

## **BAB II**

### **PERMAINAN TRADISIONAL DAN KETERAMPILAN MOTORIK**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Permainan Tradisional**

###### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Olahraga tradisional lahir dan berkembang di bumi nusantara memiliki nilai Pendidikan yang tinggi guna membangun akhlak, jiwa, dan raga bagi pelakunya. Dari olahraga tradisional, para pelaku dapat membangun berbagai nilai seperti kesegaran jasmani, Kesehatan, percaya diri sendiri, nilai sosial, dan rasa empati terhadap orang lain. Saat ini olahraga tradisional yang ada bisa dikatakan hampir tinggal kenangan. Bahkan, generasi saat ini mulai banyak meninggalkan olahraga tradisional. Hal ini disebabkan oleh maraknya perkembangan olahraga modern.

Olahraga tradisional merupakan kegiatan positif untuk menyehatkan jasmani, mental, dan rohani. Selain itu, olahraga tradisional dapat menambah semarak dunia pariwisata. Dilihat dari sisi budaya, perkembangan olahraga tradisional menjadi kekayaan atau khazanah budaya perlu dilestarikan. Tidaklah salah jika beban untuk melestarikan budaya bangsa diberikan kepada generasi muda. Olahraga ini merupakan warisan nenek moyang yang mengandung nilai-nilai sosial. Olahraga ini berkembang dalam kehidupan masyarakat tradisional dan berasal dari permainan rakyat ( Khamdani, 2010:89)

Menurut Achroni (2012:45) permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Sedangkan menurut pendapat lain menyebut bahwa yang disebut olahraga tradisional harus memiliki dua persyaratan yaitu olahraga dan tradisional baik dalam memiliki tradisi yang sudah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu

yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas (Laksono, dkk, 2012:1).

Adapun menurut Dilansia (2011:5) permainan tradisional merupakan permainan daerah yang tiap daerahnya memiliki tata cara dan permainan yang berbeda-beda. Menurut Prasestia (2019:65) permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang rakyat Indonesia yang memiliki contoh ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah warisan nenek moyang suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, aktivitas fisik yang dilakukan manusia (masyarakat atau anak-anak) yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan.

#### **b. Nilai-Nilai Yang Terkandung dalam Permainan Tradisional**

##### 1) Nilai Demokrasi

Olahraga tradisional mendorong para pelakunya untuk mengembangkan nilai demokrasi. Para pelaku harus mengikuti aturan yang telah disepakati Sebelum permainan dimulai. Selain itu, mereka juga harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan. Sebelum permainan dimulai, para pelaku akan merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara dalam permainan. Melihat kenyataan tersebut, sebenarnya para pelaku telah diajarkan untuk memiliki jiwa demokratis.

##### 2) Nilai Pendidikan

Permainan tradisional dapat dijadikan media untuk memberikan pendidikan, baik jasmani maupun rohani. Misalnya, menumbuhkan sifat sosial, disiplin, etika moral, kejujuran, kemandirian, ketangkasan, dan percaya diri. Permainan yang dimainkan secara beregu dapat memupuk kerja sama sehingga menghindarkan dari sifat egois. Adanya aturan permainan, anak-anak dapat menentukan pihak yang

menang dan kalah, kondisi ini menuntut anak-anak untuk bersikap disiplin guna mencapai sebuah kemenangan. Pada permainan rakyat juga terkandung unsur sopan santun sehingga sifat liar dapat dihindari. Artinya, permainan rakyat juga menumbuhkan sportivitas yang tinggi ketika lawan menderita kekalahan. Akhirnya, permainan rakyat dapat mengembangkan sikap kejujuran dan menjauhkan sikap curang.

### 3) Nilai Kepribadian

Permainan tradisional menghendaki para pelaku untuk saling berkomunikasi dan bertemu. Para pelaku akan termotivasi untuk mempelajari banyak hal sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Ketika dilihat secara seksama, setiap anak memiliki perilaku yang berbeda sesuai tingkat usia dan jenis kelamin. Setiap tahap perkembangan anak akan diikuti dengan kegiatan bermain yang berlainan.

Kegiatan bermain merupakan alat untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati diri anak. Pembentukan karakter dapat terjadi dilingkungan sekolah dan masyarakat melalui permainan. Dengan bermain, anak-anak memiliki kesiapan mental dalam mengatasi permasalahan sehari-hari. Melalui bermain, anak-anak dapat melatih cipta, rasa, dan karsa sehingga dapat menumbuhkan sikap bijak ketika seorang anak menginjak dewasa.

Pada permainan tradisional juga dapat aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam pembentukan kepribadian. Aspek tersebut meliputi aspek jasmani (fisik), rohani (psikis), dan aspek sosial. Aspek jasmani terdiri atau unsur kekuatan fisik dan daya tahan tubuh. Selain itu, aspek jasmani juga mengandung unsur kelenturan tubuh. Pada sisi lain, permainan rakyat yang banyak mengandung aspek jasmani dapat melatih keterampilan motorik. Hal ini berguna bagi tumbuh kembang anak, kemampuan gerak, serta pembentukan kesegaran jasmani. Selain itu, jenis permainan rakyat terutama yang membutuhkan

interaksi langsung antar pelaku juga dapat mengembangkan aspek emosional. Selain itu, juga melatih kemampuan berkomunikasi yang dapat menumbuhkan sifat kepemimpinan pada diri anak. Aspek psikis meliputi unsur berpikir, kecerdasan, daya ingat, serta kreativitas. Sementara itu, aspek sosial meliputi unsur kerja sama, keteraturan, saling menghormati, kepedulian sosial, serta sifat malu.

#### 4) Nilai Keberanian

Pada permainan tradisional, setiap peserta dituntut memiliki sikap keberanian. Sikap ini dimaksudkan dalam keberanian mengambil keputusan dan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

#### 5) Nilai Kesehatan

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur berlari dan melompat sehingga menggerakkan otot tubuh. Tanpa disadari bahwa kegiatan tersebut membantu dalam menjaga kesehatan anak. Seorang anak yang sehat dapat dilihat dari kelincahan dalam gerakannya. Selain itu, emosi yang terpendam dalam jiwa dapat disalurkan melalui kegiatan bermain.

#### 6) Nilai Persatuan

Masyarakat Indonesia pada dasarnya memiliki prinsip hidup selaras dengan sesama atau hidup bermasyarakat yang dilandasi saling pengertian. Prinsip ini juga tercermin dalam beberapa jenis permainan rakyat. Oleh karena itu, masyarakat selalu mengutamakan kepentingan bersama dari pada kepentingan pribadi dan golongan. Masyarakat beranggapan bahwa manusia ada bukan untuk dirinya, melainkan ada dalam rasa solidaritas sesama. Jika masyarakat lebih suka mementingkan diri sendiri, kehidupan bersama akan sulit tercapai. Hal inilah yang menunjukkan hakikat manusia dalam kehidupan.

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Oleh karena itu, manusia berusaha untuk mementingkan kebersamaan dalam hidup. Permainan

rakyat, gobak sodor misalnya, dapat dikatakan sebagai sebuah permainan yang memerlukan kerja sama dalam mencapai kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki rasa solidaritas kelompok yang tinggi. Hal inilah yang menyebabkan rasa solidaritas harus ditumbuhkan dalam diri anak.

#### 7) Nilai Moral

Nilai moral dalam permainan tradisional berkaitan dengan nilai filosofis dari permainan tersebut. Nilai filosofis permainan rakyat adalah membentuk kepribadian anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memahami dan mengenai kultur atau budaya bangsanya. Selain itu, anak juga memahami pesan moral yang terkandung di dalam permainan tersebut. Adanya pesan moral diharapkan permainan rakyat dapat dikembangkan dan dilestarikan oleh generasi sekarang.

### **c. Permainan Tradisioal Pada Era Global**

Pada era global tidak dapat dimungkiri bahwa permainan modern yang ada di pasar Indonesia lebih menarik dari pada permainan tradisional. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar anak lebih suka bermain berbagai jenis permainan modern. Selain itu, sebagian besar orang tua juga lebih suka membelikan permainan modern bagi anakna dari pada mengajarkan permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional juga pernah dilakukan atau dimainkan oleh para orang tua ketika berusia anak-anak. Ada beragam alasan yang menyebabkan orang tua enggan atau menganggap permainan tradisional tidak sesuai dengan perkembangan zaman merupakan alasan yang sering dikemukakan.

#### 1) Ambisi Orang Tua atau Keinginan Anak

Saat ini orang tua menginginkan anaknya untuk mengikuti berbagai jenis kursus. Kursus yang menghabiskan waktu dan tenaga si anak belum tentu keinginan anaknya. Hal ini mungkin didorong oleh ambisi orang tua menginginkan anaknya pintar jika mengikuti kursus tertentu. Artinya, orang tua berambisi untuk membentuk karakter dan kepribadian anaknya sesuai keinginannya.

Ada beberapa pertimbangan orang tua dalam menentukan pilihan si anak. Hal ini merupakan suatu kewajiban karena anak-anak berlainan dengan pilihan orang tua. Akibatnya, orang tua menggunakan prinsip otoriter dalam rumah tangga dari pada demokrasi. Sebagian besar orang tua sering menanyakan kepada anak tentang jenis kursus yang yang dapat diikuti anaknya.

## 2) Pengembangan Diri Anak Melalui Permainan Tradisional

Sebagian besar orang tua menganggap bahwa kursus lebih berguna dari pada bermain. Padahal banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional. Misalnya alat-alat yang mudah diperoleh dan memungkinkan anak untuk membuatnya. Selain itu, permainan tradisional mengajarkan anak-anak untuk menghasilkan ide kreatif dalam mengkreasi permainan tradisional.

Permainan tradisional memiliki sisi positif bagi pelakunya. *Pertama*, permainan tradisional biasanya dilakukan dalam suasana suka cita. Dalam permainan tersebut, jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun.

*Kedua*, kerukunan dapat dibangun secara bersama-sama. Artinya, agar permainan berlangsung secara wajar, para pelaku akan bekerja sama dalam membuat aturan main. Para pelaku mulai belajar untuk mematuhi aturan yang dibuat atas dasar kesepakatan kebersamaan.

*Ketiga*, keterampilan anak akan terasah ketika membuat suatu permainan dari bahan di sekitarnya. Dengan demikian, otak motorik anak menjadi terasah pula. Pada sisi lain, proses kreatif merupakan tahapan dalam mengembangkan daya cipta, karsa, dan imajinasi anak.

*Keempat*, pemanfaatan bahan untuk membuat permainan tidak terlepas dari sumber daya alam di lingkungan sekitar. Akibatnya, akan terjalin interaksi antara anak dan lingkungan sekitar. Kebersamaan

dengan alam menjadi bagian terpenting dalam proses pengenalan manusia terhadap lingkungannya.

*Kelima*, hubungan erat dapat melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam merupakan sesuatu yang harus dihayati keberadaannya.

#### **d. Jenis-Jenis Permainan Rakyat atau Permainan Tradisional**

Peneliti berfokus pada 6 jenis permainan tradisional yang akan diangkat dalam penelitian antara lain :

##### **1) Permainan Tradisional Gobak Sodor**

Gobak sodor adalah permainan yang sangat menarik dan menyenangkan, tetapi sangat sulit dimainkan karena setiap orang harus berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan tetapi permainan ini jarang sekali dimainkan oleh anak-anak (Ketty dkk, 2020:117). Menurut Mulyani (2013:58) gobak sodor adalah permainan tradisional yang merupakan jenis permainan grup yang terdiri dari dua regu, dimana masing-masing regu terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini memerlukan tempat yang cukup luas karena digunakan untuk bekejaran.

Sedangkan menurut Eci (2017:49) gobak sodor adalah permainan tradisional ini dimainkan secara beregu di lapangan. Biasanya, dimainkan dilapangan yang ditandai dengan garis persegi. Tujuan permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak berhasil blak-balik. Regu penjaga garis akan berjaga di tiap garis vertikal maupun horizontal. Sedangkan regu pemain berusaha melewati garis dengan siap agar tidak tersentuh penjaga. Permainan ini membutuhkan kecepatan berlari, strategi, dan kerja sama tim yang baik.

Adapun menurut Khamdani (2010:29) permainan gobak sodor adalah salah satu jenis permainan daerah di Indonesia, Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang tiap-tiap regu terdiri atas enam orang atau lebih.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gobok sodor adalah permainan yang menarik dan menyenangkan tetapi sulit untuk dimainkan karena setiap orang harus selalu terjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.



Gambar 2.1 Permainan Tradisional Gobak Sodor  
Sumber: Khamdani (2010:29)

## 2) Lari Karung

Permainan lari karung biasa dimainkan ketika perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Permainan ini bermanfaat untuk mengembangkan keseimbangan dan menguatkan otot. Lari karung merupakan permainan menggunakan karung untuk melompat dan berlari secara cepat. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari atas 2-4 orang. Untuk memudahkan dalam melakukan permainan lari karung, sebaiknya dibuat lintasan.

Setiap kelompok diberi satu karung. Kelompok dapat menentukan sendiri urutan pemain yang akan beradu lari karung. Ketika aba-aba permainan dimulai, pelari pertama segera menggunakan karung dan berlari dan berlari dengan melompat menuju ujung lintasan. Setelah sampai di ujung lintasan, pelari kembali ke garis awal. Pelari kedua mengambil ahli tugas pelari pertama. Kemudian, berlari menuju ujung lintasan dan kembali ke

garis awal. Kelompok yang pertama kali menyelesaikan tugasnya dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 2.2 Permainan Lari Karung  
Sumber: Khamdani (2010:48)

### 3) Permainan Tradisional kucing dan Tikus

Menurut Mulyani (2016:166) permainan kucing dan tikus memiliki aturan yang sederhana. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak ketika waktu luang, waktu istirahat atau setelah pulang sekolah di halaman atau dilapangan. Kelompok atau beberapa anak membuat sebuah lingkaran besar dan saling bergandeng tangan membentuk lingkaran ke dalam. Dua anak bertindak sebagai tikus. Cara bermain adalah kucing berusaha mengejar tikus dengan cara menghalangi kejaran kucing dengan cara tidak boleh masuk ke lingkaran baik saat mau ke dalam atau mau di luar.

Permainan kucing dan tikus menumbuhkan kemahiran dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Permainan ini bisa dilakukan oleh enam orang atau lebih ( Khamdani 2010:47).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dimana kelompok tersebut membuat lingkaran

besar dan saling bergandeng tangan, setelah itu ada dua anak salah satu akan menjadi tikus dan satu anak menjadi kucing.



Gambar 2.3 Permainan Kucing dan Tikus  
Sumber: Khamdani (2010:47)

#### 4) Permainan Tradisional Lompat Tali Karet

Menurut Yulianti (2011:72) permainan lompat tali atau main karet yang lebih sering disebut permainan karetan bagi masyarakat desa adalah permainan tradisional yang telah lama ada. Sedangkan menurut Achroni (2012:71) permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak era 80-an. Permainan ini dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Permainan tradisional karetan memiliki berbagai variasi tergantung daerah masing-masing. Di daerah tempat peneliti melakukan penelitian permainan dengan variasi melompat karet dari tanah hingga karet diangkat ke atas kepala sambil berjinjit.

Cara bermain adalah ada dua orang yang bertugas sebagai pemegang tali dan lainnya melompat tanpa haru menyentuh karet atau terjerat karet, maka peserta gagal untuk menang dan harus gantian memegang tali, ketinggian karet dimulai dari pergelangan kaki sampai kepala, bahkan sampai tangan diangkat.

Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali karet adalah permainan permainan yang dimainkan

dengan cara melompat tanpa menyentuh karet dan dua orang yang bertugas sebagai pemegang tali dan lainnya melompat.



Gambar 2.4

#### Permainan Lompat Tali

Sumber:<http://permainantradisionalzamanbaheula.blogspot.com/2018/06/permainan-lompat-tali.htm?m=1>

#### 5) Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun Sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelantaran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian disebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat (Montolalu, 2005:34). Sedangkan menurut Wardani (2010:15) permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambarkan di lantai ataupun dirumah.

Cara bermain engklek ini sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan

genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kereweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melempar tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas ada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.



Gambar 2.5

#### Permainan Tradisional Engklek

Sumber: <https://setapkrainumbei.blogspot.com/2020/12/engklek-hakseke-tetun-permainan.htm?m=1>

#### 6) Permainan Tradisional Kasti

Kasti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari negeri Belanda. Menurut Khamdani

(2010:44) kasti merupakan olahraga masyarakat yang dilakukan pada senggang atau luang, terutama oleh murid sekolah. Olahraga ini termasuk cabang olahraga tradisional yang digemari kalangan remaja. Pada permainan ini, pelaku dapat meningkatkan ketangkasan dan kekompakan. Melalui permainan kasti dapat terjalin hubungan persahabatan dan kerja sama yang baik.

Permainan kasti banyak digemari anak-anak, terutama anak-anak Sekolah Dasar. Waktu bermain kasti anak-anak gembira sekali sehingga anak-anak merasa puas. Permainan kasti merupakan olahraga yang sangat menyenangkan. Semua anak di seluruh Indonesia sudah mengenal permainan kasti. Permainan mudah dipelajari dan biasa dimainkan oleh sekelas atas permainannya banyak. Tepatlah bahwa permainan kasti ini diajarkan di Sekolah Dasar.

Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan dinyatakan menang apabila salah satu regu mengumpulkan poin lebih banyak. Permainan kasti termasuk permainan beregu. Permainan ini mengutamakan kegembiraan dan ketangkasan para pemainnya. Untuk dapat memenangkan permainan, satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik. Lapangan yang digunakan untuk permainan bola kasti dapat secara khusus dipersiapkan atau menggunakan lapangan sepakbola atau lapangan sekolah yang diberikan beberapa perlengkapan seperti base pelempar, base pemukul, base pemberhentiaan pertama, kedua, dan ketiga.

peralatan dalam bermain bola kasti juga diperlukan agar proses dalam permainan bola kasti dapat berjalan. Peralatan yang digunakan adalah:

- a) Kayu pemukul, bergaris tangan 5 cm dan panjang 50-60 cm
- b) Bola kecil, keliling 20 cm, berat 60-70 gram

- c) Tiang hingga tinggi 150 cm di atas tanah
- d) Patok tali
- e) Nomor dalam berukuran 25 x 25 cm.



Gambar 2.6  
Permainan Tradisional Kasti  
Sumber: Khamdani (2010:44)

## 2. Keterampilan Motorik

Belajar keterampilan motorik atau keterampilan gerak merupakan sesuatu yang sangat penting. Belajar gerak, berbeda dengan belajar bidang-bidang lain. Belajar gerak tidak hanya menuntut keterlibatan individu secara psikis, tetapi juga menuntut keterlibatan fisik secara aktif. Oleh karenanya, dalam menarik pengertian yang jelas tentang belajar gerak, ada dua hal pokok yang harus diperhatikan. *Pertama*, keterlibatan individu secara fisik dan aktivitas individu secara psikis dalam kegiatan belajar. Hal ini perlu ditegaskan, karena indikator kebelajaran gerak tidak hanya dilihat dari segi pemahaman secara kognitif, tetapi juga dilihat dari segi untuk kerja keterampilan gerak. *Kedua*, indikator kebelajarannya, juga dilihat dari kemampuan dan keterampilan individu yang belajar, dalam merealisasikan apa yang telah dimengertinya secara kognitif dalam aktivitas gerak yang terwujud dalam bentuk keterampilan gerak. Untuk lebih jelasnya, berikut ini dikemukakan beberapa definisi tentang belajar gerak.

Raider, H, (dalam buku kiram 2019:23) “belajar motorik (gerak) adalah suatu proses perbaikan kemampuan-kemampuan koordinasi motorik, melalui optimalkan faktor-faktor persyaratan luar dan dalam yang bertujuan untuk mendapatkan/menguasai keterampilan, kemampuan, dan tingkah laku tertentu.”

Romoszowski (dalam buku kiram 2019:24) “belajar gerak, adalah belajar yang diwujudkan melalui respons-respons/maskular, yang diekspresikan dalam gerak atau bagian tubuh.”

Rabb (dalam buku Yanuar kiram 2019:24) “belajar gerak, merupakan suatu pengaturan kembali pola gerak dasar yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku gerak yang terjadi, sebagai hasil latihan.

Bierhoff, Alferman (dalam buku kiram 2019:24) “belajar motorik (gerak) berhubungan dengan proses-proses menguasai kemampuan-kemampuan untuk dapat melaksanakan aksi-aksi motorik tertentu.”

Weineck (dalam buku kiram 2019:24) “tugas utama dari belajar gerak adalah penerimaan segala informasi yang relevan tentang gerak-gerak yang dipelajari, kemudian mengolah dan menyusun informasi tersebut untuk memungkinkan suatu realisasi gerak secara optimal.”

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dikemukakan diatas dapat ditarik suatu kesimpulan tentang belajar gerak sebagai berikut:

- a. Belajar gerak merupakan suatu proses untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku yang dalam hal ini adalah keterampilan gerak.
- b. Belajar gerak melibatkan aspek-aspek psikis dan fisik secara aktif.
- c. Belajar gerak, dimulai dengan aktiviitas psikis (berpikir) kemudian dilanjutkan dengan aktivitas fisik, dalam arti merealisasikan apa yang telah dipahami/dimengerti secara psikis (kognitif) ke dalam untuk kerja motorik.

Dengan demikian, maka pengertian belajar gerak secara umum dapat dikemukakan: sebagai suatu proses yang dialami oleh individu secara psikis dan pisik untuk mendapatkan keterampilan gerak tertentu. Untuk lebih memahami mendasar tentang hakikat belajar gerak selanjutnya dijelaskan

bahwa empat unsur yang terlibat dalam belajar gerak yaitu: kognitif atau kemampuan piker motorik, yaitu kemampuan gerak, emosional sebagai faktor pendukung dan efektif atau nilai-nilai sosial. Kognitif atau kemampuan piker, meliputi kemampuan manusia dalam menerima, mengolah, menganalisis informasi, situasi dan kondisi yang menghasilkan penemuan terhadap beberapa alternatif aksi-aksi motorik yang akan dilakukan, dan akhirnya bermuara pada pengambilan keputusan yang berkaitan dengan penetapan alternatif mana yang dipilih untuk dilakukan atau ditampilkan. Kemampuan motorik atau kemampuan gerak meliputi: kemampuan kondisi fisik dan kemampuan koordinasi, sedangkan emosional sebagai faktor pendorong, meliputi: kemamuan dan harapan. Adapun efektif, meliputi nilai-nilai atau norma-norma sosial yang dimiliki individu.

Keempat unsur, sebagaimana yang dikemukakan tersebut, sangat menentukan keberhasilan belajar motoric dan di antara keempat unsur ini mempunyai hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Seseorang yang memiliki kemampuan kognitif yang baik, bila tidak didukung oleh kemampuan motorik yang baik, seseorang yang memiliki kemampuan kognitif dan motorik yang baik, tidak akan memperoleh hasil belajar yang baik, bila tidak didukung oleh motivasi belajar yang baik. Adapun nilai-nilai sosial yang diaunt oleh individu juga akan memengaruhi hasil belajar, karena faktor-faktor lingkungan akan memengaruhi persepsi dan motivasi belajar seseorang.

## **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan sitensa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari teori yang tela dideskripsikan. (Sugiyono, 2016:93) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2016:94) mengatakan kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jadi dengan demikian

kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lain, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran.

Berdasarkan penjelasan tersebut selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka berpikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberi jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Jika anggapan dasar merupakan dasar pikiran yang memungkinkan kita mengadakan penelitian tentang permasalahan kita, maka hipotesis merupakan kebenaran sementara yang ditentukan oleh peneliti, tetapi masih harus dibuktikan, dites, atau diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dibuat peneliti berdasarkan kerangka berpikir yang dibangun. Dalam bagian ini hipotesis yang disebut adalah hipotesis alternatif yang merupakan hasil yang diharapkan oleh si peneliti, hipotesis juga mesti selaras dengan rumusan masalah yang datanya akan dianalisis menggunakan statistik inferensial.

Hipotesis penelitian ini antara lain:

#### **1. Hipotesis Alternatif (H<sub>a</sub>)**

Hipotesis alternatif (H<sub>A</sub>) dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh permainan rakyat terhadap keterampilan motorik pada siswa etnis tionghua SDN 18 Tanjang Mulong Meliau Kabupaten Sanggau?

#### **2. Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>)**

Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>) dalam penelitian ini adalah: tidak Terdapat pengaruh permainan rakyat terhadap keterampilan motorik pada siswa etnis tionghua SDN 18 Tanjang Mulong Meliau Kabupaten Sanggau?