

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI
RA AL-ULUM KASIHAN TEGALOMBO PACITAN**

SKRIPSI



oleh:

Khoiriyatul Ula
NIM:211117023

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
JUNI 2021**

ABSTRAK

Ula Khoiriyatul. 2021. *“Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan”*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing Ratna Nila Puspitasari, M.Pd

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Permainan Tradisional

Perkembangan motorik kasar perlu diperhatikan oleh orang tua dan juga guru agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan maksimal. Kemampuan motorik kasar anak yang belum maksimal dikarenakan kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dan juga kurangnya perhatian guru dalam mengembangkan motorik kasar. Pembelajaran yang cenderung monoton di dalam kelas dan jarang ada kegiatan yang berada di luar kelas membuat anak mudah bosan.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1). Untuk mengetahui aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (2) Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (3) Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan?.

Rumusan masalah dari penelitian ini yakni: (1) Bagaimana aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (2) Bagaimanakan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (3) Apakah implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan?

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terbagi menjadi 2 siklus dan setiap siklusnya memiliki tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas kelompok B saat mengikuti pembelajaran dalam rancangan menggunakan permainan tradisiona yaitu disambut dengan sangat antusias oleh anak. Sebelumnya pembelajaran yang membuat anak bosan dan juga kurang semangat. Ditrapkannya permainan tradisional membuat anak menjadi lebih semangat dan juga antusias dalam mengikuti pembelajaran (2). Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang pertama yaitu menyipkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran kemudian guru menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan tersebut setelah itu dipraktikkan dengan arahan dan bimbingan dari guru. (3) Penerapan permainan tradisional petak umpet, lompat tali, dan juga engkleng yang di laksanakan di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan pada kelompok B itu terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan nilai yang terus meningkat dalam setiap siklusnya. Peningkatan itu ditunjukkan pada siklus I yang meningkat

dengan nilai rata-rata 25 atau 60%. Sedangkan peningkatan perkembangan motorik kasar pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 35 atau 88% .



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara

Nama : Khoiriyatul Ula

Nim : 211117023

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul :Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Tradisional Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo
Pacitan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

Tanggal, 15 Juni 2021



Ratna Nila Puspitasari, M.Pd

NIP: 199203012019032020

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



Dr. Ch. Rohmah, M.Pd.I

NIP: 197608202005012002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudari :

Nama : Khoiriyatul Ula
NIM : 211117023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di RA AL-ULUM kashihan Tegalombo Pacitan

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Hari : Rabu
Tanggal : 22 September 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada :

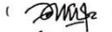
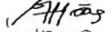
Hari : Rabu
Tanggal : 29 September 2021

Ponorogo, 28 Oktober 2021
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh Munir, Lc. M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Elfi Yuliani Rochmah, M.Pd.I ()
Penguji I : Mukhlison Effendi, M.Ag ()
Penguji II : Ratna Nila Puspitasari, M. Pd ()

PERNYATAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoiriyatul Ula

Nim : 211117023

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisannya atau pikiran orang lain yang saya akui dengan tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 02 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Khoiriyatul Ula

211117023

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

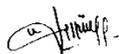
Nama : Khoiriyatul Ula
Nim : 211117023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Tradisional Untuk
Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar
Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum
Kasih Tegalombo Pacitan

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut. Sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 11 November 2021

Penulis



Khoiriyatul Ula

DATAR ISI

| | |
|-----------------------------|------|
| Halaman Judul..... | i |
| Abstrak | ii |
| Persetujuan Pembimbing..... | v |
| Pengesahan | vi |
| Keaslian tulisan | vii |
| Pernyataan Publikasi | viii |

BAB 1 : PENDAHULUAN

| | |
|--|----|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi dan batasan masalah..... | 8 |
| C. Rumusan masalah..... | 10 |
| D. Tujuan penelitian..... | 11 |
| E. Manfaat penelitian..... | 12 |
| F. Sistematika Pembahasan | 13 |

BAB II : TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

| | |
|--|----|
| A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu | 15 |
| B. Landasan Teori | 20 |
| C. Kerangka Berfikir..... | 79 |
| D. Pengajuan Tindakan Hipotesis | 80 |

BAB 111 : METODE PENELITIAN

| | |
|--|-----|
| A. Obejek Penelitian | 83 |
| B. Setting Subjek Penelitian | 84 |
| C. Variabel yang diamati | 85 |
| D. Prosedur Penelitian..... | 88 |
| 1. Perencanaan..... | 88 |
| 2. Pelaksanaan | 93 |
| 3. Pengamatan | 95 |
| 4. Refleksi | 100 |
| E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian | 101 |
| F. Teknik Pengumpulan data..... | 101 |

BAB IV: HASIL PENELITIAN

| | |
|--|-----|
| A. Gambaran singkat setting lokasi penelitian..... | 104 |
| B. Penjelasan Data Per Siklus..... | 106 |
| C. Proses Analisis data Per Siklus | 137 |
| D. Pembahasan | 144 |

BAB V: PENUTUP

| | |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan | 158 |
| B. Saran | 159 |

DAFTAR PUSTAKA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pendidik berperan sebagai orang tua ketika berada disekolah, sehingga dia juga memiliki kewajiban dan tugas untuk mendampingi dan mengarahkan peserta didiknya dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sebagai seorang pendidik juga mengajarkan fisik motorik pada anak didiknya, agar pertumbuhan fisik

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kurikulum 2013 *Pendidikan Anak Usia Dini*, No 146 2014, 3.

motorik anak dapat berkembang dengan baik dibutuhkan pendidikan fisik motorik kasar sejak usia dini. Perkembangan motorik erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otak. Jadi, otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental. Jika salah satu dari unsur tersebut tidak berfungsi dengan

baik maka gerakan yang dihasilkan juga tidak bermakna atau tidak terjadi gerakan sama sekali. Berdasarkan unsur otot yang dilibatkan saat bergerak maka secara umum, pengembangan fisik motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang

melibatkan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki dan leher.²

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 8 dituliskan bahwa indikator mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 506 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian dan senam, serta melakukan kegiatan yang menunjukkan bahwa anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.³ Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan yang baik pula karena akan

² Bambang Sudjiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 12.3

³ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 8.

mampu menyesuaikan dengan perkembangan lingkungannya sehingga rasa percaya dirinya akan meningkat . unsur utama dalam mengembangkan motorik kasar anak yaitu guru di sekolah dan orang tua di rumah.⁴ Guru harus memberikan stimulus kepada siswa yang melibatkan motorik kasar anak dan orang tua juga harus memberikan stimulus dengan kegiatan yang dikerjakan anak dirumah.

Peningkatan keterampilan fisik motorik kasar anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak

⁴ Fitri Tadiastuti, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah 89 Penggilingan Jakarta Timur, *Skripsi* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019. 3

manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, meningkatnya keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak.⁵ Untuk itu pendidik harus membantu mengembangkan motorik kasar anak dengan bermain contohnya seperti bermain engklek, petak umpet, egrang dan lain sebagainya.

Bermain bisa dikatakan dengan kegiatan main, sedangkan permainan kegiatan yang berisi bermain dan permainan. Jadi permainan adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada diri anak. permainan sudah akrab sejak zaman sebelum kemerdekaan, banyak sekali permainan yang sudah

⁵ Farhatin Masruroh Khulusinniyah “ Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Bermain” *Jurnal Edupedia*, Vol. 3, No. 2, Januari 2019.

berkembang sejak zaman belanda. Bahkan sekolah belanda telah mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar yang dikenal dengan permainan tradisional. Permainan tradisional bisa disebut dengan permainan rakyat yang dimainkan oleh anak secara berkelompok di halaman. Baik laki-laki maupun perempuan berkumpul dan memainkan permainan. Alat yang digunakan cukup sederhana dan mudah untuk didapatkan disekitar.

RA AL-Ulum merupakan lembaga pendidikan yang terletak di Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan memiliki siswa sebanyak 16 anak pada kelompok B. RA Al-Ulum model pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan di RA Al-ULUM dalam pembelajaran motorik kasar itu meliputi kegiatan senam pagi yang dilakukan seminggu sekali pada hari kamis.

Pada saat melakukan kegiatan senam anak-anak nya terlihat kurang semangat dan juga merasa ogah-ogahan untuk melakukan gerakan senam, dari 16 anak ada 9 orang anak yang seperti itu, semua indikator motorik kasarnya masih sangat kurang dan yang 7 anak sudah melakukan tapi kurang optimal, jika diamati itu terjadi karena kegiatannya yang monoton dan juga kurang kreatifnya guru-guru untuk menciptakan kegiatan yang menarik, kurangnya fasilitas untuk melatih motorik kasar misalnya keterbatasan alat permainan yang berada diluar kelas seperti ayunan, jungkat-jungkit, papan titian, prosotan dan lain sebagainya. Permasalahan pertama yaitu anak belum maksimal dalam dalam hal keseimbangannya seperti anak belum mampu berdiri dengan satu kaki selama sepuluh detik. Permasalahan yang kedua yaitu anak belum maksimal ketika harus melompat kesamping dan juga kebelakang dan juga

melompat menggunakan satu kaki. Permasalahan ketiga dimana anak belum bisa berhenti dengan mudah maupun berbelok-belok. Untuk itu salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu dengan menggunakan permainan tradisional berupa lompat tali, engkleng dan juga petak umpet.

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian ilmiah dengan judul **“Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan”**. Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di kelas tersebut.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi diantaranya:

1. Senam yang digunakan masih monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dan kurang semangat melakukan senam
2. Kurangnya kreatifitas guru yang menyebabkan hasil belajar anak belum maksimal.
3. Keterbatasan alat permainan indoor seperti jungkat-jungkit, ayunan, prosotan, papan titian dan lain sebagainya

Berdasarkan latar belakang masalah di atas sebelumnya untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan judul skripsi ini maka penulis perlu membuat batasan permasalahan yang konkrit. Adapun faktor penelitian ialah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional pada siswa kelompok B di RA Al-Ulum

Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional?
2. Bagaimanakan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional?
3. Apakah implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

kelompok B di RA Al-Ulum Desa Kasihan
Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat
maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional?
2. Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional?
3. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Al-Ulum

Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten
Pacitan?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara konseptual hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam upaya memahami lebih jauh tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

2. Manfaat praktis

Secara praktis kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai masukan untuk bahan penelitian bagi guru RA AL-ULUM Kasihan Tegalombo Pacitan

- b. Sebagai masukan kepada guru RA AL-ULUM Kasihan Tegalombo Pacitan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.
- c. Pengembangan wawasan untuk penulis, guru, orang tua dan pembaca pada umumnya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari lima bab dimana setiap bab itu saling berkaitan

BAB I: pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

BAB II: Kajian teori yang berisi telaah terdahulu, landasan teori, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan. Bab ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menjawab hipotesis.

BAB III: Metode penelitian yang meliputi objek penelitian, setting subjek penelitian, variabel yang diamati, prosedur penelitian serta jadwal pelaksanaan penelitian.

BAB IV: Hasil penelitian yang meliputi gambaran singkat lokasi penelitian, penjelasan persiklus, proses analisis data persiklus dan pembahasan.

BAB V: Penutup meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II
TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU,
LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN
PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mencoba menggali informasi terhadap beberapa karya ilmiah lainnya yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti.

1. Sri Prihatini Puspitowati, 2012, mahasiswa Universitas Muhamadiyah Surakarta, judulnya “Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Kibupaten Kelaten” pada skripsi ini variabel yang diteliti adalah permainan tradisional lompat tali dan juga motorik

kasar, jenis penelitiannya yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas. Teori yang dipakai adalah teorinya Brewer yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dirancang untuk menstimulasi aspek-aspek tertentu dapat diberikan asal menarik bagi anak, tidak terlalu rumit dan tidak memancing perseteruan fisik.⁶

Perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu menspesifikkan permainan tradisional dengan lompat tali kalau penelitian sekarang cukup permainan tradisional. Dan persamaannya yaitu sama sama menggunakan metode penelitian tidakan kelas dan sama-sama membahas tentang peningkatan motorik kasar.

⁶ Sri Prihatini Puspitowati, Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Kcamatan Kelaten, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), 6.

2. Aprilia Puspita Sari, 2013, mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta, judulnya “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT AR-rahman” variabel yang diteliti adalah kemampuan motorik kasar dan permainan tradisional kucing-kucingan, jenis penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Teori yang digunakan yaitu teorinya Morisson yang menyatakan bahwa gerak juga dapat memberi kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya.⁷

Perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu menspesifikkan permainan tradisional dengan permainan kucing-kucingan

⁷ Aprilia Puspita Sari, Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT AR-rahman (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 8.

kalau penelitian sekarang cukup permainan tradisional. Dan persamaannya yaitu sama sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan sama-sama membahas tentang peningkatan motorik kasar.

3. Anis Endarwati, 2016, mahasiswi Universitas Nusantara PGRI Kediri, judulnya Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gejluk pada anak kelompok B di TK darma wanita Mambaul Arifin Desa Karangrejo Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri". Pada penelitian ini variabel yang diteliti yaitu kemampuan motorik kasar dan permainan tradisional gejluk. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teori yang digunakan yaitu teorinya Chaplin yang menyatakan bahwa perkembangan itu sebagai: (1) perubahan yang

berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, (2) pertumbuhan, (3) perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian fungsional, (4) kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.⁸

Perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu menspesifikkan permainan tradisional dengan permainan gejluk kalau penelitian sekarang cukup permainan tradisional. Dan persamaannya yaitu sama sama menggunakan metode penelitian tidakan kelas dan sama-sama membahas tentang peningkatan motorik kasar.

⁸ Anis Endarwati, "Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gejluk pada anak kelompok B di TK darma wanita Mambaul Arifin Desa Karangrejo Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri" (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016), 5.

B. Landasan Teori

1. Permainan Tradisional

a. Definisi Bermain dan Permainan

Kata permainan, bermain dan mainan terkadang ada yang masih biasa dalam mengartikannya. Ketiganya memiliki arti yang berbeda, secara sederhana dapat dikatakan bahwa bermain kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk main, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Permainan itu kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu . setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan,kesukaan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan karena sifat bawaan manusi selalu memiliki keinginan untuk menghibur dirinya sendiri menjadikan

setiap kondisinya menjadi happy dan menyenangkan.⁹ Permainan, mainan dan bermain itu sangat membantu anak agar anak itu merasa puas dan nyaman dengan dirinya, melalui bermain banyak manfaat yang diperoleh oleh anak tersebut tanpa merasakan beban, karena bermain dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Adapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kebahagiaan dan kesenangan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebut bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti

⁹ Sigit Purnama dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 36.

melakukann aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteksnya bermain itu harus mengandung unsur ceria, bahagia, nyaman dan bersemangat. Berkaitan dengan itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan oleh individu. Sedangkan bermain pasif yaitu kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak melakkukan kegiatan secara lanngsung hanya melihat temannya bermain atau sekedar menonton televisi. Oleh karena itu bermain pasif juga disebut kegiatan hiburan.¹⁰ Jadi bermain itu segala sesuatu yang

¹⁰ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6-7.

dilakukan oleh anak yang membuat mereka nyaman, senang gembira dan bersemangat.

Serupa dengan pendapat Brooks, J.B dan D.M. Elliot bermain dapat diartikan yaitu setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan dari luar dan bukan suatu kewajiban.¹¹ Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Menurut Fadlillah bermain adalah aktivitas yang menyenangkan hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah

¹¹ Sigit Purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 5.

melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.¹²

Dalam pembelajaran anak selalu melibatkan ataupun mengguankan kegiatan bermain baik bermain indort maupun outdour agar anak selalu semangat dan mendapatkan kepuasan.

Serupa dengan pendapat beberapa ahli diatas parten juga mengemukakan pendapatnya tentang bermain menurutnya bermain yaitu suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. melalui bermain anak dapat belajar tentang hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu bermain juga dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti kognitif,

¹² M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 2.

fisik motorik, sosial-emosional, logika matematika, moral-agama dan seni.¹³ Bermain memiliki peran penting bagi kehidupan anak selain untuk memperoleh kepuasan dan menyenangkan bermain juga dapat meningkatkan beberapa kemampuan anak. Untuk itu tidak ada bermain yang sia-sia bagi anak, karena bermain memiliki banyak manfaatnya.

Sejalan dengan pendapat diatas, Prasetyono berpendapat bahwa bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Bermain itu merupakan kebutuhan yang mendasar pada diri anak. Hampir seluruh kegiatan yang dilakukan anak itu adalah bermain. Sedangkan menurut Achroni sesungguhnya dalam

¹³ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 8.

bermain anak-anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Dalam bermain sejatinya anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan.¹⁴

Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya. Dengan permainan seseorang memperoleh manfaat dan menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan

¹⁴ Ratna Nila Puspitasari “Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atlentik Lompat Jauh”, *Jurnal PG-PAUD Turnojoyo*, Volume3, Nomor 1, April 2016, 14.

kemampuan, serta memengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.¹⁵

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan dan mendapatkan kepuasan bagi anak. Dengan bermain tidak hanya bermanfaat untuk mendapatkan kepuasan tetapi juga dapat membantu perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan fisik motorik kasar anak seperti berjalan, berlari, melompat dan lain sebagainya.

b. Permainan Tradisional

Setiap anak berhak untuk istirahat dan memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman sebayanya, bermain, berekreasi,

¹⁵ Sigit Purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 36-37

dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya.¹⁶ Permainan anak harus tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang tinggi itu sebabnya meskipun teknologi semakin maju maka masyarakat tetap mau melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah segala bentuk alat permainan yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Alat permainan tradisional jika dilihat dari zaman sekarang itu lebih terkesan kempungan, karena hanya bisa dijumpai di kampung-kampung ataupun di desa-desa pedalaman.¹⁷ Permainan tradisional perlu dilestarikan agar tidak punah karena meskipun permainan jaman dahulu tetapi banyak manfaat

¹⁶ Sri Mulyani, *Cara Cerdas Mendidik dan Mengoptimalkan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Buana Pustaka, 2013), 33.

¹⁷ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 102.

dan juga mengandung nilai-nilai edukatif yang tinggi sehingga bisa mengembangkan kemampuan anak terutama fisik motorik anak.

Serupa dengan pendapat diatas Adang Ismail mengartikan permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, fisik-motorik, maupun bahasa komunikasi anak.¹⁸ Permainan tradisional anak yaitu proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil galian dari budaya setempat

¹⁸ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 102.

menurut gagasan dari nenek moyang.¹⁹ Oleh karena itu perlunya kelestarian dari permainan tradisional ini agar terus digunakan oleh anak-anak sebagai meminimalisir pencegahan penggunaan *gadget* sejak dini.

Permainan tradisional bisa juga disebut dengan permainan rakyat yang dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok di halaman rumah yang masih luas. Anak laki-laki maupun perempuan semua berkumpul dan memainkan permainan. Umumnya alat permainan yang digunakan sangat mudah dijumpai disekitar lingkungannya.²⁰ Serupa dengan pendapat Pontjopoetro permainan tradisional merupakan permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan

¹⁹ Sri Wahyuningsih, *Permainan Tradisional Anak Usia 4-5 Tahun*, (PT Sandiarta Sukses, 2013), 5.

²⁰ Sigit Purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 36

norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan.²¹ Oleh karena itu permainan tradisional itu dibuat oleh nenek moyang dengan memikirkan dan mempertimbangkan dengan baik sehingga bisa bermanfaat untuk anak-anak sampai sekarang, permainan tradisional juga memasukkan unsur-unsur seni yang terdapat dalam permainan bisa disebut dengan seni tradisional.

Sejalan dengan pendapatnya Adang Ismail dan Pontjoepetro, Setiani juga berpendapat tentang permainan tradisional yaitu permainan yang dimainkan di daerah nusantara.²² Permainan tradisional turun temurun di mainkan anak-anak

²¹ Soetoto Pontjopoetro, *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Rimik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002),8.5.

²² Eni Setiani, *Ensiklopedia Jakarta*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2009), 50.

di daerahnya dengan khas masing-masing. Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang dilingkungan masyarakat tertentu dan diajarkan secara turun temurun yang mengandung nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan didalamnya.²³ Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak yang merupakan ajaran turun-temurun sesuai dengan budaya dan adat masing-masing setiap lingkungan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisioanl adalah aktivitas anak yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, kegembiraan dan kepuasan pada dirinya berdasarkan norma tertentu dan adat

²³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 2.

kebiasaan dari masing-masing lingkungannya. Sehingga dengan permainan tradisional dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama aspek fisik motorik anak dan juga melestarikan budaya daerah masing-masing. Oleh karenanya meskipun perkembangan teknologi semakin canggih dan maju tetapi tetap harus digalakkan untuk tetap bermain dengan permainan tradisional agar permainan tersebut tidak punah.

c. Ciri-ciri Permainan Tradisional

Ciri-ciri alat permainan tradisional dapat diidentifikasi melalui beberapa hal sebagai berikut:

- Asal pembuatan

Alat permainan tradisional dibuat oleh orang terdahulu dengan menggunakan alat seadanya.

- Tujuan pembuatan

Alat permainan tradisional dimaksudkan untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan semata tanpa memperhatikan perkembangan anak. meskipun demikian alat permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan anak.

- Desain bentuk

Desain bentuk permainan tradisional sifatnya masih manual dan sederhana, terutama warna yang digunakan.

- Bahan yang digunakan

Bahan-bahan untuk membuat permainan tradisional kebanyakan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar yang mudah di dapatkan dan niayanya lebih murah.

- Komposisi warna

Komposisi warna permainan tradisional itu sangat sederhana karna menggunakan warna alami.

- Biaya pembuatan

Berkaitan dengan biaya pembuatannya bahwa permainan tradisional itu jauh lebih murah dibandingkan dengan permainan modern.

Karena alat permainan tradisional lebih memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar.

- Keamanan

Dari segi keamanan, jika dilihat dari segi bahan permainan tradisional mempunyai kelebihan dibandingkan dengan permainan modern, dikarenakan alat permainan tradisional tidak menggunakan bahan-bahan kimia yang berbahaya .

- Keawetan

Adapun untuk keawetan alat permainan itu sangat relatif tergantung intensitas pemakaiannya. Apabila digunakan dengan baik dan mentaati pedoman yang sudah diberikan pasti alat permainan akan jauh lebih awet. Namun sebaliknya jika digunakan dengan berlebihan dan seenaknya sendiri pasti alat permainan akan cepat rusak.²⁴

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri alat permainan tradisional itu ada beberapa seperti, asal pembuatan, tujuan pembuatan, desain bentuk, bahan yang digunakan, komposisi warna, biaya pembuatan, keamanan dan keawetan. Itu semua tidak sebanding dengan alat permainan

²⁴ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*,103-105.

jaman sekarang, untuk itu meskipun permainan tradisional itu permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan pembuatannya juga sederhana tetapi harus tetepa dilestarikan dengan baik.

d. Contoh Alat Permainan Tradisional

Contoh alat permainan tradisional yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Lompat Tali

Lompat tali merupakan bentuk permainan tradisional yang menggunakan tali dari karret sebagai medianya. Cara bermainnya, dengan melompati tali yang telah direntengkan temannya sesuai ukuran yang telah di tentukan. Anak yang dapat melompat tali karet paling tinggi itulah yang menjadi pemenangnya. Permainan ini minimal dilakukan oleh tiga

orang anak. Dimana dua orang memegang tali karet terus yang satunya bermain melompati karet dan itu dilakukan secara bergantian. Lompat tali bermanfaat untuk melatih ketangkasan, kerja sama dan juga melatih fisik motorik serta sosial emosional sejak dini.²⁵

Permainan lompat tali merupakan permainan yang dilakukan secara beregu. Adapun tujuan dari permainan ini yaitu untuk melatih kelincahan, kecepatan, kelentukan, daya tahan, dan kekuatan otot kaki. Cara melakukan permainan lompat tali beregu sebagai berikut:

- a. Peserta didik membuat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang.

²⁵ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 109.

- b. Dua orang saling berhadapan dengan memegang seutas tali lalu memutar tali tersebut secara bersama-sama.
 - c. Dua orang yang lain melompat keatas dengan satu atau dua kaki.
 - d. Peserta didik yang tidak kuat atau sudah lelah melompat harus mengantikan temannya yang memegang tali.²⁶
2. Petak Umpet

Petak umpet merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari dua orang anak atau lebih dimana satu anak menjaga dan yang lainnya bersembunyi. Biasanya waktu memejamkan mata dihitung sampek angka sepuluh, apabila semua telah bersembunyi

²⁶ M Imron Hasanudin & M Iqbal Hasanudin, *Model Pendekatan Bermain pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar* (Yogyakarta: DEEPUBLISH 2020), 33.

maka yang bertugas menjadi kucingnya akan mencari sampai ketemu. Adapun yang bertugas sebagai kucingnya yaitu yang kalah dalam hompimpa dan juga yang sering ketahuan tempat persembunyiannya. Namun bisa juga dilakukan secara bergantian sesuai dengan kesepakatan. Manfaat dari permainan ini yaitu melatih konsentrasi, kreativitas, fisik motorik dan sosial emosional anak usia dini.²⁷

Permainan petak umpet memiliki nilai-nilai luhur dan juga bisa melatih bermusyawarah, kecekatan, kesabaran, keberanian, dan setia kawan. Pemain harus bermusyawarah dalam menentukan pos jaga. Pemain juga harus pintar dan cekatan dalam mencari tempat persembunyian. Jika tidak pintar pemain akan

²⁷ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 110.

mudah di tangkap oleh penjaga pos. Pemain yang menjadi penjaga pos pun harus pintar, dia harus mencari pemain yang bersembunyi. Kesabaran penting dalam permainan petak umpet, penjaga pos harus sabar mencari pemain yang bersembunyi. Pemain yang bersembunyi juga harus sabar dan berani. Dia harus mengetahui waktu yang aman untuk keluar dari tempat persembunyian. Selain itu, pemain harus memiliki rasa setia kawan.²⁸

3. Engklek

Engklek merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada kolom yang telah dibuat. Untuk bentuk kolom sendiri masing-masing daerah mempunyai bentuk yang

²⁸ Titi Karyani dkk, *Aku Cinta Jakarta Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas tiga* (Jakarta: Ganeca), 16.

berbeda-beda. Tetapi cara memainkannya tetap sama yaitu melompat dengan satu kaki. Alat yang digunakan adalah potongan keramik atau genteng. Pada saat permainan tersebut potongan genteng dilempar pada kotak yang telah ditentukan, kemudian diambil dengan cara melompat menggunakan satu kaki dan kembali lagi ke garis start.²⁹

Permainan engklek memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak seperti dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, kejujuran, kerja sama, kekompakan, keterampilan, ketangkasan, keseimbangan, dan sikap serta dapat melatih

²⁹ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 105-112.

jiwa kesosialan anak alam menghadapi kehidupan bermasyarakat.³⁰

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ada bermacam-macam jenis yang bisa dilakukan oleh anak-anak minimal dua orang dan maksimal tidak ada batasannya, juga memiliki banyak manfaat bagi anak untuk melatih adan mengembangkan aspek perkembangan anak. untuk itu tidak perlu ada kekhawatiran bahwa dengan bermain permainan tradisonal perkembangan anak tidak akan berkemabang.

2. Motorik Kasar

a. Definisi motorik kasar

³⁰Komang Trisna Mardayani dkk, “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4. No. 2 Tahun 2016.

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu “suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Hurlock berpendapat bahwa motorik ialah suatu perkembangan pengendalian atas tubuh yang dilakukan oleh saraf, otot yang terkoordinasi dengan urat saraf. Lebih jelasnya Hurlock berpendapat bahwa motorik adalah sesuatu perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf-saraf yang saling terkoordinasi.³¹ Motorik juga bisa dikatakan pengendalian tubuh yang melibatkan otot-otot saraf yang ada pada diri manusia tersebut untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Motorik kasar juga merupakan area terbesar perkembangan di usia batita yaitu diawali dengan kemampuan

³¹ Khadijah, Nur Amalia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2020), 10.

berjalan, lari, lompat, kemudia melempar.³²

Untuk itu perlu adanya stimulasi sejak dini untuk merangsang perkembangan motorik anak agar perkembangannya menjadi optimal.

Serupa dengan pendapatnya Hurlock, Muhibbin menyebut motorik dengan istilah “motor” beliau berpendapat bahwa motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya. Demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi /rangsangan terhadap kegiatan organ-organ

³² Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, Heldaanita, Pengembangan alat permainan edukatif Anak Usia Dini (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 126.

fisik.³³ Motorik adalah koordinasi antara otot-otot dan juga gerakannya yang terjadi pada manusia yang harus distimulasi sejak dini, untuk itu biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan menggunakan otot-otot besar.

Motorik kasar berkaitan erat dengan aktivitas fisik/jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak.³⁴ Meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, melompat menendang, meloncat dan lain sebagainya.³⁵ Untuk itu

³³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 10.

³⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta, 2008), 5-6.

³⁵ Heri Rahyubi, *teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media, 2012), 222.

pengembangan gerakan motorik kasar memerlukan koordinasi otot-otot tertentu yang bisa membuat anak berjalan, berlari, melompat dengan satu kaki. Jika anak tersebut kurang terampil atau pun masih perlu bimbingan dalam berdiri dengan satu kaki berarti penguasaan lain seperti berlari akan berpengaruh karena anak belum bisa mengontrol keseimbangan tubuhnya.

Sejalan dengan pendapatnya Muhibbin, Zulkifli juga menjelaskan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak. Ketiga ini menjalankan perannya masing-masing secara interaksi positif yaitu antara unsur satu dengan unsur yang lain saling

berkaitan dan saling melengkapi.³⁶

Perkembangan motorik anak sangat berperan penting kepada anak selain untuk melatih kelincahan, kelenturan dan keseimbangan juga bisa melatih anak dalam bergaul dengan lingkungannya. Anak bisa bersosial dengan baik terhadap teman-temannya dan juga lingkungan yang berada disekitar rumahnya. Untuk itu perlu dukungan dari orang tua agar anak bisa mengembangkan motorik kasarnya dengan baik tetapi juga dalam bimbingan orang tua.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun meliputi:

³⁶ Novan Ardi Wijaya, *Bina Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2013), 59.

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- 2) Melakukan gerakan koordinasi mata, kaki, tangan, kepala.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.³⁷

Serupa dengan pendapatnya Muhibbin dan Zulkifli diatas, Beaty juga berpendapat bahwa kemampuan motorik kasar seorang anak dapat dilihat dari empat aspek yaitu: (1) berjalan, dengan indikator berjalan naik turun tangga dengan menggunakan kedua kaki dan berjalan dengan satu kaki, (2). Berlari dengan

³⁷ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari dan mampu berhenti dengan mudah, (3). Melompat dengan indikator mampu melompat kedepan, kebelakang dan ke samping, (4). Memanjat dengan indikator naik turun tangga dan memanjat pepohonan.³⁸ Perkembangan motorik anak itu berkembang sesuai dengan usia, jadi orang tua tidak perlu membantu terhadap kekuatan otot besar anak jika kekuatan motorik anak sudah matang maka anak bisa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan indikator yang ada. Orang tua hanya memberikan stimulus-stimulus kepada anak untuk membantu merangsang perkembangan anak tersebut.

³⁸ Novan Adi Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, 60.

Motorik adalah unsur yang melatih kemampuan daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan anak. Menurut Muliawan motorik ini dapat diperoleh dari jenis permainan seperti lompat tali, sepak bola, egrang, maupun berenang. Kegiatan melompat termasuk kedalam kegiatan di area olahraga dan jasmani. Montolalu berpendapat bahwa alat-alat yang digunakan pada di area ini antara lain sampai, papan titian, karet, kardus bekas, tali, lantai dan ban bekas.³⁹

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak itu adalah pengendalian tubuh yang dilakukan oleh syaraf otot untuk membantu melatih kelincahan,

³⁹ Ratna Nila Puspitasari dan Julianto “Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A Di TK” Program Study PG-PAUD dan PGSD Universitas Negeri Surabaya, 2.

kekuatan kepada otot-otot besar yang ada pada diri anak tersebut. Motorik anak ada kaitannya dengan otot syaraf dan otak yang ketiga tersebut saling berkaitan satu sama lain. Motorik kasar berhubungan dengan gerakan-gerakan yang berada di dalam tubuh manusia yang harus distimulasi agar pertumbuhan motorik kasar dapat bertumbuh dengan optimal.

b. Tahap perkembangan motorik kasar

Tahap perkembangan motorik berdasarkan usia untuk anak usia 4-5 tahun seperti berjalan, berlari, berbelok, melompat dengan baik, meniti, memanjat dan daya tahan fisik. Untuk anak usia 5-6 tahun seperti melompat dengan lincah dan cepat, gerakan koordinasi untuk berenang dan naik sepeda, meniti, melompat, meloncat dan

memanjat dengan baik.⁴⁰ Dalam perkembangannya motorik kasar lebih dulu berkembang dari pada motorik halus. Hal ini dilihat dari anak yang dapat menggunakan otot-otot kakinya tetapi belum sempurna dalam menggunakan otot-otot jarinya seperti menggunting dan meronce. Untuk itu diperlukan kegiatan yang melibatkan aktivitas gerak jasmani anak dan menggunakan otot secara bersama-sama.

Fitts dan Fosner mengemukakan beberapa tahapan belajar motorik yaitu:

- Tahap kognitif

Pada tahap ini anak membutuhkan informasi tentang cara melakukan sesuatu gerakan. Tugas guru dan pelatih yang

⁴⁰ Depertemen Pendidikan Nasional, 14-15.

sangat berperan penting dalam hal ini. Pada tahap ini anak sering mengalami kesalahan, gerakannya masih kaku, dan kurang terkoordinasi.

- Tahap asosiatif

Pada tahap ini anak sudah bisa menyesuaikan diri dengan gerakan yang telah dipelajarinya. Gerakan yang dihasilkan oleh anak juga sudah mulai konsisten sehingga kesalahan dalam setiap gerakan mulai berkurang.

- Tahap otomatis

Sesudah melewati proses latihan anak lalu masuk dalam tahap otomatis. Gerakan yang dilakukan sudah tidak terganggu oleh kegiatan lainnya yang terjadi secara stimulan sehingga tingkat kesalahan

dalam melakukan gerakan semakin berkurang.⁴¹

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tahap pembelajaran dalam meningkatkan motorik ada tiga tahapan yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap otomatis. Dimana ketiga tahap itu saling berkaitan erat satu sama lain yang dialami oleh manusia.

c. Tujuan motorik kasar

Motorik kasar merupakan kegiatan yang dikendalikan oleh otot-otot besar tapi aktivitas ini mempunyai tujuan yaitu untuk mendapatkan kematangan yang terkoordinasi sebagian besar

⁴¹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik ditaman kanak-kanak*, (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008), 13-14.

bagian tubuh anak.⁴² Menurut Sumantri tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu:

- Mampu meningkatkan keterampilan gerak

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek perkembangan jasmani yang sangat penting bagi perkembangan tubuh anak.. semakin terstimulasinya motorik kasar anak maka keterampilan gerak anak juga akan semakin berkembang dengan baik sehingga anak tidak minder ketika bermain ataupun berkumpul dengan teman-temannya.

- Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani

Dengan terstimulasinya aspek motorik kasar anak maka daya tahan tubuh anak juga akan berkembang sesuai dengan tahap

⁴² Bambang sudjiono, 2.1

perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan usianya.

- Mampu menanamkan sikap percaya diri
Dengan kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik maka rasa percaya diri anak juga akan muncul sehingga anak tumbuh dengan baik.
- Mampu bekerjasama
Dengan kondisi badan yang sehat dan bugar anak akan bisa melakukan aktivitas dan kegiatan dengan terampil sesuai dengan karakteristik usianya.
- Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif
Kondisi fisik yang stabil dan sehat akan mempengaruhi perilaku yang kurang baik, seperti cara berfikir, jadi dengan kemampuan

motorik ini bertujuan untuk untuk bisa berperilaku disiplin dan sportif.⁴³

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa tujuan peningkatan motorik kasar di taman kanak-kanak yaitu untuk meningkatkan keterampilan gerak anak dan juga meningkatkan sikap percaya diri pada anak serta mempersiapkan gerak tubuh anak untuk mempersiapkan anak menuju perkembangan selanjutnya agar pertumbuhan dan perkembangannya tetap optimal.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar

Pencapaian suatu perkembangan motorik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Mahendra berpendapat bahwa faktor-faktor tersebut secara umum dibedakan menjadi tiga aktor yaitu:

⁴³ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2005), 9.

a) Faktor proses belajar

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmannya pembelajaran pada setiap anak atau peserta didiknya. Dalam hal pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Teori-teori pembelajaran mengarahkan kita pada pemahaman tentang metode pengembangan atau pembelajaran yang efektif yang akan membantu mengarahkan pada pencapaian keterampilan motorik. Maka dari itu dalam pembelajaran motorik harus memperhatikan tahapan-tahapan pembelajarannya berdasarkan usia

anak. dan juga harus menggunakan metode yang bisa membuat anak tambah semangat untuk belajar tidak hanya monoton saja sehingga pencapaian keterampilan motorik anak mudah berkembang.

b) Faktor pribadi

Setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam hal fisik, mental sosial, maupun kemampuan-kemampuannya. Seseorang anak lebih cepat menguasai keterampilan motorik, sedangkan anak yang lain terlihat memerlukan waktu yang lebih lama. Dari semua itu terlihat bahwa seseorang itu memiliki ciri, kemampuan, minat, bakat yang berbeda-beda. Semakin baik kemampuan bakat dan minat anak semakin baik keterampilan anak dalam

melakukan kegiatan tertentu, ia akan semakin mudah menguasai keterampilan yang diinginkan. Ini membuktikan bahwa faktor pribadi merupakan suatu yang mempengaruhi penguasaan keterampilan motorik. Perlu adanya dampingan dari orang tua atau guru agar anak semangat melatih motorik kasarnya, tidak perlu menuntut anak untuk seperti yang lainnya karena anak akan mempunyai bakat dan minat sesuai dengan dirinya. Cukup memberikan pengarahan dan pendampingan kepada anak agar anak percaya bahwa dia itu bisa.

c) Faktor situasional

Faktor situasional berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberi perubahan makna serta

situasi pada kondisi pembelajaran. pada faktor situasional ini termasuk pada faktor-faktor tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media pembelajaran dan kondisi sekitar pembelajaran dilangsungkan. Faktor-faktor ini pada pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran dan kondisi pribadi anak yang semuanya saling menunjang dan atau melemhakan.⁴⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak itu ada 3 yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi dan juga faktor situasional, yang mana ketiga faktor tersebut harus diperhatikan oleh pendidik maupun orang tua, perlu adanya kerja sama antara keduanya.

⁴⁴ Bambang sudjiono, *model pengembangan fisik,*

e. Aspek-aspek gerak dasar motorik kasar

Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal. Berikut adalah aspek-aspek yang berhubungan dengan motorik kasar:

- Kekuatan adalah kemampuan seseorang menggunakan otot untuk menahan, memindahkan atau mengangkat beban. Contohnya mendorong, menarik dan memindahkan benda.
- Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dengan waktu yang cepat. Contohnya berlari menuju tempat dengan cepat

- Power adalah kekuatan seseorang dalam menggunakan kekuatan maksimum dengan waktu yang secepat-cepatnya.
- Ketahanan adalah hasil dari kapasitas psikologi siswa untuk menopang gerakan atas dalam suatu periode. Contohnya berjongkok.
- Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah dalam waktu yang tepat dan cepat. Contohnya bermain kejar-kejaran dan menyentuh lawan kemudian bergantian dikejar, berbelok-belok.
- Keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh dan equilibrium secara bersama-sama selama bergerak dan dalam keadaan tetap. Contohnya berdiri seperti pesawat, berdiri seperti bangau.

- Koordinasi adalah kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan bermacam-macam gerak yang berbeda kedalam pola gerakan tunggal secara efektif. Contohnya berjalan sambil memantulkan bola kelantai.
- Fleksibilitas diartikan sebagai rangkaian gerak dalam sendi yang berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang bisa ditekuk atau diputar dengan alat fleksion dan peregangan otot.

Aspek-aspek komponen motorik kasar tersebut merupakan dasar dalam penyusunan kisi-kisi instrumen dan indikator penilaian.⁴⁵

Rangkaian gerak di Tk bisa dilakukan dengan bermain bersama temannya ataupun menggunakan APE Outdoor seperti bermain

⁴⁵ Ricard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*,(Yogyakarta: Diva Press, 2013), 41-51.

ayunan, jungkat-jungkit, prosotan, papan titian dan semua aktivitas yang dikerjakan diluar kelas merupakan kegiatan yang harus dilakukan dengan cermat dan benar. Apabila dalam pembentukan itu kurang benar maka akan berpengaruh pada dasar pembentukan otomatisasi gerak yang salah. Hal ini dihindari dan perlu mendapat perhatian dan pengawasan selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁶

Hal senada juga dijelaskan oleh Mutohir dan Gusril bahwa unsur-unsur keterampilan motorik kasar diantaranya: (a) kekuatan dalam keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga, (b) koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahlan dalam satu tugas yang kompleks,

⁴⁶ Depertemen Pendidikan Nasional, 15-16.

dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf, (c) kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan berdasarkan satuan waktu tertentu, (d) keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, (e) kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.⁴⁷ Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa unsur dari motorik kasar itu ada lima yaitu: kekuatan, koordinasi, kecepatan keseimbangan dan kelincahan.

Dengan demikian sebagai orang tua dan guru juga harus bekerja sama untuk memberikan

⁴⁷ Toho C. Mutohir dan Guzril, *Pengembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, (Jakarta: Depdiknas, 2004), 5.

stimulus dan rangsangan untuk mengembangkan motorik kasar anak. jika berada di rumah orang tua memberikan stiulus dengan melakukan kegiatan-kegiatan anak selama berada dirumah, jika disekolah guru akan memberikan rangsangan melalui bermain, dengan bermain anak akan mendapatkan kepuasan sehingga anak semangat untuk melakukannya.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Banyak yang beranggapan bahwa anak merupakan orang dewasa dalam hal ini, sehingga diperlakukan seperti orang dewasa, seiring berjalannya waktu dengan ketertarikan dalam melakukan penelitian tentang anak dapat dimaknani bahwa masa anak merupakan priode perkembangan yang spesial karena memiliki

kebutuhan psikologis, pendidikan, dan fisik yang khas.⁴⁸ Serupa dengan itu *National Association For The Ducation Young Children* (NAEYC), menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun.⁴⁹ Pada masa tersebut merupakan merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentan kehidupan manusia. Masa anak-anak itu adalah masa emas (*golden age*) dimana pada masa itu harus benar-benar diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya.

Sejalan dengan itu Hitami Salim mengemukakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yaitu anak

⁴⁸ Eliyyi Akbar, *Motede Belajar Anak Usia Dini*, 1.

⁴⁹ Ahmad susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori* (Jakarta PT Bumi Aksara, 2017), 1

yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.⁵⁰ Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun.⁵¹ Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan kembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan

⁵⁰ Asmidar Parapat, *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Upaya Menumbuhkan Perilaku Prosocial* (Tasikmalaya: Edu Publisier, 2020), 126.

⁵¹ M. Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), 19.

pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.⁵² Pada masa ini sebagai orang tua harus memberikan stimulus kepada anak agar anak mudah menangkap dan perkembangnya berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Hurlock menyatakan selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.”⁵³ Anak usia dini memiliki masa yang sangat penting dalam sejarah kehidupan manusia yaitu

⁵² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 20-21.

⁵³ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), 2

masa-masa keemasan (*golden age*) yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.⁵⁴ Anak usia dini yaitu kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, pola pertumbuhan dan perkembangannya seperti motorik, intelegensi, sosial emosional, bahasa perlu dikembangkan dengan baik.⁵⁵ Untuk itu perlu adanya perhatian dan dukungan dari orang-orang terdekat untuk mengembangkan potensi anak pada masa-masa itu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yaitu anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki

⁵⁴ Muhammad Fadlilah dan Lilif Mualifuatu Kholida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014), 48.

⁵⁵ M. Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud*, 19.

pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik. Pada masa ini sangat bagus untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang bisa menjadi bekal untuk krdepannya.

b. Karakteristik anak usia dini

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi.⁵⁶ Karakteristik anak itu adalah unik, aktif, rasa ingin tahunya tinggi, egosentris berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, daya imajinasinya tinggi, dan senang berteman. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan diatas memberikan implikasi bagi para pendidik untuk

⁵⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), 6-7.

dapat memilih dan menggunakan setrategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di pendidikan anak usia dini.⁵⁷

Sebagai individu, anak usia dini tentu memiliki karakteristik perkembangan dan hal tersebut yang membedakannya dengan individu lainnya. Beberapa karakteristik dirangkum menurut beberapa ahli psikologi sebagai berikut:

1) Anak memiliki sifat egosentris yang tinggi

Anak cenderung melakukan, melihat dan menilai dari sudut pandang mereka sendiri. Penilaian, moral dan subjektifitas masih sangat kental menguasai emosi mereka. Sifat egosentris biasanya muncul pada kehendak anak yang mesti terwujud.

Anak pada saat menginginkan sesuatu

⁵⁷ Asmidar Parapat, *Setrategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publiser, 2020), 18.

maka dengan cara apapun akan dilakukannya, termasuk meminta orang dewasa melakukannya. Jika yang menjadi kehendak anak tersebut tidak terpenuhi maka anak akan berontak dengan menangis, teriak, marah dan lain-lain. Agar egosentrisme tereliminier pada usia lanjut mereka, maka orang dewasa harus melakukan intervensi melalui pendidikan dan pengajaran.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Apa saja yang dilihat, didengar, dirasakan dan dialami oleh anak akan menyebabkan mereka menelisik terhadap hal tersebut. Mereka akan berusaha mencari tahu secara detail tentang kejadian tersebut yakni apa, mengapa

dan bagaimana. Dari sinilah kemudian terjadi proses *trial and error*. Anak selalu berusaha menjelajahi dunia sekitar mereka dan berinteraksi dengan hal tersebut. Untuk memenuhi rasa ingin tahunya anak sering mengajukan banyak pertanyaan dan jarang orang dewasa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut.

3) Anak memiliki daya imajinasi yang fantasi

Bagi seorang anak, sebuah balok kayu dapat menjadi sebuah pesawat terbang, mobil atau rumah. Benda mati dibuat seolah bernyawa dan hidup. Dengan boneka anak dapat bermain, berinteraksi dan berdialog. Dengan benda pula anak

mengekspresikan emosinya seperti suka, senang, marah, sedih dan lain-lain.

4) Anak adalah pembelajar ulang

Anak dikenal dengan individu pembelajar ulang karena kemampuan dalam menyerap, menguasai dan menerapkan pembelajaran. contoh dari aspek penguasaan bahasa. Umur 1 tahun anak sudah menguasai 40 kata dan beberapa bulan kemudian menjadi ratusan.

5) Ciri emosi

Kaitannya dengan emosi anak usia dini, menurut Hurlock ekspresi emosi muncul secara beragam pada diri anak seperti kasih sayang, gembira, sedih, takut, iri hati dan amarah.

6) Anak seorang pelajar yang memiliki daya konsentrasi pendek

Anak sangat sulit untuk fokus pada satu hal tertentu saja. Paling lama mereka hanya dapat berkonsentrasi sekitar 5 menit, dan selebihnya mereka akan fokus kepada hal lain disekelilingnya. Walau demikian anak mempunyai daya serap yang sangat kuat.

7) Anak merupakan individu penjelajah

Segala hal selalu mengandung rasa ingin tahu mereka, oleh sebab itu untuk memenuhi rasa ingin tahunya ini ia senantiasa menanyakan pada orang dewasa yang ada disekitarnya. Pertanyaan kadang sederhana, tetapi sering kali juga sangat radikal tentang

apa, mengapa dan bagaimana. Begitu redikalnya banyak orang dewasa tidak mampu menjawab pertanyaan anak tersebut.⁵⁸

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini itu unik, aktif, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peniru ulang, dan memiliki daya imajinasi yang fantastis. Dimana sifat itu harus dituntaskan sejak masih usia dini supaya tidak erbawa samapi dewasa.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu dan landasan teori diatas, dapat diajukan kerangka berpikir sebagai berikut: jika dalam melaksanakan

⁵⁸ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini* (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), 2-6.

permainan tradisional itu dilakukan dengan baik maka dapat meningkatkan motorik kasar anak seperti melatih kelincahan, keseimbangan dan kelenturan, dan juga bisa melatih koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala, dan juga bisa memainkan permainan fisik dengan aturan, dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA AL-ULUM Kasihan Tegalombo Pacitan dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini berkaitan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Penelitian ini juga termasuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.⁵⁹ Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin dimana model ini dijadikan acuan pokok selama ini, dari berbagai model *action research*, terutama *classroom action research*. Model Kurt Lewin ini terdiri dari empat komponen yaitu, pertama perencanaan (*planning*), kedua tindakan (*acting*), ketiga pengamatan (*observing*), keempat refleksi

⁵⁹ Mahmud, *Metode Penelitian Tindakan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 199.

(*reflecting*). Berikut adalah gambar dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.⁶⁰



⁶⁰ Futi Subhan, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sidoarjo: Qithos Digital Press, 2013), 39-40.

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa komponen tindakan dan pengamatan itu merupakan satu kesatuan tidak dapat dipisahkan. Alasan peneliti mengambil model Kurt Lewin yaitu karena model ini sangat berkesinambungan antara siklus satu dengan siklus-siklus seterusnya dan juga jika pada siklus satu hasilnya belum sesuai keinginan bisa lanjut kesiklus-siklus berikutnya sampai mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan.

A. Objek Penelitian

Jenis tindakan yang memfokuskan pada kemampuan siswa. Maka teknis tindakan yang diteliti adalah sebagai berikut, “Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan”. Penentuan objek tersebut dikarena peneliti mendapati beberapa anak kurang dalam melakukan kegiatan fisik motorik, contohnya kegiatan fisik

motorik dilakukan dengan senam irama dalam melakukan senam itu anak-anak kebanyakan masih enggan untuk menirukan, masih banyak yang malah ngobrol dengan temannya tidak tertarik untuk melakukan kegiatan motorik kasar. Anak terlihat bosan karena kegiatannya yang terlalu monoton menyebabkan anak kurang tertarik dan semangat. Kelompok B tersebut terdiri dari 16 anak.

B. Setting Subjek Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penentuan ini mengacu pada kalender pendidikan madrasah, karena PTK

memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar di dalam kelas.

C. Variabel yang diamati

Dalam penelitian ini yang menjadi focus utama untuk diamati adalah:

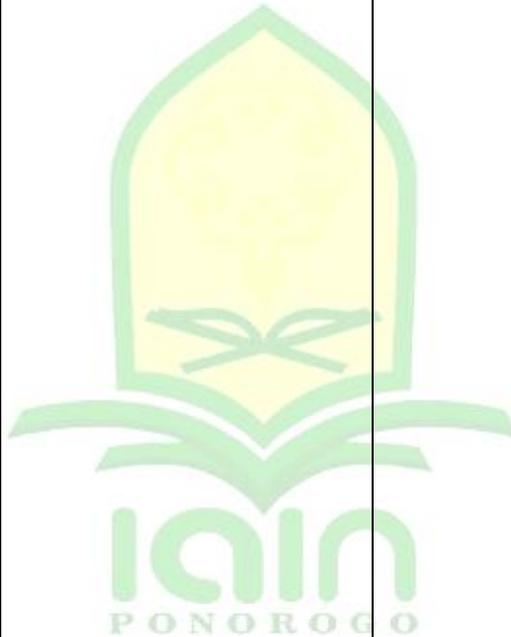
1. Variabel proses: meningkatkan kemampuan dalam memperhatikan gerakan permainan tradisional yang akan dicontohkan guru menggunakan media dan alat yang sudah disiapkan.
2. Variabel output: meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincaran serta dapat melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala. Juga melatih dalam terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Tabel 3.1

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

| Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah |
|---------------|---|----------------------|--------|
| Motorik kasar | 1. Anak mampu melompat kedepan dengan dengan 2 kaki | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 | 10 |
| | 2. Anak mampu melompat kebelakang dengan 2 kaki | | |
| | 3. Anak mampu melompat ke samping dengan 2 kaki | | |
| | 4. Anak mampu melompat dengan 1 kaki | | |
| | 5. Anak mampu berjalan pada garis lurus | | |
| | 6. Anak mampu berlari | | |
| | 7. Anak mampu berhenti dengan mudah | | |
| | 8. Anak mampu berjalan naik tangga | | |
| | 9. Anak mampu berjalan berbelok-belok | | |

| | | | |
|--------|--|--|----|
| | <p>10. Anak mampu berdiri dengan satu kaki selama 10 detik</p> | | |
| Jumlah | | | 10 |



D. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti.⁶¹ Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (a.) Membuat RPPH, pada tahap ini peneliti membuat RPPH sebagai acuan dalam pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. (b.) Memilih materi, pada tahap ini peneliti memberikan materi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan tentang permainan tradisional seperti lompat tali, engklek dan petak umpet. (c.) Mempersiapkan fasilitas ataupun media yang digunakan saat melakukan permainan tradisional. (d) Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data.

⁶¹ Wima Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 49.

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|---------------------------------|---|--|
| | | <p>permainan tradisional (petak umpet dan lompat tali) diluar kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan bermain terlebih dahulu dan membuat peraturan | <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan |
| 2. | Pertemuan II 4 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> • guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang permainan tradisional (engkleng) • anak menggambar permainan tradisional yang diinginkan • anak menebali huruf • Guru menanyakan kepada anak siapa yang hari ini mau bermain lagi • Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan aturan bermain dan juga membuat peraturan • Guru memberikan contoh cara bermain engkleng • Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (engkleng) | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri • Motori |

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|--|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Anak menceriakan kembali permainan yang sudah dimainkan | <ul style="list-style-type: none"> • k kasar (keseimbangan) |
| 3. | Pertemuan I siklus II 24 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak menyebutkan tiga permainan tradisional yang minggu lalu sudah dimainkan • Anak menggambar bentuk engkleng • Anak mewarnai gambar orang bermain lompat tali • Anak berhitung 1-10 • Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (lompat tali dan petak umpet) • Guru menjelaskan aturan permainan dan membuat peraturan | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri • Motorik kasar kekuatan dan kelincahan |
| 4. | Pertemuan II siklus II | <ul style="list-style-type: none"> • Anak diajak untuk berdiskusi ciri-ciri permainan engkleng | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil |

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|---------------|--|--|
| | 25 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> • anak menggabungkan puzzle gambar orang bermain petak umpet • anak menempelkan gambar puzzle pada kertas • Anak menirukan gerakan senam • Anak membuat bentuk engkleng dengan plastisin • Anak diajak untuk bermain engkleng dengan bentuk yang berbeda dari siklus I • Anak bermain secara bergilir • Guru menjelaskan aturan bermain dan peraturan saat bermain • Anak menceritakan kemabli permainan yang sudah dimainkan | <ul style="list-style-type: none"> • mengunakan tangan kanan dan kiri • Koorad inasi gerakan mata-tangan-kaki-kepala saat menirukan gerakan • Melakukan permainan fisik dengan aturan |

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang disusun oleh

peneliti.⁶² Pelaksanaan ini dilaksanakan sesuai dengan RKH yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup.

a. Kegiatan awan

Pada kegiatan awal ini dilakukan untuk membuat anak siap untuk belajar. Pada kegiatan awal disini oleh pembiasaan yang meliputi doa-doa, hafalan, mendengarkan cerita dan juga bernyanyi untuk menumbuhkan semangat anak dalam melakukan pembelajaran inti nantinya. Pada kegiatan awal ini anak diajak untuk selalu semangat dan juga gembira. Pada kegiatan awal guru mengajak anak untuk mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran dan juga aturan apa yang harus dipatuhi saat melakukan kegiatan

⁶² *Ibid*, 49.

nanti. Anak juga dilibatkan agar anak juga sepakat dengan peraturan yang dibuat oleh guru.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini adalah dimana kegiatan yang menjadi tujuan utamanya dilakukan. Pada kegiatan inti ini guru berperan penting untuk mendukung anak melakukan kegiatan yang sebelumnya sudah diberitahukan. Guru juga bisa memberikan motivasi dan dorongan agar anak semangat dan antusias untuk mencapai tujuan perkembangan yang maksimal. Guru harus tetap mensimulasi anak tentang permainan tradisional yang dilakukan oleh anak dengan cara memberikan dorongan positif dan juga motivasi yang menambah kepercayaan diri anak menjadi meningkat sehingga anak mampu melakukannya.

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini guru meminta anak untuk menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan bagaimana perasaannya hari ini. Tiak lupa guru juga harus memberikan pesan-pesan dan motivasi agar anak semangat terus belajarnya dan juga tetap berbuat baik kepada teman-temannya dan orang disekitarnya. Guru juga mengkomunikasikan dengan anak kegiatan untuk besok.

3. Pengamatan

Pada pengamatan di RA Al-Ulum peneliti melakukan pengamatan dengan kolabolator, peneliti melakukan pengamatan saat pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati saat anak melakukan kegiatan permainan tradisional yang meliputi petak umpet, lompat tali dan juga engkelng, saat melakukan permainan dimana sebagian besar

anak menyambutnya dengan antusias, tapi ada anak yang enggan untuk melakukan kegiatan tersebut. Saat anak melakukan permainan petak umpet anak-anak sebagian aktif mengikuti ada beberapa anak santai tapi tetap mengikuti ada anak yang perlu dibujuk dulu untuk mengikuti. Sebagian besar anak sudah mampu berlari saat bersembunyi tetapi belum bisa mengontrol saat akan berhenti, dan saat berbelok juga masih suka kebablasan. Ketika anak bermain lompat tali, sebagian besar anak mampu melompat dengan dua kaki kedepan tetapi masih kurang dalam hal melompat kesebalakang dan juga kesamping. Ketika anak melakukan permainan engkleng anak sudah mampu melakukannya, cuman saat berdiri dengan satu kaki keseimbangan anak masih kurang.

Kolaborator juga menjelaskan saat pengamatannya kepada anak, beliau menjelaskan bahwa saat anak melakukan permainan tradisional petak umpet masih ada yang kurang semangat itu dipicu dari mood anaknya, jika mood anak dari rumah jelek itu akan berimbas pada proses pembelajarannya disekolah. Saat anak bermain lompat tali sebagian besar anak sudah menguasai hanya bada beberapa dari butuh indikator yang belum maksimal pada anak seperti melompat kebelakang dengan dua kaki, melompat kesamping dengan dua kaki. Pengamatan kolaborator saat anak bermain engkelng yaitu masih kurang dalam hal keseimbangannya, itu perlu ditingkatkan lagi. Kolaborator menjelaskan kenapa anak masih kurang dalam hal motorik kasar karena kurangnya fasilitas yang ada disekolah. Peneliti dan kolaborator

melakukan pengamatan dengan panduan instrumen ceklis yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

Lembar Observasi Motorik Kasar Anak
Tabel 3.3

| Nama | Indikator Motorik kasar | | | | | | | | | | F | Nilai | |
|--------|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|--|
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | | | |
| Bagas | | | | | | | | | | | | | |
| Naila | | | | | | | | | | | | | |
| Antik | | | | | | | | | | | | | |
| Naufal | | | | | | | | | | | | | |
| Aska | | | | | | | | | | | | | |
| Hafis | | | | | | | | | | | | | |
| Dirgam | | | | | | | | | | | | | |
| Nisa | | | | | | | | | | | | | |
| Kayla | | | | | | | | | | | | | |
| Anin | | | | | | | | | | | | | |
| Aira | | | | | | | | | | | | | |
| Hanif | | | | | | | | | | | | | |
| Agam | | | | | | | | | | | | | |
| Alya | | | | | | | | | | | | | |
| Afif | | | | | | | | | | | | | |
| Ayu | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan

- A. Anak mampu melompat kedepan dengan 2 kaki
- B. Anak mampu melompat kebelakang dengan 2 kaki

- C. Anak mampu melompat kesamping dengan 2 kaki
- D. Anak mampu melompat dengan satu kaki
- E. Anak mampu berjalan pada garis lurus
- F. Anak mampu berlari
- G. Anak mampu berhenti dengan mudah
- H. Anak mampu berjalan naik tangga
- I. Anak mampu berjalan berbelok-belok
- J. Anak mampu berdiri dengan satu kaki selama sepuluh
menit

Keterangan Penilaian

1. 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
2. 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3. 2 = Mulai Berkemabang (MB)
4. 1 = Belum Berkembang (BB)

Kriteria penliaian

BB: Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB: Anak mulai mampu melakukan kegiatan

BSH: Anak mampu melakukannya dengan baik

BSB: Anak melakukannya dengan sempurna

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau pencapaian baru.⁶³ Peneliti merefleksikan hasil pengamatan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengetahui kemampuan motorik kasar masing-masing anak melalui permainan tradisional dan menganalisis dengan menggunakan tolak ukur yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mengambil keputusan apakah diperlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya atau tidak.

E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| No | Uraian | Feb | maret | April | Mei |
|----|----------------------|-----|-------|-------|-----|
| 1 | Persiapan penelitian | ✓ | | | |
| | Perencanaan | ✓ | | | |

⁶³ *Ibid*, 49.

| | | | | | |
|--|----------------------|--|---|---|---|
| | Pelaksanaan siklus 1 | | ✓ | | |
| | Pelaksanaan siklus 2 | | ✓ | | |
| | Pengolahan data | | | ✓ | |
| | Penyusunan laporan | | | | ✓ |

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah beberapa cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

⁶⁴ Untuk itu perlu adanya teknik pengumpulan data yang digunakan agar data yang dihasilkan itu relevan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi dan teknik dokumentasi.

1. Teknik observasi

Karl Weick yang dikutip oleh Seltia, Wrigtsman dan Cook mendefinisikan observasi sebagai pemilih, pengubah, pencatatan dan pengodean serangkaian

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 134.

perilaku dan susunan yang berkenan dengan organisme yang sesuai dengan tujuan empiris.⁶⁵

Observasi ini dilakukan dengan cara guru atau peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar anak saat anak melakukan kegiatan permainan tradisional meliputi saat anak melompat kedepan dengan 2 kaki, melompat kebelakang dengan 2 kaki, melompat kesamping dengan 2 kaki dan lain sebagainya sesuai butir indikator di lembar observasi dan melakukan ceklis saat anak mampu melakukannya.

2. Teknik dokumentasi

Cara lain memperoleh data dari penelitian yaitu teknik dokumentasi . pada teknik ini peneliti memperoleh data dari macam-macam sumber tertulis maupun dokumen yang ada ditempat, objek, subyek,

⁶⁵ Jalaludin Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), 83.

atau melakukan kegiatan sehari-hari⁶⁶. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data seperti visi, misi, kegiatan anak, keadaan guru dan siswa serta sarana dan prasarana.



⁶⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Tindakan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 81.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

Pendidikan anak usia dini AL- ULUM berada di Dusun Glagahombo Rt/Rw 06/06 Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan. Pendidikan anak usia dini didirikan pada tahun 2010 dibawah naungan yayasan AL-ULUM yang dipimpin oleh Bapak Muhammad pada tahun 2010. Pendirian pendidikan anak usia dini dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan serta memberi kesempatan belajar pada anak usia dini di Desa Kasihan Kec. Tegalombo Kab. Pacitan. Pada saat itu pengelola prihatin melihat banyak anak-anak usia 3-4 tahun yang berkerumunan disebuah lembaga taman pendidikan al-quran tidak ada yang maksimal untuk anak usia segitu. Dari situ pengelola menyampaikan kegundahan

kepada para pengurus yang kemudian disepakati untuk membuat kelompok bermain untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram.

Visi Membentuk anak yang cerdas, baik, terampil dan berakhlak mulia, sholih/sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri. **Misi** : a. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif. b. Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak. c. Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian Kompetensi Dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

Tujuan RA Al-Ulum yaitu mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan kecapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

Mengembangkan kreatifitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dengan berkarya seni. Menciptakan ssuasana sekolah yang bernuansa agamis dan disiplin.

B. Penjelasan Data Per-siklus

1. Sikulus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil dari observasi dan analisis data Pra-Tindakan, maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memberikan perbaikan pada kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yaitu petak umpet, lompat tali dan juga engkling. Dengan metode permainan tradisional ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak bisa ditingkatkan. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak ini hal yang perlu disiapkan adalah: (1). Membuat

skenario kegiatan dan merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Hal ini juga bisa dilakukan dengan membuat rencana kegiatan harian sebagai acuan pembelajaran. (2).

Menyiapkan media untuk pembelajaran sesuai dengan yang sudah direncanakan. (3).

Menyiapkan alat pengumpul data seperti catatan lapangan, wawancara, dokumentasi yang berupa alat perekam atau camera.

Perencanaan Siklus I

Tabel 4.1

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|--------------------------------|---|--|
| 1. | Pertemuan 1 3 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak berdiskusi tentang apa itu permainan tradisional kepada anak (lompat tali dan petak umpet) • Guru menyebutkan contoh-contoh permainan tradisional (lompat | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri |

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|---------|--|--|
| | | <p>tali dan petak umpet)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menulis jenis permainan tradisional petak umpet dan lompat tali • Guru menanyakan kepada anak siapa yang pernah bermain permainan tradisional • Anak maju kedepan dan menyebutkan jenis permainan tradisional yang sudah dimainkan • Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali dan petak umpet • Guru mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional (petak umpet dan lompat tali) diluar kelas • Guru menjelaskan | <ul style="list-style-type: none"> • Motorik kasar (kekuatan kelincahan) • Menirukan gerakan |

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|--|---|--|
| | | <p>aturan bermain terlebih dahulu dan membuat peraturan</p> | |
| 2. | <p>Pertemuan II 4 Maret 2021</p> | <ul style="list-style-type: none"> • guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang permainan tradisional (engkleng) • anak menggambar permainan tradisional yang diinginkan • anak menebali huruf • Guru menanyakan kepada anak siapa yang hari ini mau bermain lagi • Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan aturan bermain | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri |

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|---------|---|--|
| | | dan juga membuat peraturan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh cara bermain engkleng • Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (engkleng) • Anak menceriakan kembali permainan yang sudah dimainkan | <ul style="list-style-type: none"> • Motorik kasar (keseimbangan) |

b. Tindakan (Action)

Setelah perencanaan selesai, peneliti sekaligus pengajar melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sesuai prosedur yang telah disusun. Setiap siklus pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap yaitu, pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tindakan Siklus I
Tabel 4.2

| No | Hari/tanggal | Pertemuan Ke | Kegiatan |
|----|------------------------|--------------|--|
| 1. | Rabu, 3 Maret 2021 | I | Permainan petak umpet Permainan lompat tali |
| 2. | Kamis, 4 Maret 2021 | II | Permainan engkleng |

Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Maret 2021 pukul 07:30 -10:00 pada kelompok B RA Al-Ulum yang dihadiri oleh peneliti, kolaborator dan jug 16 siswa yang akan diberikan tindakan dan dilakukan pengamatan.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal ini bertujuan untuk menyiapkan anak masuk pada kegiatan inti. Pada kegiatan awal anak diajak untuk melakukan pembiasaan terlebih dahulu seperti berdoa, hafalan surat-surat pendek, membaca

asmaul husna, dan mendengarkan sedikit cerita. Tidak lupa juga guru mengajak anak untuk bernyanyi sebelum masuk ke kegiatan ini agar anak memiliki semangat dan juga anak siap masuk pada kegiatan inti. Guru juga memberikan dorongan dan dukungan kepada anak agar anak menjadi semangat.

b) Kegiatan inti

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional dimulai dari guru mengenalkan tentang permainan tradisional kepada anak dan juga menjelaskannya apasih permainan tradisional itu, guru juga menyebutkan contoh-contoh dari permainan tradisional itu, kemudian guru bertanya anak siapa yang pernah bermain permainan tradisional dirumah angkat tangan, sebagian anak ada yang sudah bermain dan ada beberapa anak yang belum pernah bermain, guru menyuruh anak untuk menyebutkan jenis

permainan tradisional yang pernah dimainkan, pada saat ini anak yang sudah pernah bermain pasti mengetahui dan anak yang belum pernah bermain masih memerlukan bantuan untuk menjawabnya. Anak menulis tentang beberapa permainan tradisional yang sudah dipelajari. Untuk mengembangkan motorik kasar anak guru mengajak anak-anak keluar kelas dan bermain permainan tradisional. Sebelum bermain guru menyampaikan peraturan selama permainan itu berlangsung. Permainan pertama yaitu petak umpet. Saat anak bermain petak umpet anak-anak sangat aktif berlari saat penjaga sudah mulai berhitung tapi ada beberapa anak yang terlihat nggak berlari tapi jalan kaki dengan santai saat akan bersembunyi, disini menunjukkan bahwa anak masih enggan untuk berlari dan masih memerlukan solusinya. Permainan kedua yaitu permainan lompat tali, permainan lompat tali

diikuti oleh semua anak, saat bermain lompat tali ada anak yang sudah mampu untuk melakukannya, ada beberapa anak yang masih butuh bantuan guru dan ada juga anak yang masih harus dibujuk dan dirayu agar mau melakukannya. Setelah selesai bermain guru mengajak anak masuk dan menceritakan kembali permainan yang sudah dilakukan.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini dimana guru mengajak anak untuk berdiskusi mengenai kegiatan hari ini, guru menanyakan bagaimana perasaannya hari ini, senang apa kesal apa marah apa bagaimana dan ditanya alasannya. Tidak lupa guru juga memberikan nasehat tentang perilaku terpuji dan tercela agar anak bisa mengerti. Guru juga menginformasikan kegiatan untuk besok setelah itu anak diminta untuk berdoa.

Pertemuan II pada siklus I di laksanakan pada hari kamis tanggal 4 Maret 2021 pukul 07:30-10:00 pada kelompok B RA Al-Ulum, pada pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolabolator dan juga 16 peserta yang akan di beri tindakan dan juga dilakukan pengamatan.

a. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini dilakukan agar anak siap masuk pada kegiatan selanjutnya, dimana pada kegiatan awal ini diisi dengan berdoa setelah itu hafalan surat-surat pendek, hafalan doa-doa dan juga asmaul husna. Guru juga mengajak anak untuk bernyanyi untuk tetap mempertahankan semangat anak dan memperbaiki semangat anak yang sempat menurun.

b. Kegiatan inti

Pertama guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang permainan tradisional. Kemudian guru juga bertanya kepada anak satu persatu permainan apa yang kemarin

sudah dimainkan, anak menjawabnya tapi ada beberapa anak yang lupa dan memerlukan bantuan guru untuk menjawabnya. Sebelum anak melakukan permainan lagi anak menggambar permainan tradisional yang diinginkan oleh anak, setelah itu anak juga menebali nama permainan tradisional. Kemudian guru juga menanyakan kepada anak siapa yang mau bermain lagi angkat tangan, semua anak menjawab dengan antusias dan angkat tangan semuanya. Guru mengajak anak untuk keluar kelas untuk melakukan permainan tradisional engkleng. Sebelum melakukan permainan guru membuat aturan saat bermain agar berjalan dengan lancar. Guru juga memberikan contoh terlebih dahulu supaya nanti anak mengikutinya. Permainan engkleng ini dilakukan bergilir dengan dipandu oleh guru, saat permainan engkleng ini hanya ada sebagian anak yang berhasil, yang sebagian lagi masih memerlukan bantuan

guru bahkan ada anak yang tidak mau bermain engkleng. Setelah selesai melakukan permainan engkleng guru mengajak anak untuk kembali ke kelas. Guru menanyakan kembali permainan apa yang sudah dilakukan dan guru juga menanyakan bagaimana perasaannya setelah melakukan permainan.

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini dimana guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini, guru menyuruh anak menceritakan apa yang dialami hari ini dan menanyakan perasaannya bagaimana. Guru memberikan nasehat nasehat untuk tidak berbuat jelek, guru juga memberikan pujian jika anak berbuat baik. Setelah selesai guru menginformasikan kepada anak kegiatan untuk besok, dan menyuruh anak untuk berdoa.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi ini dilakukan secara rinci dan terus menerus dalam proses dan hasil pembelajarannya. Observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana dampak dari permainan tradisional ini terhadap perkembangan motorik kasar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan juga guru kelompok B. Pada observasi siklus I peneliti mengamati saat anak melakukan kegiatan pembelajaran permainan tradisional yaitu yang pertama petak umpet, saat bermain petak umpet dimana anak begitu antusias untuk memainkannya. Tetapi pada saat bermain saat ada yang sudah mulai berhitung yang lainnya lari untuk bersembunyi, tetapi ada beberapa anak yang nggak mau berlari tetapi berjalan santai, ketika anak akan berbelok itu juga masih ada sebagian anak yang kebablasan. Kedua permainan lompat tali, saat permainan lompat tali ini kebanyakan sudah mampu

untuk melompat kedepan dengan dua kaki tetapi saat melompat kebelakang dan kesamping dengan 2 kaki masih banyak yang gagal. Ketiga yaitu engkleng, saat anak bermain engkleng ada sebagian anak yang enggan untuk bermain permainan tersebut, perlu dibujuk dan dirayu untuk melakukan permainan itu, tetapi ada sebagian yang langsung mau, hasil dari permainan engkleng tersebut masih kurang maksimal, dimana anak belum bisa menjaga keseimbangan saat berdiri dengan satu kaki, dan melompat dengan satu kaki.

Kolabolator atau guru kelompok B juga menyampaikan bahwa saat anak bermain petak umpet masih ada beberapa anak yang kurang semangat yang dimana seharusnya anak itu lari jadi berjalan dan juga belum mampu untuk berbelok-belok dengan benar. Saat bermain lompat tali pun juga masih banyak yang kurang maksimal dalam melakukannya seperti belum mampu

melompat kebelakang dan kesamping dengan dua kaki. Saat anak bermain engkleng itu sebagian masih perlu bujuk dan rayu agar anak mau melakukannya tetapi sebagian sudah mau melakukannya. Dari semua permainan yang dimainkan oleh anak hasilnya belum ada yang maksimal masih perlu untuk ditingkatkan lagi.

d. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui permainan tradisional. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal karena kebanyakan anak yang masih belum mampu untuk melompat kebelakang dan kesamping dengan menggunakan dua kaki dan juga satu kaki, anak juga belum mampu untuk berjalan berbelok-belok maupun berdiri dengan satu kaki selama 10 detik disebabkan karena kurangnya keseimbangan pada diri anak.

Selesai kegiatan belajar mengajar peneliti dan kolabolator berdiskusi apa yang harus diperbaiki terutama saat anak bermain engkleng dimana anak sebagian masih belum mau melakukannya, ternyata untuk desain yang dipersiapkan peneliti terlalu sulit untuk dimainkan oleh anak dan juga terlalu monoton. Maka peneliti dan kolabolator sepakat untuk membuat design yang lebih mudah dan menarik pada siklus selanjutnya agar bisa maksimal.

Gambaran siklus I diatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini
Tabel 4.3

| Perencanaan | Tindakan | Pengamatan | Refleksi |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang mencaku | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal kan permainan tradisional kepada anak ▪ Menjelaskan tentang apa itu permainan tradisional | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengamati saat anak melakukan kegiatan bermain berupa petak umpet, | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencatat hasil observasi dan ceklist ▪ Menganalisis kemampuan motorik kasar |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>p kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dan kegiatan ▪ Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak dan menyiapkan kriteria ketuntas | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyebutkan contoh-contoh permainan tradisional (lompat tali, petak umpet dan engkleng) ▪ Guru menanyakan adakah anak yang sudah bermain permainan tradisional ▪ Anak maju kedepan dan menyebutkan permainan tradisional yang pernah dipertunjukkan ▪ Guru mengajak anak | <p>engkleng dan juga lompat tali, apakah anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan instrumen yang dibuat guru atau belum. Guru mengamati seberapa jauh anak bisa melakukan kegiatan tersebut. Guru tersebut</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada siklus pertama ada sebagai anak yang belum mampu untuk mencapai tingkat perkembangannya dan juga hasil yang belum maksimal dikarenakan ada anak yang masih belum mampu untuk melompat kebelak |
|---|--|--|--|

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>an minimal capaian perkembangan anak</p> | <p>untuk bermain tradisional (Lompat tali, petak umpet, engkleng)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mengerjakan tugas | <p>bisa mengamati menggunakan observasi dan juga ceklist.</p> | <p>ang dengan dua kaki, melompat kesamping dengan dua kaki, belum bisa berhenti dengan mudah, belum bisa berdiri dengan satu kaki selama 10 detik dan lainnya.</p> |
|---|--|---|--|

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka pada penelitian tindakan kelas (PTK) siklus II dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. pada siklus II ini guru mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional berupa lompat tali, engkleng, dan petak umpet. Guru menata ulang ruang kelas dan juga memodifikasi permainan engkleng dengan bangun ruang agar anak semangat dan tambah berminat untuk melakukan kegiatan permainan tersebut.

Perencanaan Siklus II

Tabel 4.4

| No | Tanggal | Deskripsi kegiatan | Indikator |
|----|---------------------------------|---|--|
| 1. | Pertemuan I 24 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak menyebutkan tiga permainan tradisional yang minggu | Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri |

| | | | |
|----|----------------------------------|---|---|
| | | <p>lalu sudah dimainkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar bentuk engkleng • Anak mewarnai gambar orang bermain lompat tali • Anak berhitung 1-10 • Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (lompat tali dan petak umpet) • Guru menjelaskan aturan permainan dan membuat peraturan | <p>Motorik kasar dan kekuatan dan kelincihan</p> |
| 2. | Pertemuan II 25 Maret 2021 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak diajak untuk berdiskusi ciri-ciri | <ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan tangan kanan |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <p>permainan engkleng</p> <ul style="list-style-type: none"> • anak menggabungkan puzzle gambar orang bermain petak umpet • anak menempelkan gambar puzzle pada kertas • Anak menirukan gerakan senam • Anak membuat bentuk engkleng dengan plastisin • Anak diajak untuk bermain engkleng dengan bentuk yang berbeda dari siklus I • Anak bermain secara bergilir • Guru menjelaskan | <p>dan kiri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooradinasi gerakan mata-tangan-kaki-kepala saat menirukan gerakan • Melakukan permainan fisik dengan aturan |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | aturan bermain dan peraturan saat bermain <ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan kemabli permainan yang sudah dimainkan | |
|--|--|--|--|

b. Tindakan

Tindakan Siklus II
Tabel 4.5

| No | Hari/tanggal | Pertemuan Ke | Kegiatan |
|----|----------------------|--------------|--|
| 1. | Rabu, 24 Maret 2021 | I | Permainan petak umpet Permainan lompat tali |
| 2. | Kamis, 25 Maret 2021 | II | Permainan engkleng |

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Maret 2021 pukul 07:30 -10:00 pada kelompok B RA Al-Ulum yang dihadiri oleh peneliti, kolabolator dan jug

16 siswa yang akan diberikan tindakan dan dilakukan pengamatan.

1). Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini dilakukan guru untuk memberikan semangat kepada anak agar anak mampu mengikuti pada kegiatan inti. Kegiatan awal diisi dengan doa bersama dilanjutkan dengan hafala surat-surat pendek, hafalan asmaul husna dan juga hafalan hadits-hadits, selain itu anak-anak juga diajak untuk menyanyi sebelum melakukan kegiatan inti agar anak tetap semangat untuk belajar. Ketika anak semangat untuk belajar maka hasilnya juga akan maksimal, untuk itu perlu disiapkan dikegiatan awal.

2). Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini dimulai dari guru mengajak anak untuk menyebutkan tiga permainan tradisional. Selanjutnya guru mengajak anak untuk menggambar

bentuk permainan engkleng. Setelah menggambar anak mewarnai gambar orang bermain lompat tali. Sebelum anak keluar untuk bermain guru terlebih dahulu mengajak anak untuk berhitung dari angka 1 sampai angka 10 secara bersama-sama. Setelah itu guru menanyakan kepada anak siapa yang ingin bermain lagi dan kemudian anak bermain secara bergilir, guru berperan penting membrikan dukungan dan motivasi agar anak mampu mencapai sesuai dengan tujuan awal yaitu mencapai tingkat perkembangannya. Dengan dorongan guru anak menjadi lebih semangat untuk melakukannya.

3). Kegiatan penutup

Kegiatan penutup ini anak dan guru berdiskusi tentang permainan yang dimainkan hari ini, guru menanyakan perasaan anak. Setelahnya guru

menginformasikan kegiatan yang besok dikerjakan. Selanjutnya berdoa.

Pertemuan II siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Maret 2021 pukul 07:30 -10:00 pada kelompok B RA Al-Ulum yang dihadiri oleh peneliti, kolabolator dan jug 16 siswa yang akan diberikan tindakan dan dilakukan pengamatan.

1) Kegiatan awal

Tujuan kegiatan awal ini yaitu membangun semangat anak dalam kegiatan belajar. Kegiatan awal diisi dengan kegiatan hafalan surat-surat pendek, hafalan doa-doa harian, hafalan asmaul husna. Tidak lupa juga anak diajak untuk bernyanyi agar anak tambah semangat masuk pada kegiatan inti.pada kegiatan awal ini anak diberi motivasi dan semangat untuk tetap semangat belajar.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini dimulai dari guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang ciri-ciri dari permainan tradisional. Setelah guru mengajak berdiskusi, guru meminta anak untuk menggabungkan puzzle orang bermain petak umpet, setelah anak berhasil menggabungkan kemudian anak menempelkannya di kertas yang sudah disediakan oleh guru. Setelah itu anak juga membuat bentuk engkleng dengan menggunakan plastisin. Selesai dengan kegiatan di dalam kelas anak diajak untuk bermain keluar kelas, anak bermain sesuai gilirannya. Sebelum melakukan permainan guru memberikan contoh dan juga peraturan untuk melakukan permainan tersebut. Guru harus memberikan arahan dan juga motivasi agar anak mampu menyelesaikannya dan tingkat capaian perkembangannya terpenuhi dengan baik. Dengan motivasi, dorongan, semangat dan dukungan yang

diberikan oleh guru menambah kepercayaan diri anak dalam menjalankan tugasnya.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, menanyakan bagaimana perasaannya hari ini senang atau tidak. Guru juga menginformasikan kegiatan besok yang akan dilakukan. Selanjutnya berdoa.

c. Pengamatan

Observasi ini dilakukan secara rinci dan terus menerus dalam proses dan hasil pembelajarannya. Observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana dampak dari permainan tradisional ini terhadap perkembangan motorik kasar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dengan guru kelompok B. Pengamatan peneliti pada siklus II ini mengalami

peningkatan yang bisa dibilag sangat bagus. Dimana anak yang awalnya kurang maksimal dalam siklus I menjadi maksimal, yang awalnya masih sangat kurang meningkat juga. Seperti saat anak bermain petak umpet, saat 1 anak yang jaga sudah mulai berhitung semua sudah berlari untuk bersembunyi, hanya ada satu anak yang nggak mau berlari, saat berhentipun anak sudah bisa mengontrolnya. Pada saat mau berbelok pun sudah tiddak seperti pada siklus I sudah ada peningkatan. Ketika anak bermain lompat tali anak yang awalnya belum maksimal dalam melompat kebelakang dengan 2 kaki pada siklus II ini bisa lebih maksimal lagi. Ketika anak bermain engkleng sebagian besar anak bisa melakukannya dengan tuntas, keseimbangannya sudah bisa dikontrol dan juga anak mampu menyelesaikannya.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui permainan tradisional yaitu berupa engkleng, lompat tali dan petak umpet. Peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini sudah memenuhi hasil yang maksimal sesuai dengan capaian perkembangan hal ini diamati:

Kemampuan motorik kasar anak yang diperoleh sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pra-Tindakan dan juga siklus I. Pada siklus II ini kemampuan motorik kasar anak ini sudah mencapai capaian perkembangan anak. Pada siklus II skor yang diperoleh yaitu rata-rata 35 atau 88. Jadi pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh guru. Kolabolator atau guru kelompok B juga sependapat bahwa pada siklus II ini anak-anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Semangat

anak dan antusiasnya luar biasa. Anak yang awalnya kurang maksimal bisa menjadi maksimal disiklus II ini

Gambaran siklus II diatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.6

| PERENCANAAN | TINDAKAN | OBSERVASI | REFLEKSI |
|--|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. ▪ Menyediakan alat dan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiskusi tentang ciri-ciri permainan tradisional kepada anak ▪ Mewarnai orang bermain lompat tali ▪ Menggabungkan puzzle orang bermain petak umpet ▪ Menempel puzzle orang bermain petak | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengamati saat anak melakukan kegiatan bermain berupa petak umpet, engkleng dan juga lompat tali, apakah anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencatat hasil observasi dan ceklist ▪ Menganalisis kemampuan motorik kasar anak ▪ Pada siklus II ini kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi tingkat capaian |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>bahan yang akan digunakan dan kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyajikan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak dan menyajikan kriteria ketuntasan minimal | <p>umpet</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak berhitung dari angka 1-10 ▪ Anak membuat engkleng dari plastisin ▪ Guru mengajak anak untuk bermain tradisional (Lompat tali, petak umpet, engkleng) ▪ Anak mengerjakan tugas | <p>tersebut sesuai dengan instrumen yang dibuat guru atau belum. Guru mengamati seberapa jauh anak bisa melakukan kegiatan tersebut. Guru tersebut bisa mengamati menggunakan observasi dan juga ceklist.</p> | <p>perkembangan anak dengan jumlah 16 anak. Jadi pada siklus II ini sudah mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.</p> |
|--|--|---|---|

| | | | |
|---------------------------------|--|--|--|
| capaian perkembangan anak | | | |
|---------------------------------|--|--|--|

C. Proses Analisis Data Per-siklus

Proses analisis data adalah hasil penelitian yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yang meliputi engkleng, petak umpet, dan lompat tali dengan jumlah dua siklus.

1. Siklus I

a. Data Kuantitatif

Data Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al-Ulum Pada Siklus I

Tabel 4.7

| No | Nama | Skor | Nilai % |
|----|---------|------|---------|
| 1 | Nayla | 28 | 70 |
| 2 | Hafiz | 22 | 55 |
| 3 | Naufal | 22 | 55 |
| 4 | Aska | 21 | 52 |
| 5 | Dirgham | 21 | 52 |
| 6 | Nisa | 27 | 67 |

| | | | |
|-----------|-------|--------|----|
| 7 | Kayla | 28 | 70 |
| 8 | Anin | 27 | 67 |
| 9 | Aira | 25 | 62 |
| 10 | Hanif | 29 | 72 |
| 11 | Agam | 29 | 72 |
| 12 | Alya | 29 | 72 |
| 13 | Bagas | 27 | 67 |
| 14 | Antik | 29 | 72 |
| 15 | Afif | 25 | 62 |
| 16 | Ayu | 22 | 55 |
| Rata-rata | | 25,687 | 60 |

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B RA Al-Ulum pada siklus 1 yaitu dengan rata-rata 25 atau 60 dengan jumlah 16 anak. Skor terendah yaitu yaitu 21 atau 52 dan skor tertinggi yaitu 29 atau 72. Pada siklus I ini anak belum tuntas karena belum mencapai nilai ketuntasan yaitu 75%. Dikatakan tuntas jika proporsi jawaban anak mencapai nilai 75%.

b. Data Kualitatif

Pada proses pembelajaran siklus I ini hasil belajar anak belum memenuhi tingkat capaian

perkembangan anak. Anak saat bermain engkleng, lompat tali dan juga petak umpet masih ada yang belum mampu untuk melakukannya, jikapun sudah mampu itu belum maksimal. Contohnya pada siklus I ini saat anak bermain petak umpet masih ada beberapa anak yang berjalan biasa saat salah satu teman yang berjaga sudah berhitung, anak tersebut tidak mau berlari. Saat anak berhentipun anak masih belum mampu mengontrolnya sehingga masih sering keablasan. Pada saat bermain lompat tali dimana sebagian besar anak sudah mampu untuk melompat dengan 2 kaki, tetapi saat anak melompat kebelakang dan kesamping dengan 2 kaki itu belum maksimal masih perlu ditingkatkan lagi. Ketika anak bermain engkleng pada siklus I ini masih ada sebagian anak yang belum mampu untuk menjaga keseimbangannya saat anak berdiri dengan satu kaki.

Keseimbangannya masih belum maksimal, kebanyakan kakinya masih kadang dijatuhkan. Untuk itu dilihat dari capaian pada siklus I menunjukkan bahwa hasilnya belum maksimal masih perlu adanya tindakan selanjutnya. Maka peneliti melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu pada tahap siklus II untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan.

2. Siklus II

a. Data Kuantitatif

Dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak siklus II ini yaitu memperbaiki kegiatan belajar dari data yang diperoleh pada siklus I. Data hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Data Kemampuan Motorik Kasar Anak
Kelompok B RA Al-Ulum Pada Siklus II**

Tabel 4.8

| No | Nama | Siklus I | | Siklus II | |
|-----------|---------|----------|---------|-----------|---------|
| | | Skor | Nilai % | Skor | Nilai % |
| 1 | Nayla | 28 | 70 | 38 | 95 |
| 2 | Hafiz | 22 | 55 | 32 | 80 |
| 3 | Naufal | 22 | 55 | 32 | 80 |
| 4 | Aska | 21 | 52 | 31 | 77 |
| 5 | Dirgham | 21 | 52 | 31 | 77 |
| 6 | Nisa | 27 | 67 | 37 | 92 |
| 7 | Kayla | 28 | 70 | 38 | 95 |
| 8 | Anin | 27 | 67 | 37 | 92 |
| 9 | Aira | 25 | 62 | 35 | 87 |
| 10 | Hanif | 29 | 72 | 39 | 97 |
| 11 | Agam | 29 | 72 | 39 | 97 |
| 12 | Alya | 29 | 72 | 39 | 97 |
| 13 | Bagas | 27 | 67 | 37 | 92 |
| 14 | Antik | 29 | 72 | 39 | 97 |
| 15 | Afif | 25 | 62 | 35 | 87 |
| 16 | Ayu | 22 | 55 | 32 | 80 |
| Rata-rata | | 25,678 | 60 | 35 | 88 |

Tabel diatas menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak kelompok B RA Al-Ulum pada siklus II menunjukkan rata-rata 35 atau 88. Skor terendah yaitu 31 atau 77 sedangkan skor tertinggi

yaitu 39 atau 97. Pada siklus II ini semua anak tuntas. Dikatakan tuntas adalah jika nilai anak 75%.

b. Data Kualitatif

Pada pembelajaran siklus II ini hasil yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yang berupa lompat tali, petak umpet dan engkleng sudah memenuhi pencapaian perkembangan anak. Pada siklus II ini menunjukkan peningkatan yang sangat bagus dikarenakan anak sangat aktif dan berpartisipasi untuk melakukan kegiatan permainan tradisional. Anak yang sebelumnya kurang maksimal menjadi maksimal dalam mengerjakannya begitupun yang belum mampu sudah ada kemajuan. Contohnya saat anak bermain petak umpet di halaman sekolah, semua anak sudah lari untuk bersembunyi saat satu anak yang berjaga

sudah mulai berhitung, hanya ada dua anak yang terlihat kurang semangat dan tidak mau berlari saat bersembunyi. Ketika anak berhentipun sudah mampu mengontrolnya sehingga anak bisa berhenti dengan mudah. Pada saat anak berbelokpun sudah bisa mengontrolnya agar tidak kebablasan. Selanjutnya saat anak bermain lompat tali juga menunjukkan kemajuan yang sangat bagus, dimana anak yang awalnya belum maksimal bisa lebih maksimal seperti anak yang belum mampu melompat kebelakang dan kesamping dengan 2 kaki itu masih banyak pada siklus II ini sudah ada kemajuan tinggal 3 sampai 4 anak yang belum maksimal. Selanjutnya pada saat bermain engkleng pada siklus II ini anak sangat antusias sekali tidak seperti pada siklus I hal ini karena penataan yang berbeda dan juga bentuk yang berbeda.

Perkembangannya berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan data anak diatas yang memperoleh rata-rata 35 atau 88. Hal ini disebabkan karena perbaikan penataan untuk memotivasi dan menumbuhkan semangat anak. Sehingga pada siklus II ini sudah memenuhi hasil sesuai yang diharapkan oleh guru.

D. Pembahasan

1. Aktivitas kelompok B saat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam perancangan menggunakan permainan tradisional itu disambut dengan sangat antusias oleh anak. Anak begitu semangat untuk mempraktikkan apa yang sudah dijelaskan oleh guru tersebut, dengan menggunakan permainan tradisional juga menambah semangat anak dalam proses pembelajarannya. Di dalam RA bentuk peningkatan motorik kasar yang sudah diterapkan yaitu senam

yang dilakukan seminggu sekali, tetapi saat pandemi ini sudah tidak dilakukan lagi mengingat situasi dan kondisi yang kurang kondusif. Sebagaimana dikatakan oleh bu musrifah, S.Pd selaku guru kelompok B saat pandemi tidak lagi diadakan kegiatan senam dan juga tidak lagi ada kegiatan diluar kelas. Sehingga peningkatan motorik kasar anak kurang meningkat. Ditambah dengan tidak adanya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti prosotan, jungkat-jungkit, bola dunia, papan titian menjadikan anak kurang aktif dalam bergerak. Anak cenderung terus menerus berada di dalam kelas.⁶⁷ Ketika saya sebagai peneliti menerapkan permainan tradisional kepada anak agar dapat meningkatkan motorik kasar disambut dengan sangat antusias oleh anak, dan anak tidak gampang merasa bosan dengan

⁶⁷ Wawancara guru kelompok B, dokumen terlampir.

adanya kegiatan yang saya buat yaitu tentang permainan tradisional. Untuk itu dengan diterapkannya permainan tradisional mampu menamba semangat anak untuk belajar dan mengembangkan motorik kasarnya.

2. Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional yaitu dimulai dari guru menyiapkan alat-alat dan baan yang akan digunakan untuk melaukan kegiatan kemudian guru mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional yang akan dilakukan. pada siklus I dimana anak masuk dalam ranah pembelajaran yang sudah direncanakan yang pertama yaitu melaukan petak umpet, pada siklus I petak umpet dilakukan dengan membagi kelompok dan gantian untuk bermain, permainan yang kedua yaitu lompat tali dimana dilakukan dengan bersama

sama dan permainan selanjutnya yaitu engkleng dengan pola kotak kotak, selesai kegiatan pembelajaran guru mereview dan melakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Pada siklus II yaitu dimulai dari guru menyiapkan alat-alat dan bahan kemudian melaukan kegiatan pembelajaran. Kegiatannya sama seperti siklus I yang mabadakan antara siklus I dan II yaitu pada saat melakukan permainan, dimana yang awalnya bermain petak umpet dilakukan secara kelompok menjadi dilakukan secara bersama-sama untuk menambah semangat anak sedangkan lompat tali itu dilakukan secara bergilir agar semua anak bisa melakukannya dan untuk pola engkleng itu dibuat dengan pola bangun ruang untuk menamba minat anak.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak dengan hasil yang memuaskan, sehingga sesuai apa yang diharapkan oleh guru. Data perbandingan dalam 2 siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas
B RA Al-Ulum
Tabel 4.9**

| Siklus I | | Siklus II | |
|----------|---------|-----------|---------|
| Skor | Nilai % | Skor | Nilai % |
| 25 | 60% | 35 | 88% |

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) siklus I sudah menunjukkan kemajuan dimana anak yang sebelumnya belum bisa melakukan bisa melakukannya meskipun belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional ini bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Contohnya pada saat permainan lompat tali dimana anak yang awalnya masih ragu-ragu akhirnya bisa melakukannya, begitu juga dengan engkleng

sebelumnya anak enggan untuk mencoba namun setelah diberi contoh cara memainkannya anak-anak semangat dan minat untuk melakukannya. Meskipun dalam siklus I ini belum maksimal dalam melakukannya namun sudah ada peningkatan yang bagus. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Hadis bahwa untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersial, membuat ekspresi muka senang, sedih, berlari, berjinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan di titian dan lain sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.⁶⁸ Peningkatan pada siklus I ini tidak membuat peneliti merasa puas karena belum mencapai tingkat capaian perkembangan anak, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

⁶⁸ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 1.13

Siklus II ini dilakukan perbaikan agar anak lebih semangat dan juga kondusif.

Perbaikan pada siklus II ini yaitu hasil dari peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui metode permainan tradisional yaitu lompat tali, petak umpet dan engkleng ini sangat baik, sehingga hasilnya pun sangat baik. Anak mengikuti kegiatan pada siklus II ini sangat antusias dan aktif. Anak sudah tidak ragu dan enggan untuk mempermainkan permainan tradisional ini, saat bermain engkleng yang didesign dalam bentuk bangun ruang itu menambah semangat anak untuk mencoba dan mencoba, menambah minat dan daya tarik anak sehingga anak mau melakukannya dengan semangat. Saat bermain lompat talipun sama dimana anak sudah bisa melakukannya tapi masih dalam tahap yang mudah mudah tetapi anak sudah mampu melakukannya. Untuk petak umpet mayoritas anak sudah

bisa melakukannya dan cukup ditingkatkan lagi sehingga kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi maksimal, sudah memenuhi tingkat capaian perkembangan anak. Permainan sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan, tetapi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Menurut Komite Kebijakan Laboratorium Perkembangan Anak seperti yang dikutip oleh Ctron dan Allen, pengoptimalan perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan ini secara terperinci meliputi: 1. Nilai diri dan kepercayaan diri, 2. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama, 3. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif, 4. Kemampuan untuk bersikap/berfikir secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri. Jadi permainan akan mengasah kemampuan anak terutama dalam menumbuhkan optimisme dan aktualisasi diri anak.

Permainan juga akan membantu berbagai aspek perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan fisik-motorik anak. Permainan akan mendorong kebutuhan untuk secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Lingkungan bermain yang terbuka dan menantang motorik anak akan memacu perkembangan dari gerakan lokomotor dan nonlokomotor anak. Melalui permainan, anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya. Berbagai gerakan dengan sensori motor, tangan, kaki, kepala atau bagian tubuhnya yang lain yang melibatkan otot besar maupun otot kecil sehingga memungkinkan anak untuk secara penuh mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya.⁶⁹

Untuk itu menurut Walkey motorik kasar anak dapat dikembangkan dalam kegiatan program pengembangan yaitu seperti berjalan diatas papan titian, berjalan dengan

⁶⁹ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 8.3-8.5.

berbagai variasi (mau mundur diatas satu garis), melompat, senam dengan gerakan kreativitas.⁷⁰

Hal ini juga tidak lepas dari asupan yang dikonsumsi oleh anak, motorik anak berkembang dengan baik juga didukung dengan adanya pemberian gizi kepada anak. Anak membutuhkan gizi untuk dikonsumsi seperti karbohidrat, protein, lemak, mineral, vitamin dan juga air. Dengan adanya pemberian gizi yang cukup itu dapat membantu meningkat tenaga dan energi terhadap anak sehingga anak menjadi lebih terlihat segar dan semangat. Anak usia sekolah memerlukan makanan yang bergizi untuk pertumbuhan tubuhnya. Dengan melalui pemberian makan disekolah, anak yang sulit makan atau tidak suka makan sering kali mau makan karena suasana lingkungannya dan ada teman disekolah.⁷¹ Dengan dikonsumsinya gizi yang berupa protein, lemak, vitamin,

⁷⁰ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, 3.23

⁷¹ Ruslianti, *Gizi dan Kesehatan Anak Prasekolah*, hal 56.

mineral itu menjadi komponen pembangun tubuh dalam rangka mempertahankan dan memperbaiki jaringan agar fungsi tubuh dapat berjalan sebagaimana mestinya. Makanan sehat dan bergizi mengandung berbagai zat yang bermanfaat bagi tubuh kita.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA Al-Ulum yang terletak di Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan bahwa peningkatan yang dialami oleh anak disebabkan anak tertarik mengikuti kegiatan permainan, anak yang aktif dan semangat melakukan kegiatan permainan tersebut perkembangan motorik kasarnya meningkat dengan pesat. Dalam permainan lompat tali, petak umpet dan engkleng anak sangat senang dan menikmati permainan tersebut sehingga ada anak yang meminta untuk terus melakukan permainan itu. Anak senang bermain karena selama pembelajaran anak selalu berada di dalam kelas

melakukan kegiatan yang membuat anak merasa bosan dan jenuh sehingga ketika anak diajak untuk bermain itu disambut dengan sangat antusias. Hal ini sependapat dengan teori klasik *kelebihan tenaga* yang dikemukakan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer seorang filsuf dari Inggris bahwa alasan anak bermain yaitu karena surplus energi dimana anak bermain terjadi akibat energi yang berlebih.⁷² Maksudnya yaitu apabila energi berlebih yang dimiliki oleh anak hanya untuk aktifitas monoton seperti pembelajaran di dalam kelas, calistung dan kegiatan yang ada di dalam kelas maka akan muncul rasa kejenuhan, sehingga energi berlebihnya tidak dapat disalurkan secara positif dan maksimal.

Dengan permainan tradisional berupa lompat tali, petak umpet dan engkleng itu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dimana anak menjadi

⁷² M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 28

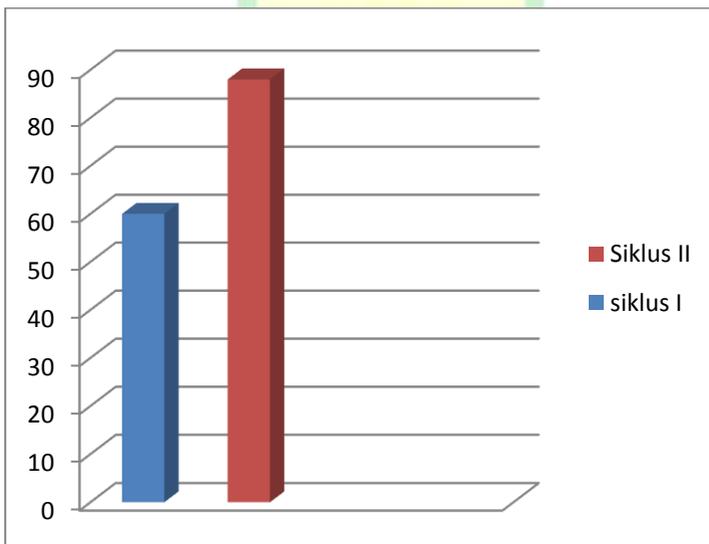
lebih aktif dan juga semangat dalam proses pembelajarannya. Anak tidak merasa jenuh dan bosan berada diruang kelas saja. Melalui permainan tradisional lompat tali, petak umpet dan engkleng anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti fisik-motorik, sosial, emosional dan lain sebagainya. Seperti pendapatnya Slamet Suyanto bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Hal ini juga disampaikan oleh Utami Munandar bahwa bermain adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, sosial, moral dan emosional.⁷³

Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terus mengalami peningkatan yang semakin membaik pada

⁷³ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 12-13.

setiap siklusnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode permainan tradisional petak umpet, lompat tali dan engkleng dapat meningkatkan motorik kasar anak kelas B RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan.

Dari keseluruhan hasil penelitian diatas dapat dilihat pada gambar grafik sebagai berikut:



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas kelompok B saat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam perancangan menggunakan permainan tradisional itu disambut dengan sangat antusias oleh anak. Di dalam RA bentuk peningkatan motorik kasar yang sudah diterapkan yaitu senam yang dilakukan seminggu sekali, tetapi saat pandemi ini sudah tidak dilakukan lagi mengingat situasi dan kondisi yang kurang kondusif.
2. Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional yaitu dimulai dari guru menyiapkan alat-

alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan kemudian guru mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional yang akan dilakukan.

3. Penerapan permainan tradisional petak umpet, lompat tali, dan juga engkleng yang dilaksanakan di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan pada kelompok B itu terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan nilai yang terus meningkat dalam setiap siklusnya. Peningkatan itu ditunjukkan pada siklus I yang meningkat dengan nilai rata-rata 25 atau 60%. Sedangkan peningkatan perkembangan motorik kasar pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 35 atau 88% .

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

a. Mohon untuk menerapkan metode yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar dalam setiap kegiatan belajar mengajar agar anak semangat dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Gunakan media-media yang bisa membangkitkan gairah belajar anak agar hasil yang diperoleh bisa maksimal.

2. Bagi siswa

a. Tingkatkan belajar dan teruskan belajar untuk bisa meraih cita-cita

b. Semangat belajar

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih berusaha meningkatkan aspek-aspek lain yang dapat diteliti sehingga memperoleh hasil penelitian

yang maksimal sehingga bermanfaat untuk semua orang dan bagi Pendidikan Anak Usia Dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Anis Endarwati. Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gejlik pada anak kelompok B di TK darma wanita Mambaul Arifin Desa Karangrejo Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.
- Aprilia Puspita Sari, Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT AR-rahman Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Ardi Wijaya Novan. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2013.
- As'adie Basuki. *Desain Pembelajaran Berbasis PTK Cara Mudah Menerapkan Langkah-langkah PTK dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas..* Ponorogo: STAIN Press, 2009.
- Decaprio Ricard. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Depertemen Pendidikan Nasional. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, 2008.

- Eliyyi Akbar. *Motede Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Farhatin Masruroh Khulusinniyah “ Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Bermain” *Jurnal Edupedia*, Vol. 3, No. 2, Januari 2019.
- Fitri Tadiastuti, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah 89 Penggilingan Jakarta Timur, *Skripsi* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019.
- Hamzah Nur. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015.
- Khadijah, Nur Amalia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kurniati Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Komang Trisna Mardayani dkk, “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4. No. 2 Tahun 2016.

- Mahmud. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Muhammad Fadlilah dan Lilif Muallifuat Kholida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016.
- Mulyani Sri. *Cara Cerdas Mendidik dan Mengoptimalkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Buana Pustaka, 2013.
- Mutiah Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010.
- M. Fadlillah. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014.
- M. Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- M. Fadlillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- M Imron Hasanudin & M Iqbal Hasanudin. *Model Pendekatan Bermain pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DEEPUBLISH 2020.

- Parapat Asmidar. *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Upaya Menumbuhkan Perilaku Prososial*. Tasikmalaya: Edu Publiser, 2020.
- Parapat Asmidar. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publiser, 2020.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kurikulum 2013 *Pendidikan Anak Usia Dini*, No 146 2014.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purnama Sigit, dkk. Pengembangan *alat permainan edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Pontjopoetro Soetoto. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Rimik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2002.
- Rahyubi Heri. *teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media, 2012.
- Ratna Nila Puspitasari “Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atlentik Lompat Jauh”, *Jurnal PG-PAUD Turnojoyo*, Volume3, Nomor 1, April 2016.

Ratna Nila Puspitasari dan Julianto “Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A Di TK” Program Study PG-PAUD dan PGSD Universitas Negeri Surabaya.

Safrudin Aziz. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.

Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.

Sanjaya Wima. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.

Setiani Eni. *Ensiklopedia Jakarta*. Jakarta: Lentera Abadi, 2009.

Sumantri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2005.

Sri Prihatini Puspitowati. Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Kcamatan Kelaten. Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2012.

- Subhan Futi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Qithos Digital Press, 2013.
- Sudjiono Bambang dkk, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- susanto Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta PT Bumi Aksara, 2017.
- Titi Karyani dkk. *Aku Cinta Jakarta Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas tiga*. Jakarta: Ganeca.
- Toho C. Mutohir dan Guzril. *Pengembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Wahyuningsih Sri. *Permainan Tradisional Anak Usia 4-5 Tahun*. PT Sandiarta Sukses, 2013.

