengelompokkan usia pada lingkup perkembangan fisik motorik yang

termuat dalam Permedikbud No. 137 Tahun 2014 khusus lingkup mengungkapkan fisik motorik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.2**

**Tingkat Pencapaian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun**

**Lingkup Perkembangan Tingkat Pencapaian**

**Anak Usia 5-6 tahun**

Motorik Kasar 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

2. Melakukan koordinasi gerakan mata- kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam

3. Melakukan permainan fisik dengan

aturan

4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Sumber : Permendikbud Undang-Undang No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar

Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

**2.3 Kajian Relevan**

Penelitian relevan yang menjadir referensi penulis dalam pengembangan media engklek berbasis Modern ini adalah sebagai berikut :

1. Judul : Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (Engklek *Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran tematik. Peneliti : Lusiana (2021). Persamaan : Mengembangakan permainan tradisional engklek menjadi permainan engklek berbasis modern. Dengan hasil penelitian media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid memperoleh nilai 89,63%

dengan kategori “Sangat Valid”. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai dari angket respon siswa 96% dan angket respon guru memperoleh nilai 97,5% sehingga media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dari kedua responden dinyatakan praktis dengan kategori “Sangat Praktis”. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan efektif memperoleh nilai 92% dengan kategori “Efektif”.

2. Judul : Pengembangan Media Enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK AL-HIKAM KOTA BENGKULU. Peneliti : Ayu Lestari (2022). Persamaan : Mengembangakan permainan tradisional engklek menjadi permainan engklek berbasis modern. Dengan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan permainan enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu yang mana memperoleh hasil lembar kegiatan pretest sebesar

55,72%, Sedangkan pada lembar kegiatan post-test sebesar 89.06%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 33,34%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa permainan enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu layak untuk digunakan.

**2.4 Kerangka Berpikir**

Motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan, pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola

interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak dengan contoh seperti : Anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.

Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan angggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya). Disitulah peneliti ingin mengembangkan permainan engklek menjadi engklek berbasis modern sesuai dengan tahapan usia anak 5-6 tahun, alat permaina dibuat dengan bahan yang aman bagi anak dan dapat digunakan secara berulang dengan penyimpanan yang baik, agar permainan tersebut dapat berguna dan menarik perhatian anak usia dini, dan di harapkan dengan mengembangkan permainan engklek berbasis modern dapat mengembangkan motorik kasar anak di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE dengan baik.

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berfikir Pengembangan Media Permainan**

**Engklek Berbasis Modern**

Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis

Modern

Anak usia 5-6 tahun

Analisis Kebutuhan :

1. Pada proses pembelajaran masih terdapat juga anak yang belum bisa membedakan gambar, warna dan bentuk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2. masih rendahnya perkembangan motorik kasar pada | anak | saat |
| melakukan gerakan seperti melompat dengan satu | kaki | dan |
| melaksanakan perintah sesuai dengan gambar. |  |  |

Dihasilkan Media Permainan Engklek Berbasis Modern guna melatih motorik kasar serta media yang menarik dalam pembelajaran bersama anak usia dini.