

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AMANAH  
LIL 'ALAMIN KALIWATES JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:  
**Dewi Ruliati**  
**NIM.T201511063**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
MEI 2019**

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AMANAH  
LIL 'ALAMIN KALIWATES JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:  
**Dewi Ruliati**  
**NIM.T201511063**

Disetujui Pembimbing



**Drs. H. Mahrus, M.Pd.I**  
**NIP. 19670525 200012 1 001**

## HALAMAN PENGESAHAN

# UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AMANAH LIL 'ALAMIN KALIWATES JEMBER

## SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis  
Tanggal : 27 Juni 2019  
Tim Penguji

Ketua



Nuruddin, M.Pd.I  
NIP. 19790304 200710 1 002

Sekretaris



Sari Dewi Noviyanti, M.Pd  
NUP. 20160393

Anggota :

1. Prof. Dr. H. Mahjuddin, M.Pd.I
2. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I



Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukti'ah, M.Pd.I  
NIP. 19640511 199903 2 001

## MOTTO

﴿ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً تَخْلُقُ مَا يَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴾

Artinya: “Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”. (QS Ar-Rum {30}):54<sup>1</sup>



<sup>1</sup> al Qur'an Tajwid Warna terjemah dan Transliterasi, Al-MISBAH, (Jakarta Pusat: Beras Alfath, 2017), 30:54

## PERSEMBAHAN

*Tugas akhir (Skripsi) untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) ini  
saya persembahkan untuk :*

*Kedua orang tua yang telah mendoakan serta selalu memberikan  
semangat kepada saya untuk menuntut ilmu. Saya selalu bangga menjadi  
anak kalian.*

*Suami tercinta yang telah membimbing dan mendoakan serta memberi  
kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu hingga saat ini.*

*Semua sahabat-sahabatku tersayang di kelas PIAUD C2 yang selalu  
berbagi pengetahuan dan memberi motivasi serta telah menjadi sahabatku  
selama ini dan memberikan warna warni kehidupan yang menyenangkan.*



## KATA PENGANTAR



Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta Salam untuk Nabi Muhammad SAW atas syafaatnya semoga penulis termasuk dalam golongannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan. Pada akhirnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi
5. Segenap Jajaran Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember
6. Ibu Nanik Febri Mikedana Kepala Raudhatul Athfal Amanah Lil'Alamin, dan guru yang telah memberikan data-data yang diperlukan selama penelitian

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang terkandung dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, 27 Mei 2019

Penulis

**Dewi Ruliati**  
NIM.T201511063



## ABSTRAK

**Dewi Ruliati, 2019.** *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember*

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri. Permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Permainan tradisional seperti engklek, lompat tali dan petak umpet dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab anak harus melakukan gerakan melompat-lompat, menjaga keseimbangan dengan satu kaki, memutar badan secara cepat, berlari, dan membungkukkan badan.

Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan engklek Di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember?, 2) Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan lompat tali di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember? Dan 3) Bagaimana meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan petak umpet di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember?

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember, 2) untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember, 3) untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, untuk mengumpulkan data digunakan metode sebagai berikut: a) Observasi, b) wawancara, dan c) Dokumentasi. Sedangkan analisa data menggunakan deskriptif naratif dengan keabsahan data triangulasi sumber.

Berdasarkan hasil pembahasan didapat kesimpulan bahwa 1) Permainan Tradisional Engklek dapat meningkatkan motorik kasar Anak Usia Dini di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember dengan cara bermain yang baik sesuai dengan teori dan langkah-langkah sehingga Motorik Kasar anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan indikator perkembangan anak yaitu: menjaga keseimbangan tubuh dengan melompat menggunakan satu kaki, melempar benda tepat sasaran, membungkukkan badan ke depan, memutar seluruh badan. 2) Permainan Tradisional Lompat Tali dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember dengan cara bermain dengan baik sesuai indikator perkembangan anak yaitu: melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, bermain dengan aturan, dan 3) Permainan Tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan Yaitu: Bermain dengan aturan, Melompat, meloncat dan berlari.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK SKRIPSI .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah .....	7
C. Fokus Penelitian .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah .....	9
G. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	17
1. Kajian Teori Kemampuan Motorik Kasar .....	17

2. Pengertian Motorik Kasar.....	20
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan fisik Motorrik pada anak Usia dini .....	21
4. Tujuan Pengembangan Motorik Anak.....	23
5. Metode Pengembangan motorik Anak .....	24
6. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Motorik kasar.....	25
7. Permainan .....	26
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	52
B. Lokasi Penelitian .....	53
C. Subyek Penelitian .....	53
D. Teknik Pengumpulan Data .....	54
E. Analisis Data .....	56
F. Keabsahan Data .....	58
G. Tahap - Tahap Penelitian.....	59
<b>BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	60
B. Penyajian dan Analisis Data.....	65
C. Pembahasan Temuan .....	81
<b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran-saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>

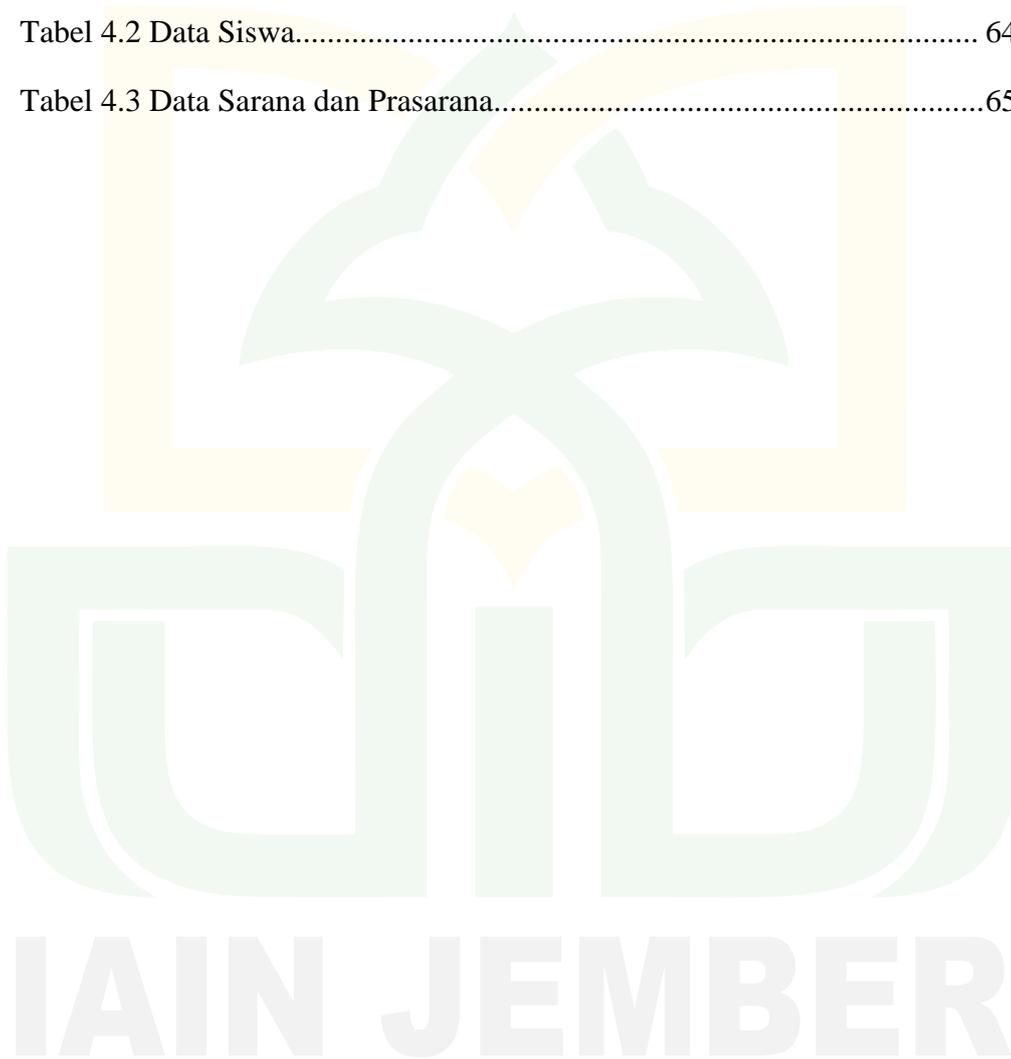
## **LAMPIRAN-LAMPIRAN:**

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Wawancara
4. Jurnal Penelitian
5. Foto Kegiatan Pembelajaran
6. Surat Keterangan (Izin Penelitian)
7. Surat Keterangan (Selesai Penelitian)
8. Biodata Penulis



## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
Tabel 1.1	Hasil pra Survey Perkembangan Motorik Kasar.....	6
Tabel 2.1	Perbedaan penelitian dengan penelitian terdahulu.....	16
Tabel 4.1	Data guru.....	64
Tabel 4.2	Data Siswa.....	64
Tabel 4.3	Data Sarana dan Prasarana.....	65



## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
	Gambar 4.1 Senam Ceria .....	67
	Gambar 4.2 Anak Bermain Engklek .....	68
	Gambar 4.3 Anak Bermain Engklek .....	70
	Gambar 4.4 Anak Bermain Lompat Tali.....	75
	Gambar 4.5 Anak Bermain Lompat Tali.....	76
	Gambar 4.6 Anak Bermain Petak Umpet.....	79



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia Dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, dimana pada usia ini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian anak, karena usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (*golden age*).

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal apabila ditujukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun. Tujuannya adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak yang meliputi 6 aspek yaitu aspek agama, kognitif, bahasa, fisik, sosial emosional dan seni.

Suyadi dan Maulidyah Ulfah dalam Novan Ardy Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakekatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Itulah sebabnya, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan karakter atau kepribadiannya dan potensinya secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial dan emosi, serta fisik motorik.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta:Gava Media, 2016), Hlm. 2

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1, angka 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup> Selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Layanan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun, di mana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang sangat pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena pada masa ini semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal, melalui stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru. Pertumbuhan dan perkembangan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, fisik, sosial-emosional, kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek ini harus berjalan secara seimbang dan dengan baik. Dalam konteks penelitian ini, salah satu aspek yang harus ditingkatkan dengan baik adalah

---

<sup>2</sup> Sekretariat Negara RI, *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*

<sup>3</sup> *Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Layanan Pendidikan*

aspek motorik kasar anak, dimana aspek tersebut merupakan aspek yang penting bagi anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.

Perkembangan anak di usia dini merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak berbeda, ada yang cepat dan yang lambat, tergantung factor bakat (*genetic*), lingkungan (gizi dan cara perawatan).<sup>4</sup>

Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik juga dijelaskan dalam Al- Qur'an dalam QS Ar-Rum (30): 54).

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

Artinya: “Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”. (QS Ar-Rum {30}):54<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*(Jakarta:Kencana, 2011).20

<sup>5</sup> al Qur'An Tajwid Warna terjemah dan Transliterasi, Al-MISBAH, (Jakarta Pusat: Beras Alfath,2017) Surat Ar-rum 30:54

Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang terus berlanjut dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar yang membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda, berdiri dengan satu kaki. Sedangkan motorik halus ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan.<sup>6</sup> Berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan dan kaki merupakan perkembangan yang dapat diprediksi melalui kegiatan bermain yang diharapkan anak mampu dalam kemampuan ketangkasan, seperti: melempar, meloncat, dan berlari yang dimana kaki dan tangan akan sangat digunakan saat bermain.<sup>7</sup>

Proses motorik kasar adalah suatu kegiatan atau pelaksanaan yang menggunakan otot-otot besar pada anak untuk menjadi dasar melakukan aktivitas yang terkoordinasi melalui otak, sehingga dapat merangsang dan melakukan kegiatan seperti: berjalan, melompat, menendang, berlari, melempar. Kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk kelenturan,

---

<sup>6</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan:Universitas terbuka, 2012). Hlm 1,13

<sup>7</sup>Ibid., 2.3-2.5

<sup>7</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.13

keseimbangan, dan kelincihan, melakukan permainan fisik dengan aturan, gerakan melompat yang dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain.<sup>8</sup>

Kenyataannya berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B di RA Amanah Lil 'Alamin pada tanggal 28 Februari 2018 peneliti menemukan suatu masalah yang ingin diteliti yaitu masih terdapat beberapa anak yang kemampuan motorik kasar anak belum berkembang pada saat anak berdiri dengan menggunakan satu kaki secara seimbang dan melompat dengan menggunakan satu atau dua kaki. Dalam mengembangkan motorik kasar anak, guru menggunakan metode pemberian tugas yaitu perintah untuk menirukan gerakan pohon tertiuip angin, gerakan binatang seperti kelinci melompat, buaya merayap serta bermain menggunakan alat permainan diluar yaitu perosotan, ayunan, senam dan jalan-jalan.<sup>9</sup>Berdasarkan hasil wawancara pada hari yang sama bahwa guru menggunakan metode bermain untuk mengembangkan motorik kasar anak, untuk permainan biasanya guru menggunakan permainan tradisional seperti permainan ular naga, engklek, petak umpet, lompat tali. Dari ketiga permainan tradisional diatas dapat berguna untuk melatih kecepatan, kesigapan, keseimbangan dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh dapat bergerak dan melalui permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar siswa dapat mengalami peningkatan.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

<sup>9</sup>Observasi, 28 Februari 2018

<sup>10</sup> Aviv Ratna, Wawancara, 28 Februari 2018

**Tabel 1.1**

Hasil pra survey Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun

Di RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Nama	Jenis Kelamin	Capaian Perkembangan
1	Zahira Raihana	P	BSH
2	Naviq	L	MB
3	Putri	P	MB
4	Thoriqul Ibad	L	BSH
5	Indah Purnama Sari	L	MB
6	Fristylian Akbar	L	MB
7	Rizky Mubarok	L	BB
8	Raviv	L	MB
9	Febyan	P	BSH
10	Sultan	L	BSH
11	Alya	P	MB
12	Rifat	L	MB
13	Fatimatuz Zahro	P	MB
14	Arum	P	BSH
15	Valley	L	BB
16	Akram	L	BB
17	Athina	P	BB

Indikator perkembangan:

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat
3. Lari rintangan
4. Merubah arah posisi dengan cepat

Keterangan :

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan (Belum Berkembang)

MB : Anak menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator tetapi masih dibantu (Mulai Berkembang)

BSH : Anak menunjukkan sesuai indikator(Berkembang Sesuai Harapan)

BSB : Anak melaksanakan tanpa bantu secara cepat, tepat, lengkap, dan benar (Berkembang Sangat Baik)

Dari tabel diatas bahwa keseluruhan perkembangan motorik kasar di RA. Amanah lil ‘Alamin Kaliwates Jember menunjukkan perkembangan sebagai berikut dari 17 anak terdapat yang masuk ketegori BSH berjumlah 5 anak, kategori MB berjumlah 8 anak, sedangkan kategori BB berjumlah 4 anak. Kesimpulan dari data diatas perkembangan motorik kasar anak di RA.Amanah Lil ‘Alamin belum berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional pada Kelompok B di RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional petak umpet, lompat tali, engklek di RA.Amanah lil ‘Alamin Kaliwates Jember.

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan fokus masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali di RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember?

2. Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan Petak Umpet di RA Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember?
3. Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan engklek di RA Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember?<sup>11</sup>

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari fokus penelitian tersebut, maka penelitian yang dilaksanakan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Amanah liL 'Alamin Kaliwates Jember.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Amanah liL 'Alamin Kaliwates Jember.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Amanah liL 'Alamin Kaliwates Jember.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam melaksanakan aktivitas apapun pasti tergantung pada suatu tujuan tertentu yang bersifat positif dan diharapkan dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat, baik pada pelaksana pada khususnya dan pada orang lain pada umumnya. Begitu juga dalam penelitian, unsur manfaat adalah salah

---

<sup>11</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 44

satu faktor yang diharapkan dari hasil suatu penelitian. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan pengetahuan dan wawasan serta memperkaya wacana kajian di dunia akademik dan dijadikan sebagai acuan dan masukan tentang pembelajaran Anak Usia Dini agar dapat menghasilkan generasi anak bangsa yang baik.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah dalam bidang pengembangan motorik kasar melalui permainan tradisional.
- 2) Penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pemahaman tentang pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah.

#### b. Bagi Lembaga

Sebagai masukan atau sumbangsih pemikiran bagi RA.Amanah Lil ‘Alamin di Kecamatan Kaliwates Jember.

#### c. Bagi IAIN Jember

- 1) Penelitian ini dapat menjadi tambahan literatur bagi lembaga IAIN Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan pendidikan.

- 2) Serta dapat memberikan kontribusi positif, guna mempertahankan eksistensi dan sebagai sumbangan pemikiran yang diharapkan mampu menjadi sarana pengembangan pengetahuan.

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.<sup>12</sup>

### 1. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Contohnya, melompat, melompat, berlari, berdiri dengan satu kaki, jungkir balik, menaiki sepeda roda dua.<sup>13</sup>

### 2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak serta menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.<sup>14</sup>

Definisi istilah diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah kegiatan yang melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh

<sup>12</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya tulis ilmiah*, 45

<sup>13</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.13

<sup>14</sup> Iswinarni, *Permainan tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2017), 6-7

tubuh anak yang mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang dapat dikembangkan, salah satunya melalui permainan tradisional seperti permainan engklek, lompat tali, dan petak umpet.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan akan diuraikan secara singkat isi keseluruhan skripsi, sehingga dapat diperoleh gambaran yang universal atau menyeluruh. Pada dasarnya dalam skripsi IAIN Jember terdiri dari lima bab yang meliputi beberapa sub bab.

Bab satu, pendahuluan. Memuat komponen dasar penelitian yaitu meliputi latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab dua, kajian pustaka meliputi kajian terdahulu serta kajian teori fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan teori pada bab berikutnya guna menganalisa data yang diperoleh dari penelitian.

Bab tiga membahas metode penelitian, dalam bab ini membahas tentang metode yang digunakan peneliti yang meliputi pendekatan dan jenis pendekatan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat berisi tentang penyajian data dan analisis data. Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data serta membahas temuan dari penelitian lapangan.

Bab lima penutup meliputi kesimpulan dan saran –saran yang memuat tentang kesimpulan seluruh isi skripsi ini, serta mengemukakan saran yang dianggap perlu berdasarkan analisa data.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian terdahulu ada beberapa hasil penelitian yang penulis anggap mempunyai relevansi mengenai penelitian yang penulis lakukan.

*Pertama:* Mella Citra Devana, 2017 Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan dengan judul “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.”<sup>15</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya mengembangkan motorik kasar melalui permainan engklek untuk Anak Usia Dini.

Hasil dari penelitian tersebut adalah permainan engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan cara bermain yang benar serta mengikuti langkah-langkah secara teori dengan indikator : 1. Melempar benda sesuai sasaran, 2. Keseimbangan tubuh dengan mengangkat satu kaki dengan cara melompat, 3. Membungkikkan badan ke depan, 4. Memutar seluruh tubuh.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perkembangan motorik kasar Anak Usia Dini.

Pada metode penelitian sama –sama menggunakan metode penelitian

---

<sup>15</sup> Mella Citra Devana, *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung*, 2017. Skripsi (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017).

kualitatif deskriptif. Subjek penelitian juga meneliti kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada variabel dua, penelitian terdahulu hanya menggunakan metode bermain engklek, Sedangkan penelitian ini menggunakan tiga permainan sebagai variabel dua.

*Kedua:* Skripsi yang ditulis oleh Aprilia Puspita Sari Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini di Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan”<sup>16</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK IT Ar-Raihan setelah menerapkan permainan tradisional kucing-kucingan.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat kenaikan pada aspek keseimbangan sebesar 83.33%, pada aspek kecepatan mengalami kenaikan sebesar 83.34% dan 75% dari 24 anak telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada variabel yang digunakan yaitu motorik kasar anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan

---

<sup>16</sup> Aprilia puspita Sari, *upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan*. Skripsi. (Universitas Negeri Yogyakarta)

penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Variabel dua yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan satu variabel sedangkan pada penelitian ini menggunakan tiga variabel.

*Ketiga:* Skripsi yang ditulis oleh Annisa Rachmadyana Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Senam Pada Kelompok A di RA Masyitoh 7 Kota Magelang”<sup>17</sup>

Tujuan dalam penelitian terdahulu ini adalah untuk mengetahui metode apa saja yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak dan faktor pendukung dan penghambat apa saja yang mempengaruhi pengembangan motorik kasar anak usia dini di RA Masyitoh Kota Magelang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa ada kenaikan pengembangan motorik kasar anak melalui kegiatan senam irama dan pentingnya kelengkapan guru dalam mengembangkan motorik anak melalui metode senam irama.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama mengembangkan motorik kasar anak. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian sekarang menggunakan kualitatif deskriptif serta pada subjek penelitian yang menggunakan rentang usia 4-5 tahun pada penelitian

---

<sup>17</sup> Annisa Rachmadyana, Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Senam Irama pada Kelompok A di RA Masyitoh 7 Kota Malang. 2017. Skripsi. (Universitas Islam Negeri SunanKalijaga Yogyakarta. 2017).

terdahulu, rentang usia 5-6 tahun pada penelitian sekarang dan penelitian terdahul menggunakan senam irama sebagai variabel dua sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan permainan tradisional sebagai variabel dua.

**Tabel 1.2**  
**Tabel persamaan dan perbedaan**

<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas</b>
<i>Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motorik kasar Anak Usia dini</li> <li>- Metode Penelitian yang digunakan</li> <li>- Subjek penelitian rentang usia 5-6 tahun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel dua yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam penelitian yang dilakukan lebih menekankan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional</li> </ul>
<i>Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motorik kasar anak usia dini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode penelitian</li> <li>- Variabel dua yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam penelitian yang dilakukan lebih menekankan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional</li> </ul>
<i>Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Senam Pada Kelompok A di RA Masyitoh 7 Kota Magelang.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motorik kasar anak usia dini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode penelitian</li> <li>- Variabel dua yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam penelitian yang dilakukan lebih menekankan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional</li> </ul>

## B. Kajian Teori

### 1. Pengertian Perkembangan Motorik

Istilah motorik merujuk pada faktor biologis dan mekanisme yang mempengaruhi gerak. Istilah gerak merujuk pada perubahan aktual yang terjadi pada bagian tubuh yang dapat diamati, dengan demikian motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Sujiono motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh.<sup>19</sup>

Motorik (motor) menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan didalam penggunaan sehari-hari tidak dibedakan antara motorik dengan gerak. Namun yang harus diperhatikan bahwa gerak yang dimaksud disini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni geraknya anggota tubuh (tangan, lengan, kaki) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.

Perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam mengembangkan motorik anak. Oleh sebab itu, perkembangan

---

<sup>18</sup> Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Cimanggis, Depok: KENCANA, 2017), 113

<sup>19</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.3

kemampuan motorik anak dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Menurut Bambang Sujiono perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Pengembangan kemampuan motorik sangat diperlukan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut seefel ada tiga jenis gerakan dasar motorik adalah :

a. Gerakan Lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat, seperti berlari, meloncat, melompat, dan menggeser ke kanan dan ke kiri

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerakan non lokomotor adalah suatu gerakan yang pelakunya tidak berpindah tempat seperti mengulur, menekuk, membungkuk, membengkokkan badan, memutar, mendorong, menarik, mengangkat dll.

c. Gerakan Manipulatif

Gerakan manipulatif adalah gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya, gerak ini melibatkan koordinasi mata dan

tangan, koordinasi mata dan kaki seperti melempar, menendang, memukul dengan pemukul.

Secara umum ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak pada usia dini yaitu:

- a. Tahap Kognitif yaitu tahap dimana anak berusaha melakukan gerakan dengan kesadaran mentalnya anak mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.
- b. Tahap Asosiatif yaitu tahap perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya agar tidak terjadi kesalahan di masa yang akan datang.
- c. Tahap Autonomous yaitu gerakan yang ditampilkan merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan.<sup>20</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik anak memang sangat penting karena akan mempengaruhi perilaku sehari-harinya. Pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak dan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain, sedangkan meningkatnya keterampilan motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak.

---

<sup>20</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.9-1.12

## 2. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Masganti motorik kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Contoh keterampilan motorik kasar yaitu keterampilan menggunakan otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan.<sup>21</sup> Selanjutnya menurut Sujiono motorik adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda dua, serta berdiri dengan satu kaki.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka sedih, senang, gembira, berlari, jinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya.

---

<sup>21</sup> Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Cimanggis, Depok: KENCANA, 2017), 113

Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri diatas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya.<sup>22</sup>

### 3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini

Tingkat pencapaian perkembangan adalah gambaran mengenai perkembangan yang berhasil dicapai oleh anak usia dini pada aspek fisik motoriknya.

Untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan tersebut kemudian BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan) menetapkan standard minimum tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang harus dijangkau oleh TPA, KB maupun TK, RA.<sup>23</sup>

**Tabel 1.2**  
**Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 tahun.<sup>24</sup>**

Usia	Motorik Kasar	Motorik Halus
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meniru gerakan-gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dll</li> <li>- Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)</li> <li>- Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran.</li> <li>- Menjiplak bentuk.</li> <li>- Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.</li> </ul>

<sup>22</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012),1.13

<sup>23</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2014), Hlm 41-44

<sup>24</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>terkoordinasi.</li> <li>- Melempar sesuatu secara terarah</li> <li>- Menangkap sesuatu secara tepat.</li> <li>- Melakukan gerakan antisipasi</li> <li>- Menendang sesuatu secara terarah</li> <li>- Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.</li> <li>- Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</li> <li>- Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengulas, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras.</li> </ul>
4-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan</li> <li>- Melakukan koordinasi gerakan mata, kepala, tangan, kaki, dalam meniru tarian atau senam.</li> <li>- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> <li>- Melakukan kegiatan kebersihan diri.</li> <li>- Melakukan permainan dengan aturan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar sesuai gagasannya.</li> <li>- Meniru bentuk</li> <li>- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.</li> <li>- Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.</li> <li>- Menggantung sesuai dengan pola.</li> <li>- Menempel gambar dengan tepat.</li> <li>- Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.</li> </ul>

Berdasarkan tabel perkembangan motorik dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Pada usia 5-6 tahun anak sudah bisa melakukan kegiatan yang lebih rumit dan kompleks dibanding usia anak 1-4 tahun. Jika pada usia 5-6 tahun anak belum bisa melakukan kegiatan seperti tabel diatas, maka anak mengalami perkembangan yang kurang maksimal dan perlu dikembangkan lagi.

#### 4. Tujuan pengembangan motorik anak

Standar Kompetensi Kurikulum PAUD tercantum bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki sekolah dasar.

Menurut Sujiono mengembangkan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan fisik/motoriknya maka guru akan meningkatkan kemampuan fisik/motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan halus anak. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat serta terampil.

Potensi dasar motorik anak diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah adalah anak mampu:

- a. Kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai macam media/ bahan menjadi suatu karya seni.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), Hlm 2.10

## 5. Metode pengembangan motorik anak

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode dipilih oleh guru berdasarkan kegiatan yang dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuhnya, metode kegiatan yang dapat memacu kegiatan motorik kasar anak dapat belajar menangkap bola, menendang, meloncat, melompat, dan sebagainya. Untuk menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk pengembangan motorik anak guru perlu menentukan dan merencanakan:

- a. Tujuan kegiatan
- b. Tema/topik kegiatan
- c. Metode
- d. Tempat kegiatan
- e. Peralatan atau bahan yang digunakan
- f. Urutan langkah kegiatan

Guru juga melakukan kegiatan pembukaan/awal, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan menentukan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui kemampuan anak.<sup>26</sup>

## 6. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar

Pengembangan kemampuan gerak dari mulai kemampuan gerak dasar, kemampuan gerak tertentu sampai kemampuan gerak khusus yang dipengaruhi oleh faktor tampilan dan faktor lingkungan. Faktor tampilan paling sering berpengaruh pada kemampuan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem sarafnya.

Sejumlah ahli menganggap bahwa sistem saraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan kemampuan gerak anak. Kesulitan terbesar untuk mengembangkan sistem saraf adalah cara mengontrol banyaknya kegiatan sendi gerak tubuh per unit. Pada satu lengan saja kira-kira ada 2600 unit gerak, 26 otot, dan 4 sendi, Namun melalui latihan, masing-masing unit gerak akan terkoordinasi.

Faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak, motivasi untuk bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya melihat benda atau mainan yang menarik maka seseorang akan bergerak menuju kearah benda. Sebaiknya, terbatasnya

---

<sup>26</sup> <sup>26</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012),Hlm 2.11-2.13

kesempatan untuk bergerak secara aktif akan memperlambat perkembangan gerak anak.<sup>27</sup>

## 7. Permainan

### a. Pengertian Permainan

Schefer & Reid mengatakan permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius daripada bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu.<sup>28</sup> Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, karena dengan bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku anak.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran berbeda tentang bermain, tetapi sama-sama memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi perkembangan anak. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian.

---

<sup>27</sup> Bambang Sujiono.....3.28

<sup>28</sup> Iswinanrni, *Permainan Tradisional Prosedur dan analisis Manfaat Psikologis*, (Malang: Univesitas Muhammadiyah Malang, 2017), 3

Hurlock mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak.<sup>29</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Brown & Vaughan bahwa bermain merupakan aktivitas primer dan menggembirakan dengan ciri-ciri yaitu bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimpovisasi, dan ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulanginya lagi.<sup>30</sup> Spenser juga menyatakan bahwa anak bermain karena anak mempunyai energi berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas, sehingga anak terbebas dari perasaan tertekan. Terdapat lima karakteristik bermain bagi anak, antara lain:

- 1) Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- 3) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama)
- 4) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya
- 5) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.<sup>31</sup>

Pengertian ini menggambarkan apabila bermain menyenangkan anak akan terus melakukannya, namun bila sudah tidak menyenangkan anak

---

<sup>29</sup> Ibid., Hlm 1

<sup>30</sup> Ibid., hlm 1

<sup>31</sup> Montolalu, dkk, *Bemain dan permainan anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.2-1.3

akan langsung menghentikan permainan tersebut. Dalam hal ini terkandung interaksi antara anak dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat dirangsang, dipertahankan, atau dihentikan oleh faktor-faktor yang ada dalam hubungan antara anak dengan lingkungannya. Vygotsky menyatakan bahwa bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Melalui bermain anak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan pelatihan-pelatihan, percobaan, mengadakan perubahan untuk mendapatkan penghargaan.

Athey menjelaskan bahwa bermain memberi kesempatan pada anak untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi, bermain juga membantu anak untuk memupuk rasa percaya diri secara fisik. Permainan yang menyenangkan akan membuat anak tertantang untuk lebih memahami arti bermain. Anak yang memiliki kecerdasan gerak kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan anak terlihat seimbang, luwes, dan cekatan.

Pendapat yang telah dijabarkan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain itu alamiah dan spontan yang merupakan kebutuhan anak. Bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari karena bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, bekerja, dan belajar. Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapan pun dan akan melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar, karena melalui bermain anak mulai

belajar tentang apa yang mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungannya seperti berekspresi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, meningkatkan keterampilan sosial, dan ikut membentuk perilaku anak.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Permainan**

##### 1) Motivasi

Kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat yang berasal dari anak itu sendiri, tanpa paksaan oleh siapapun. Mereka akan dengan senang hati aktif dalam permainan.

##### 2) Lingkungan yang menunjang

Kesempatan bermain sangat terkait dengan keadaan lingkungan bermain. Lingkungan yang kurang memadai fasilitasnya, tidak aman, tidak menyenangkan, akan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak terbatas. Oleh sebab itu maka diperlukan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

##### 3) Perilaku anak dalam bermain

Perilaku bermain anak dapat bervariasi sesuai tingkat usia, lingkungan dan sosial ekonomi orang tua. Pada umumnya dari kegiatan bermain muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan dengan program pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, intelektual dan bahasa serta sosial emosional. Melalui bermain anak dapat menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan dorongan-dorongan

yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya bermain akan membuat anak lega dan rileks yang akan mengubah perilaku yang negatif menjadi positif.<sup>32</sup>

### c. Tahapan Perkembangan Bermain

Beberapa pendapat para ahli tentang tahapan bermain anak usia dini adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

#### 1) Hurlock

a) Tahapan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

##### Tahap Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Kegiatan permainan terbatas pada melihat orang dan benda. Berusaha menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, setelah merangkak atau berjalan mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

b) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada usia 2-3 tahun anak membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan sehingga diajak bercakap dan dianggap teman bermainnya.

c) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahap ini terjadi bersamaan dengan anak masuk ke sekolah dasar. Semula masih bermain dengan barang mainan, terutama bila

<sup>32</sup> Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 2.5-2.6

<sup>33</sup> Iswinarni, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis manfaat Psikologis*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 3-5

sendirian, kemudian akan tertarik pada beragam permainan seperti games, olah raga, dan bentuk permainan orang dewasa lainnya.

d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Semakin mendekati masa pubertas, anak mulai kehilangan minat terhadap permainan yang sebelumnya disenangi dan mulai menghabiskan waktunya dengan melamun.

2) Jean Piaget

Tahapan bermain menurut piaget adalah sebagai berikut:

a) Tahap Sensori Motorik (3-4 bulan 1-2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor. Sebelum usia 3-4 bulan kegiatan anak belum dikatakan bermain. Kegiatan anak lebih terkoordinasi dari pengalamannya dan diulang berkali-kali. Pada usia 18 bulan sudah tampak adanya percobaan aktif pada kegiatan bermain anak.

b) Tahap Simbolik (2-7 tahun)

Periode pra operasional yang ditandai dengan bermain hayal dan bermain pura-pura. Mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang dan sebagainya.

c) Tahap Sosial yang memiliki aturan (8-11 tahun)

Penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objekif. Anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan permainan yang mempunyai aturan.

d) Tahap Permainan yang memiliki aturan dan olah raga

Kegiatan bermain masih menyenangkan, meskipun memiliki aturan lebih ketat dan diperlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan kartu atau kasti.

**d. Permainan Tradisional**

1) Pengertian permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Tahapan usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah anak usia sekolah. Permainan tradisional sebagai salah satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar diberbagai penjuru nusantara, namun saat ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami penurunan terutama bagi mereka yang saat ini berada di daerah perkotaan bahkan beberapa diantaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Secara umum permainan tradisional memberikan kegembiraan kepada anak-anak dan memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah tidak menutup

kemungkinan juga di mainkan di daerah tertentu, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya walaupun memiliki cara dan ke khasan dalam melakukan permainan tradisional.

Dharmamulya berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi local wisdom bagi sebuah budaya<sup>34</sup>. Sejalan dengan pendapat Akbari menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang didalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.<sup>35</sup> Definisi senada juga dikemukakan oleh Parlebas bahwa permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya.<sup>36</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada secara turun temurun yang merupakan hasil dari budaya lokal yang dilakukan secara berkelompok atau minimal dua orang yang mengandung nilai-nilai baik, positif dan diinginkan.

---

<sup>34</sup> Iswinarni, Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis, (Tangerang selatan, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 7

<sup>35</sup> Ibid., 6

<sup>36</sup> Ibid., 6

Permainan tradisional di Indonesia memiliki ragam bentuk dan variasi permainan diantaranya permainan benteng, engklek, gobak sodor, petak umpet, kelereng, lompat tali, lempar karet, ular naga, dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti menerapkan tiga permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun yaitu permainan lompat tali, engklek, dan petak umpet.

## 2) Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, dari sudut penggunaan bahasa, nyanyian, aktivitas fisik, dan psikis. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebaya maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kognitif anak, bahasa dan motorik baik kasar maupun halus. Anak menggunakan gerakan, kemampuan fisiknya, melatih kreatifitas, dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan.<sup>37</sup>

Subagiyo menjelaskan ada beberapa manfaat permainan tradisional, diantaranya:

---

<sup>37</sup> Iswinarni, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (tangerang Selatan, Universitas Muhammadiyah malang, 2017), 24

- a) Anak menjadi lebih kreatif, permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan menggunakan barang, benda, tumbuhan yang ada disekitarnya.
- b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya dengan tertawa, berteriak, bergera.
- c) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak, permainan seperti ular naga, pancasila lima dasar dapat menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
- d) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal, dengan permainan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi antar teman..
- e) Mengembangkan kecerdasan logika anak, pada permainan tradisional terdapat permainan yang melatih anak untuk berhitung.
- f) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, pada umumnya permainan tradisional mendorong anak untuk aktif bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.
- g) Mengembangkan kecerdasan natural anak, dengan memanfaatkan alat atau bahan yang ada disekitar lingkungan, seperti tumbuhan, tanah lebih mendekatkan anak pada alam.

- h) Mengembangkan kecerdasan spasial anak, Hal ini nampak pada saat bermain peran yang dapat mendorong anak mengenal ruang dan berganti peran.
- i) Mengembangkan kecerdasan musikal anak, Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional.
- j) Mengembangkan kecerdasan spritual anak, dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah, namun hal ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri.<sup>38</sup>

### 3) Klasifikasi Permainan Tradisional

Lavega membedakan karakteristik permainan tradisional menjadi 4 kategori, yaitu:

- a) Permainan Psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut. Misalnya: yoyo, lompat-lompatan, engklek, layang-layang.
- b) Permainan kerja sama, yaitu permainan yang membutuhkan kerja sama antara pemain satu dengan lainnya. Misal: lompat tali, menari bersama, permainan lingkaran.
- c) Permainan yang mempunyai lawan, yaitu; permainan yang mengharuskan satu lawan semua (salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain), satu lawan satu (perlawanan satu

<sup>38</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 49-52

lawan satu), Misalnya: berebut bola, balap karung, dakon, dam-daman.

d) Permainan kerja sama-perlawanan, yaitu permainan perlawanan antara dua tim. Misal: gobag sodor, kasti, bentengan, penteng.<sup>39</sup>

#### 4) Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.<sup>40</sup>

Bermain atau kegiatan melakukan permainan sangat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya maka, bermain dianggap sebagai media yang penting untuk bersosialisasi. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta halus. Anak menggunakan gerakan dan kemampuan fisiknya, melatih kreatifitas, dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan.

Bermain bagi anak tidak sekedar menghabiskan waktu, tetapi merupakan media untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain bagi anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan

<sup>39</sup> Iswinarni, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2017), 3-4

<sup>40</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional* (yogyakarta: DIVA Press, 2016), 52

kepribadiannya. Misbach dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus
- b) Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, dll
- c) Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
- d) Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai
- e) Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
- f) Aspek spritual, permainan tradisional dapat membantu anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
- g) Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

h) Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.<sup>41</sup>

## 5) Macam-macam Permainan Tradisional

### a) Permainan Engklek

Permainan engklek dikenal dengan permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Pada bidang-bidang datar yang digambarkan diatas tanah dengan membuat kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki ke kotak berikutnya. Bermain dilakukan dengan senang hati atau suka rela tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain. Permainan engklek merupakan permainan yang paling banyak mempunyai variasi nama dan prosedur, permainan ini mensyaratkan pemain untuk mengangkat satu kaki dan melompat di antara kotak satu dengan kotak yang lain.

Permainan engklek populer hampir diseluruh wilayah Indonesia. Dengan nama yang berbeda-beda. Di Kalimantan Timur dengan sebutan picis sedangkan di Jawa dikenal dengan engklek, manda di sunda. Sedangkan di daerah lain disebut dengan dengkleng, gejlek, gili-gili, dampu atau lempeng.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan.<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 53-54

<sup>42</sup> Iswinarni, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2017), 97

Menurut Indiyah Prana permainan engklek biasanya dilakukan oleh anak usia 8 tahun sampai 16 tahun, karena permainan ini memerlukan kelincahan anak untuk engklek (melompat/melangkah dengan hanya bertumpu pada satu kaki) serta kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh. Permainan ini bisa dilakukan kapan saja dan dapat dilakukan di halaman rumah yang rata atau bisa juga dilakukan di lantai rumah dengan memberi garis membentuk kotak-kotak.<sup>43</sup>

Menurut Mulyani, dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa “engklek”, anak yang menyukai permainan ini biasanya perempuan. Tapi tidak menutup kemungkinan anak laki-laki pun bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak.<sup>44</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang anak atau lebih dengan melompat/berjalan dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lain yang pada umumnya dimainkan di lapangan terbuka dengan peralatan berupa kapur dan pecahan genting.

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun ada aturan

---

<sup>43</sup> Indiyah Prana Amertawengrum, *Permainan Tradisional Jawa* (Klaten: Intan Pariwara, 2010), 53

<sup>44</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING, 2013), 46

tertentu yang harus diikuti/disepakati untuk mendapatkan tempat bermain. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan, permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah.<sup>45</sup>

(1) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar, dan sebagainya.

(2) Tempat bermain, permainan ini bisa dilakukan dimana saja seperti halaman atau lapangan.

(3) Pemain

Pemain biasanya biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak-anak.

(4) Cara bermain

(a) Gambar bidang engklek banyak variasinya, pada penelitian ini peneliti menggunakan engklek bentuk kupingan.

(b) Anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik, dan batu datar.

---

<sup>45</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING, 2013), 112

- (c) Anak melakukan hompipa untuk menentukan urutan siapa yang jalan/memulai terlebih dulu.
- (d) Pemain emulai start dengan melempar gacu ke arah kotak yang pertama.
- (e) Pemain melakukan engklek pada kotak kedua melewati kotak 1 karena terdapat gacu, diteruskan engklek pada kotak 3-6.
- (f) Pada kotak tengah pemain melakukan brek (diam di tempat) kemudian dilanjutkan engklek lagi kembali pada kotak 3 dan 2.
- (g) Pada kotak 2 pemain harus mengambil gacu pada kotak 1 dengan posisi engklek dan membungkukan badan.
- (h) Setelah itu pemain harus meloncati kotak 1 sambil membawa gacu, sehingga pemain berada di luar kotak permainan.
- (i) Permainan dilanjutkan lagi dengan melempar gacu ke kotak 2 dan melakukan engklek sama seperti prosedur sebelumnya, apabila ketika melempar gacu, gacu terlempar keluar dari kotak maka pemain berhenti dan digantikan pemain lainnya mengikuti prosedur yang sama.
- (j) Setelah pemain melewati satu putaran penuh, pemain diberi hak untuk memperoleh/memilih omah (rumah)

dengan cara pemain berdiri di garis start dan melemparkan gacu dengan cara membalikkan badan dan melempar gacu ke arah belakang. Tempat jatuhnya gacu tersebut adalah omah (rumah) pemain. Pemenang permainan ini adalah orang yang mampu atau berhasil mencari omah terbanyak. Dan yang kalah adalah pemain yang tidak mampu mendapatkan omah yang lebih banyak dari lawannya.<sup>46</sup>

b) Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali secara fisik akan menjadikan anak lebih kuat dan tangkas. Lompat tali atau “main karet” pernah populer dikalangan anak angkatan 70 an hingga 80 an.

Permainan lompat tali ini menjadi favorit saat istirahat sekolah atau pada waktu sore hari.

Menurut Mulyani penamaan permainan lompat tali ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan oleh pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan terakhir.

Permainan ini menggunakan tali karet yang diregangkan dengan jumlah pemain 3 sampai 10 orang pemain. Dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet.

---

<sup>46</sup> Iswinarti, *Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah malang, 2017), 76-77

Menurut Iswinarti permainan lompat tali menggunakan karet yang dianyam atau diuntai, dilakukan di tempat terbuka serta setiap pemain harus melewati tahapan permainan dari tahapan terendah hingga tahapan tertinggi. Dengan kata lain permainan memiliki tingkat kesulitan paling ringan (melompati karet setinggi mata kaki) sampai tingkat kesulitan paling berat (melompati karet setinggi tangan dijunjung).

Lompat tali, main karet, atau sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak. Permainan ini biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan digunakan pada permainan ini.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan lompat tali, main karet, sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak yang bisa dimainkan oleh anak perempuan ataupun laki-laki, tali yang digunakan berasal dari karet gelang yang dianyam, biasanya mencapai 2-3 meter. Dua orang bertugas untuk memegang tali dan yang lainnya melompati tali tanpa menyentuh tali dengan ketinggian yang beragam. Permainan ini memang membutuhkan ketangkasan yang tinggi.

1) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang dibuat dari karet gelang

2) Tempat bermain

Permainan ini bisa dimainkan dimana saja.

3) Jumlah pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan seorang diri ataupun secara bergantian.

4) Cara bermain seorang diri

a) Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak, caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung-ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak.

b) Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar dengan pinggang, agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk, usahakan kepala tetap tegak tetapi rilek, pergelangan tangan diputar untuk menggerakkan tali.

c) Lompatan tidak terlalu tinggi, tali menyentuh lantai, pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai.

d) Saat melompat harus hati-hati karena lompatan bisa saja gagal. Sebaiknya jika baru memulai permainan ini, lakukan secara bertahap.

#### 5) Cara bermain kelompok

a) Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana, jika anak dapat melompati tali karet, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang gagal melompati tali.

b) Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yaitu sebagai berikut:

(1) Tali berada pada batas lutut pemegang tali (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali dianggap gagal).

(2) Tali sebatas pinggang (sewaktu melompat juga tidak boleh mengenai tali,

(3) Posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi ini anak boleh mengenai tali pada waktu melompat, asalkan lompatannya berada diatas tali dan tidak terjerat)

(4) Posisi tali sebatas telinga, posisi tali sebatas kepala, satu jengkal dari kepala, dua jengkal dari kepala, seacungan atau hasta pemegang tali aturannya sama dengan posisi tali di dada.<sup>47</sup>

c) Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet memang sangat populer dikalangan masyarakat dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya, sebab permainan ini sangat mudah dimainkan dan kaya akan manfaat khususnya bagi anak usia dini. Anak usia dini yang sedang pada masa bermain tentu akan senang dengan kegiatan permainan petak umpet ini. Namun dengan kemajuan jaman membuat banyak orang tua dan guru mengesampingkan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan teknologi yang ada. Permainan petak umpet adalah permainan yang tidak membutuhkan peralatan, tetapi permainan ini tidak bisa dilakukan seorang diri, permainan ini membutuhkan banyak orang minimal 4 sampai 5 orang.

Menurut Sri Mulyani petak umpet adalah permainan yang sangat terkenal di pelosok nusantara, tentu dengan istilah berbeda dan ada sedikit kombinasi di sana sini. Petak umpet memerlukan tempat yang cukup luas untuk bermain. Permainan akan seru jika tempat yang digunakan banyak terdapat semak

---

<sup>47</sup> Novi Mulyani, Super asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 72-77

belukar atau pagar rumah yang bisa digunakan untuk bersembunyi, permainan ini biasanya dilakukan pada sore dan malam hari.

Permainan petak umpet membutuhkan satu orang untuk menjadi penunggu atau penjaga. Pemilihan penjaga dapat dilakukan dengan hompipa atau suit. Kemudian ditentukan satu tempat atau tiang penjaga, dapat berupa dinding atau pohon.

Saat permainan dimulai, penjaga menutup mata ditempat jaga. Pemain yang lain mencari tempat sembunyi atau “ngumpet”, penjaga melakukan pencarian, setelah menemukan langsung menyebut nama dan berlari ke arah tiang dan menyentuhnya. Begitu terus sampai semua pemain yang bersembunyi ditemukan.<sup>48</sup>

Permainan petak umpet dapat dimodifikasi untuk mengembangkan keaksaraan anak. Petak umpet adalah sejenis permainan “cari dan sembunyi” yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada di luar ruang. Dalam permainan, ada dua peran yaitu “si kucing” dan yang bersembunyi. Si kucing ini berperan untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua

---

<sup>48</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING,2013), 53

teman ditemukan, dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya.<sup>49</sup>

(1) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus dalam permainan ini. Alat untuk menjadi “markas” atau “benteng” biasanya berupa tiang, tembok, pohon, dan lainnya.

(2) Tempat bermain

Petak umpet sangat cocok dimainkan anak-anak di lapangan atau halaman rumah. Akan lebih menarik jika permainan ini dimainkan di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi.

(3) Pemain

Pada dasarnya, tidak ada aturan khusus batas pemain, Namun biasanya berjumlah tidak lebih dari 10 orang, dan minimalnya permainan ini dilakukan oleh 2 atau 3 orang.

(4) Cara bermain

- (a) Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompipa untuk menentukan siapa yang akan menjadi “kucing”. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau menghadap tembok sembari menutup mata dengan kedua tangan sambil berhitung sampai 10, 20 atau

---

<sup>49</sup> Novi Mulyani, Super Asyik permainan Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVVA Press, 2016), 60

sesuai dengan kesepakatan bersama. Salah satu anak berjaga, anak lain bersembunyi

- (b) Dalam permainan ini, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua, dia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi di sisi lain ia pun harus menjaga markasnya agar tidak diambil alih oleh teman yang bersembunyi.
- (c) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebutkan nama temannya sambil berlari menuju markas. Begitu pula dengan anak yang ketahuan, bila berhasil lebih dulu menyentuh markas, maka pada tahap selanjutnya tidak akan jaga.
- (d) Hal yang seru adalah, pada saat si kucing bergerilnya mencari teman-temannya, salah satu anak yang bersembunyi mengendap-endap menuju markas dan berhasil menyentuhnya, maka semua teman-temannya yang sebelumnya ditemukan oleh si kucing boleh dibebaskan, alias sandera si kucing dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si kucing harus kembali menghitung dan menglang permainan dari awal

- (e) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan.  
Orang pertama yang ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.<sup>50</sup>



---

<sup>50</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik permainan Anak Indonesia* (Yogyakarta: DIVVA Press, 2016), 60-64

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metodologi dalam suatu penelitian sangat penting, sebab dengan metode yang baik dan sesuai dapat memungkinkan tercapainya tujuan penelitian yang tepat dan benar. Adapun prosedur penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan pengertian penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>51</sup>

Jenis penelitian adalah kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bersifat menggambarkan, menuturkan dan menafsirkan data yang ada dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan data tersebut bersifat pernyataan.<sup>52</sup>

Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif, karena tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, namun untuk menggambarkan suatu

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015),15

<sup>52</sup> Ibid., 6

gejala atau keadaan yang diteliti secara apa adanya serta diarahkan untuk memaparkan fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kasus (*case study*) atau penelitian lapangan. Penelitian kasus merupakan studi mendalam mengenai hal tertentu, peneliti dapat mendalami tema penelitian yaitu tentang upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan diteliti terletak di jalan KH. Wahid Hasyim XV No 181 tepatnya di RA.Amanah Lil'Alamin Kec. Kaliwates Kab. Jember. Lembaga ini berada dikawasan perkotaan yang memiliki akses mudah dijangkau, lembaga ini berdiri dari tahun 2010 dan saat ini jumlah muridnya mencapai 94 siswa dengan 3 rombel kelompok A dan 3 rombel kelompok B, lembaga ini memiliki 6 tenaga pendidik dan 3 tenaga kependidikan, sholat dhuha dan dhuhur menjadi program andalan serta hafalan surat al-waqiah yang rutin dilakukan disekolah.

## **C. Subjek Penelitian**

Jenis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif. Sumber data yang ingin diperoleh berasal dari sumber data berupa informan.

Informan adalah orang dimanfaatkan untuk memberi informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian, yang termasuk informan di sini adalah:

1. Kepala RA.amanah Lil ‘Alamin Kaliwates jember
2. Guru kelompok B (awan)
3. Siswa- siswi kelompok B (awan) dengan rentang usia 5-6 tahun.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dan utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>53</sup>

Penelitian dapat dikatakan absah, apabila data yang diperoleh dapat diuji kebenarannya. Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan observasi partisipan aktif, jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat. kegiatan orang yang diamati dan ikut terlibat dalam kegiatan tersebut<sup>54</sup>. Adapun data yang ingin diperoleh melalui observasi ini adalah:

- a. Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek di RA.Amanah lil’Alamin.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2015), 308

<sup>54</sup> Ibid.,310

- b. Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan lompat tali di RA.Amanah lil'Alamin.
- c. Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan petak umpet di RA.Amanah lil'Alamin.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>55</sup>

Susan Stainback (1998) mengemukakan bahwa dengan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.<sup>56</sup>

Beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur karena dalam pelaksanaannya lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Adapun data yang ingin diperoleh peneliti adalah:

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 317

<sup>56</sup> Ibid.,318

- a. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak melalui permainan engklek di RA.Amanah Lil'Alamin?
- b. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali di RA.Amanah Lil'Alamin?
- c. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak melalui permainan petak umpet di RA.Amanah Lil'Alamin?

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>57</sup> Dengan demikian jelaslah bahwa metode dokumentasi berarti cara pengumpulan data dengan cara menyalin dan mempelajari data yang masih tersedia dalam bentuk dokumen. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- a. Data tentang struktur organisasi
- b. Data guru dan peserta didik
- c. Denah lokasi penelitian
- d. Foto\_foto kegiatan motorik kasar.

Dengan data tersebut diharapkan dapat dijadikan bahan dalam melengkapi data yang hendak diperoleh atau dibutuhkan.

### **E. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi,

---

<sup>57</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), 329

dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.<sup>58</sup>

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif model Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan data *conclusion drowing verycation*.<sup>59</sup>

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi

---

<sup>58</sup> Ibid.,335-336

<sup>59</sup> Ibid.,337

data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberinya kode aspek-aspek tertentu.

## 2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

## 3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas.

## F. Keabsahan data

Dalam rangka mempermudah memahami data yang diperoleh agar data terstruktur dengan baik, rapi, dan sistematis, maka pengolahan data dalam beberapa tahapan menjadi sangat penting dan signifikan. Metode pengujian data untuk mengukur kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi data. Metode triangulasi data dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

Teknik pengujian keabsahan data yang digunakan penelitian adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.<sup>60</sup> Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah

<sup>60</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), 329

diperoleh melalui beberapa sumber. Sedangkan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

### **G. Tahap-tahap penelitian**

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud adalah menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan, tahap-tahap penelitian yang dilalui oleh peneliti dalam proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pra penelitian
  - a. Menemukan masalah dilokasi penelitian
  - b. Menyusun rencana penelitian (proposal)
  - c. Pengurusan surat izin penelitian
  - d. Menyiapkan perlengkapan penelitian
2. Tahap penelitian
  - a. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian
  - b. Memasuki lokasi penelitian untuk memperoleh data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.
  - c. Mencari sumber data yang telah ditentukan
  - d. Menganalisa data dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan
3. Tahap akhir penelitian
  - a. Menganalisa data dari semua data yang diperoleh
  - b. Mendeskripsikan data dalam bentuk laporan.

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

Obyek penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah RA.Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember. Kemudian untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang obyek penelitian ini dapat dikemukakan secara rinci sebagai berikut:

##### **1. Sejarah singkat Berdirinya RA.Amanah Lil ‘Alamin**

RA.Amanah Lil ‘Alamin didirikan pada tahun 2010 dibawah naungan Yayasan Amanah Lil ‘Alamin. Tokoh yang paling berjasa dalam membidani lahirnya RA.Amanah Lil ‘Alamin adalah Bapak Subagyo dan Ibu Hj. Nanik Febri Mikedana. Pada awalnya beliau berdua hanya berkeinginan untuk melakukan hal yang bermanfaat di hari tua mereka dan menjadikan rumah yang beliau tempati menjadi tempat untuk mewujudkan keinginannya, dengan mengajak para ibu-ibu disekitar untuk melakukan kegiatan mengaji atau tadarus setiap harinya. Seiring berjalannya waktu beliau merasa prihatin melihat banyaknya anak-anak disekitar yang usia 4-6 tahun bermain tanpa ada aktivitas pembelajaran, walaupun Beliau berdua bukanlah praktisi pendidikan. Tetapi beliau berdua sangat peduli pada dunia pendidikan khususnya di lingkungan sekitar yang sangat membutuhkan pendidikan. Beliau menyampaikan ke Gundahan kepada anak-anak beliau dan mendapatkan respon serta dukungan yang positif, setelah melewati proses panjang dan tahap demi tahap akhirnya disepakati untuk mendirikan RA.Amanah Lil ‘Alamin.

Bermodalkan nekat untuk membantu orang lain dan kepercayaan pada Allah bahwa Allah pasti memberi jalan dan kemudahan untuk niat baik, maka tepat pada tanggal 10 November 2010 RA. Amanah Lil 'Alamin resmi didirikan. Walaupun untuk kepengurusan piagam madrasah masih berjalan. Kegiatan awal dilaksanakan di sebuah rumah yang merupakan tempat tinggal beliau beserta anak dengan sarana seadanya. Setelah berjalan selama 6 bulan dan melihat perkembangan yang bagus maka rumah beserta tanah tersebut diwakafkan kepada Lembaga RA. Amanah Lil 'Alamin. Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Bunda Nanik sendiri beserta beberapa guru; Bunda Ieva, Bunda Zaenab dengan peserta didik yang berjumlah 12 orang dengan usia yang beragam dari umur 2 tahun sampai 9 tahun. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Kementerian Agama Kabupaten Jember. Ijin Pendirian dan Operasional keluar pada tanggal 12 Desember 2012 dg No. 421/4199/427.42/2012 kemudian ada pembaruan pada tanggal 13 Oktober 2017 dg No. RA/09.0294/2017. Perlahan tapi pasti RA. Amanah terus memperbaiki diri dan mengembangkan kurikulum sesuai dengan Departemen Agama serta aktif menjadi anggota IGRA. RA. Amanah berkembang cukup pesat dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa dari tahun ke tahun, bahkan peserta didiknya bukan lagi dari kalangan sekitar, Hal ini menunjukkan bahwa RA. Amanah mampu bersaing dengan lembaga lain.

RA. Amanah Lil 'Alamin terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan-perubahan terus dilakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok. Jumlah

murid yang terus bertambah dari tahun ke tahun mencapai 103 siswa serta memiliki 6 tenaga pendidik, 2 tenaga kependidikan, 1 guru Ekstrakurikuler, dan 1 petugas kebersihan.

RA. Amanah Lil ‘Alamin merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini berlandaskan keislaman, dengan visi Mandiri dan berakhlakul karimah, didukung dengan kegiatan pembiasaan-pembiasaan seperti sholat Dhuha setiap hari dan sholat dhuhur serta sekolah gratis bagi anak yatim dan masyarakat yang tidak mampu.

## 2. Identitas RA.Amanah Lil ‘Alamin

Nama Sekolah	: RA.Amanah Lil ‘Alamin
Status Sekolah	: Swasta
NSM	: 101235090294
Nama Kepala Madrasah	: Hj. Nanik Febri Mikedana
No. Tlp/ HP	: 081 249 732 529
Penyelenggara	: YPI Amanah Lil ‘Alamin
Alamat Yayasan	: Greenland Cluster Blok GJ 17/18 Kelurahan Karang Rejo Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember
No. Akte Pendirian	: Kd. 13.09/4/PP.07/002/2012
Letak geografis	: Dataran Rendah
Lingkungan Sosial	: Perkotaan
Lingkungan Ekonomi	: Pedagang
Alamat Sekolah	: Jl.KH.wahid Hasyim XV No 181 Jember

Kelurahan Kepatihan Kecamatan Kaliwates

Kabupaten Jember

Email : [amanahlilalamin-@gmail.com](mailto:amanahlilalamin-@gmail.com).

### 3. Visi dan Misi

#### 1) Visi

Mandiri dan Berakhlakul karimah

#### 2) Misi

- a) Melaksanakan pendidikan yang relegius untuk membentuk akhlaq mulia;
- b) Mengembangkan kemampuan dasar (bahasa, fisik/motorik, kognitif, seni);
- c) Membangun pribadi anak yang mandiri;
- d) Memprioritaskan kepentingan anak;
- e) Mengajak orang tua untuk senantiasa memberikan pola pengasuhan yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>61</sup>

### 4. Letak Geografis

RA.Amanah Lil ‘Alamin berada di posisi sebelah timur Apotik Dr.Holic dan sebelah barat dari Kelurahan Kepatihan.

### 5. Struktur Organisasi

( Terlampir)

---

<sup>61</sup> Dokumentasi RA.Amanah Lil ‘Alamin, Senin, 12 April 2019

## 6. Keadaan Guru RA.Amanah Lil ‘Alamin

**Tabel 4.1**  
**Data Guru RA.Amanah Lil ‘Alamin<sup>62</sup>**

NO	Nama,Tempat Tgl Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan	Status	TMT
1	2	3	4	5	6
1	Hj.Nanik Febri Mikedana	SMA	KS	GTY	10-10-2010
2	Ieva Wahyu Relita	D.III	Guru	GTY	10-10-2010
3	Siti Zaenab	SMA	Guru	GTY	10-10-2010
4	Aviv Ratna Anggraeni	SMA	Guru	GTY	11-6-2011
5	Siti Nur Fadilah	SMA	Guru	GTY	21-11-2014
6	Nuraini	D.III	Guru	GTY	01-10-2015
7	Silvi Ayu Purnamasari	SMA	Guru	GTY	02-01-2017

## 7. Keadaan Siswa RA.Amanah Lil ‘Alamin

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa RA.Amanah Lil ‘Alamin<sup>63</sup>**

Tahun Pelajaran	Kelompok A	Kelompok B
2018/2019	45	49

<sup>62</sup> Dokumen Profil RA.Amanah Lil ‘Alamin tahun 2018/2019

<sup>63</sup> Dokumen Data Siswa RA.Amanah Lil ‘Alamin tahun 2018/2019

## 8. Keadaan Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.3**  
**Data Sarana dan Prasarana RA.amanah Lil ‘Alamin**

NO	Sarana	Jumlah
1	Meja Belajar Panjang	33 Buah
2	Meja Kantor	3 Buah
3	Kursi Kantor	7 Buah
4	Almari besar	1 Buah
5	Almari Buku	1 Buah
6	Locker Siswa	5 Buah
7	Papan tulis	7 Buah
8	Komputer, Cpu, print	1 Buah
9	Laptope	1 Buah
10	Tape	1 Buah
11	Ayunan	1 Buah
12	Peluncur	1 Buah
13	APE	Ada

### B. Penyajian dan Analisis Data

Proses lanjutan dalam penyusunan skripsi ini adalah menyajikan hasil data yang diperoleh selama penelitian. Data-data yang merupakan hasil penelitian yang telah disesuaikan dengan alat-alat pengumpulan data, kemudian dikemukakan secara rinci sesuai dengan bukti- bukti yang telah diperoleh selama penelitian. Didalam penganalisaan data, penulis menggunakan metode deskriptif yang berarti metode pengambilan kesimpulan hasil observasi dan interview pada guru tentang meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional pada kelompok B di RA. Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember.

## **1. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B melalui Permainan Engklek.**

Permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius daripada bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Melalui bermain banyak aspek yang dikembangkan untuk tumbuh kembang anak termasuk perkembangan fisik motorik. Salah satu tugas guru adalah memberi stimulasi pada peserta didik disetiap aspek perkembangan anak khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Menurut bunda Aviv pemberian rangsangan atau stimulus pada anak sangatlah penting, karena perkembangan dari masing-masing anak didik berbeda-beda dan tidak bisa disamakan, oleh karenanya guru harus tanggap dan memahami benar kondisi dari masing-masing anak didiknya. Melalui pemberian rangsangan, stimulus, dan bimbingan diharapkan mampu meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga menjadi dasar utama dalam pembentukan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, khususnya dalam keterampilan motorik kasar anak.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan mencatat data bahwa guru telah memberikan stimulus/ rangsangan guna mengembangkan keterampilan motorik anak melalui berbagai macam kegiatan misalnya senam ceria, senam fantasi, jalan sehat, gerak dan lagu yang dilakukan setiap pagi di kegiatan awal dan hari jumat namun masih

---

<sup>64</sup> Aviv Ratna, *wawancara*, jember 5 April 2019

banyak anak-anak yang ketika senam hanya diam tidak mengikuti gerakan dan tersenyum sambil memperhatikan temannya.<sup>65</sup>

**Gambar 4.1**  
**Senam ceria**



Metode-metode yang digunakan guru dalam mengembangkan keterampilan motorik anak haruslah kreatif dan inovatif serta mampu menarik perhatian anak, melalui Permainan engklek yang merupakan permainan turun temurun tetapi sudah sangat jarang dilakukan ini, diharapkan mampu menarik minat anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Senada dengan yang disampaikan bunda Aviv bahwa anak-anak biasanya bersemangat sekali ketika bermain di luar ruangan tetapi ketika melakukan kegiatan terpimpin seperti menirukan gerakan dan menyusun balok sambil berlari masih banyak anak-anak yang tidak mau melakukan karena alasan capek dan malu, permainan engklek sendiri awalnya dilakukan secara tidak sengaja ketika memasuki tema permainan tradisional, walaupun pada awalnya tidak semua anak bisa melakukan permainan engklek tetapi terlihat bahwa mereka sangat senang dan antusias untuk melakukan permainan engklek, bahkan ada anak yang sama sekali belum pernah melakukan permainan ini, untuk penerapan permainan engklek di amanah guru menggunakan bentuk yang mudah karena disesuaikan dengan usia anak, biasanya guru menyiapkan alat dan bahan,

<sup>65</sup> Observasi, Jember 5 April 2019

menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh di awal permainan serta di akhir selalu melakukan recalling.<sup>66</sup>

**Gambar 4.1**  
**Anak bermain engklek**



Dari hasil observasi di lapangan peneliti mencatat data bahwa terlihat sekali anak-anak sangat bersemangat ketika akan melakukan permainan engklek. Diawali dengan guru menggambar lapangan engklek menggunakan pecahan bata dengan bentuk lapangan kupingan, kemudian guru menjelaskan aturan permainan, dan tak lupa di akhir permainan selalu menanyakan perasaan anak saat melakukan permainan dan kesulitan apa yang dihadapi anak.

Menurut bunda Aviv, permainan engklek sangat besar manfaatnya dalam mengembangkan motorik kasar anak karena dalam permainan ini anak dituntut untuk mampu melempar gacuk pada kotak yang ditentukan, melompat menggunakan satu kaki tanpa jatuh, memutar badan dengan cepat serta membungkukkan badan ke depan, permainan engklek yang dilakukan di Amanah Lil 'Alamin awal permainan anak-anak tidak melakukan hompipa tetapi berbaris lurus ke belakang dan dibagi menjadi dua kelompok agar anak tidak terlalu lama menunggu serta setiap anak hanya melakukan satu kali putaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan di dapat data bahwa dalam melakukan permainan engklek anak-anak tidak melakukan hompipa tetapi berbaris lurus ke belakang, pemain yang berada di baris depan memulai permainan terlebih dahulu dengan melempar gacuk

<sup>66</sup> Aviv Ratna, wawancara, jember 5 April 2019

pada kotak yang ditentukan, apabila gacuk keluar kotak maka anak akan mengulang melempar gacuknya kembali sampai berhasil dan melompati kotak demi kotak dengan satu kaki dan melakukan gerakan kaki menyilang sambil memutar badan pada kotak tertentu dilanjutkan melompat dengan satu kaki lagi sambil membungkukkan badan untuk mengambil gacuk pada kotak pertama. Setiap anak akan melakukan permainan satu putaran saja dan dilanjutkan oleh pemain yang lain. Terlihat pada waktu melakukan permainan ini setiap anak ingin sekali cepat mendapatkan giliran untuk bermain dan tidak ada lagi anak yang tidak mau melakukan permainan karena alasan capek ataupun malu.<sup>67</sup>

Peneliti juga menemukan ketika waktu bermain bebas secara tidak sengaja peneliti melewati kelas kelompok B (awan) peneliti melihat anak-anak sedang melakukan permainan engklek di dalam kelas dengan menggunakan lapangan engklek dari tatami yang ada di kelas, tanpa panduan dari guru anak-anak melakukan permainan persis seperti yang biasa mereka lakukan, bahkan ketika temannya melakukan permainan teman yang lain memberi semangat dan dukungan, peneliti juga melihat semua anak ikut dalam permainan ini dan sudah terlihat kemampuan motoriknya meningkat lebih baik ketika melakukan lompatan dengan satu kaki, menjaga keseimbangan ketika membungkukkan badan ke depan tetap dengan satu kaki walaupun untuk gerakan memutar badan dengan menyilangkan kaki masih ada beberapa anak yang sedikit kesulitan tetapi perlahan mampu

---

<sup>67</sup> Obervasi, Jember 12 April 2019

melakukan menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan motorik kasar anak sudah mulai meningkat.

Pada kesempatan lain bunda Aviv mengajak anak-anak untuk melakukan permainan engklek diluar ruangan, terlihat anak-anak lebih bersemangat dan ketika guru menginstruksikan agar anak-anak berbaris salah satu siswi bernama Febi mengacungkan tangan dan berkata “ bunda nanti aku ya, yang menggambar lapangan engklek ya, aku sudah bisa” katanya sambil tersenyum, pada waktu pelaksanaan terlihat anak-anak sudah paham apa yang harus mereka lakukan tanpa menunggu aba-aba dari ibu guru, yang menarik bagi peneliti pada waktu itu, Akram salah satu siswa yang terkenal pendiam dikelasnya terlihat melompat-lompat kegirangan dan meminta untuk berada di baris paling depan agar mendapat giliran pertama ketika bermain engklek, terbukti pada waktu Akram bermain ia sudah mampu menjaga keseimbangan tubuhnya dengan melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya, dan menyelesaikan permainannya sampai satu putaran.

**Gambar 4.3**  
**Anak bermain engklek**



Hasil dari wawancara peneliti dengan ibunda Raviv yang mengatakan bahwa Raviv sebelumnya tidak pernah melakukan permainan tradisional engklek ketika di rumah, sejak di sekolah melakukan permainan engklek ketika di rumah Raviv sekarang sering bermain engklek baik dengan kakaknya ataupun teman sebaya, Raviv sekarang terlihat lebih semangat dan gerakan tubuhnya menjadi lebih lincah, dan terlihat perkembangan motorik kasar Raviv menjadi lebih baik, dulunya ia sangat kesulitan ketika menjaga keseimbangan berdiri dengan satu kaki serta koordinasi mata, tangan dan kakinya menjadi lebih baik.<sup>68</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh ibunda Athina yang mengatakan “ sekarang Athina menjadi lebih bersemangat dan ceria ketika bermain engklek dengan teman-temannya di rumah, dulu ia tidak pernah mau ikut bermain karena merasa tidak bisa melakukan permainan engklek, biasanya Athina lebih senang menonton televisi sambil tiduran dan selalu terlihat lemas tetapi sekarang ia mau bermain apa saja dengan teman-temannya, sekarang gerak tubuh Athina menjadi lebih tangkas dan lincah ,terlihat sekali perkembangan motoriknya meningkat dengan baik.<sup>69</sup>

## **2. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B melalui Permainan Lompat Tali**

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar

---

<sup>68</sup> Katrin Lestari, Wawancara, 12 April 2019

<sup>69</sup> Axix Sofi, Wawancara, 12 April 2019

anggota tubuhnya, metode kegiatan yang dapat memacu kegiatan motorik kasar anak dapat belajar menangkap bola, menendang, meloncat, melompat, dan sebagainya. Untuk menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk pengembangan motorik anak guru perlu menentukan kegiatan apa saja yang dapat menunjang perkembangan motorik setiap anak.

Permainan tradisional menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan motorik anak, misalnya melalui permainan tradisional lompat tali. Permainan lompat tali menjadi permainan favorit anak-anak baik laki-laki maupun perempuan. Permainan ini sendiri sangat mudah dan dapat dimainkan dimana saja tanpa membutuhkan peralatan yang banyak. Permainan lompat tali memang tidak rutin dilakukan dalam setiap minggunya di Amanah, dan terlihat ibu guru lebih fokus untuk pembelajaran anak dikelas. Perkembangan motorik kasar anak biasanya dilakukan pada waktu kegiatan awal dan di hari jumat saja.

Menurut bunda Nanik selaku kepala RA. Amanah Lil 'Alamin, beliau mengatakan:

Proses pembelajaran di amanah ini sangat beragam tetapi memang lebih memfokuskan pada keislaman anak didik, kegiatan pembiasaan-pembiasaan seperti sholat dhuha, sholat dhuhur dan hafalan surah-surah pendek dan hadist menjadi program unggulan di sekolah ini, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam membagi waktu agar semua aspek perkembangan anak bisa tercapai sesuai dengan kurikulum. Diakuinya bahwa untuk perkembangan motorik kasar anak memang hanya dilakukan pada waktu kegiatan awal sekitar 10-15 menit dan hari jumat yang biasanya diisi dengan kegiatan senam, bermain secara terpimpin termasuk permainan tradisional seperti permainan lompat tali, engklek, petak umpet, dakon, bekelan, bermain kelereng dan dur salindur, tetapi guru sudah berusaha menggunakan berbagai kegiatan untuk meningkatkan perkembangan

motorik anak seperti senam fantasi, merangkak, merayap, berjalan di papan titian untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.<sup>70</sup>

Dari kegiatan observasi yang dilakukan peneliti bahwa di RA Amanah Lil ‘Alamin anak –anak memulai waktu belajarnya pukul 7.00 WIB lebih pagi dari sekolah Tk lainnya yang biasanya pukul 7.30. ketika bel berbunyi anak-anak langsung berbaris di depan kelas sesuai dengan kelompoknya, kemudian salah satu siswa berdiri di depan untuk memandu teman-temannya. Kegiatan awal ini diisi dengan senam fantasi, seperti menirukan gerakan pohon tertiuip angin, tepuk-tepuk, gerak dan lagu serta permainan pesan berantai yang dilakukan sebelum masuk kelas.<sup>71</sup>

Disampaikan bunda Aviv bahwa tujuan dari kegiatan awal ini sebagai masa transisi anak dari rumah ke sekolah, selain itu juga agar anak menjadi semangat dan ceria ketika memasuki kelas, serta upaya untuk mengembangkan motorik anak yang dilakukan setiap hari sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya dengan baik, walaupun dari setiap kegiatan yang dilakukan secara bersama tetapi hasil dari perkembangan motorik setiap anak pasti akan berbeda, di kelompok awan sendiri (kelompok B) terlihat sangat bervariasi, ada beberapa anak yang sudah sangat berkembang kemampuan motoriknya, ada juga yang masih harus dibantu dan beberapa anak bahkan belum berkembang untuk kemampuan motoriknya.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Nanik Febri Mikedana, wawancara, 12 April 2019

<sup>71</sup> Observasi, 15 April 2019

<sup>72</sup> Aviv Ratna, wawancara, Jember, 15 April 2019

Dari hasil wawancara di atas, peneliti juga melakukan observasi bahwa guru sudah melakukan berbagai metode dan cara untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, salah satunya melalui permainan tradisional lompat tali, walaupun kegiatan ini tidak terjadwal tetapi permainan ini masih dilakukan pada waktu istirahat ataupun hari jumat, pada saat istirahat bunda Aviv mengajak anak-anak- untuk keluar dari kelas dan berkumpul di halaman sekolah, beliau menjelaskan bahwa hari ini mereka akan bermain lompat tali yang disambut meriah oleh anak-anak. Awalnya bunda Aviv menunjukkan anyaman karet gelang yang akan dipakai untuk bermain lompat tali dan menjelaskan aturan permainan. Permainan ini diawali dengan hompipa untuk menentukan siapa yang bertugas sebagai pemegang tali, sedangkan para pemain yang melompati tali berbaris lurus ke belakang, mulanya tali diletakkan sejajar dengan tanah, kemudian pemain melompat dengan menggunakan dua kaki bersama-sama, dan meneruskan melompati tali dengan ukuran tali setinggi lutut, setinggi pinggang dan setinggi dada, permainan akan terus berlangsung sampai ada anak yang gagal melakukan lompatan maka ia akan menggantikan posisi sebagai pemegang tali.

**Gambar 4.4**  
**Anak bermain lompat tali**



Pada kesempatan lain peneliti juga melakukan observasi ketika anak-anak kembali melakukan permainan lompat tali, pada permainan ini ukuran tali hanya sebatas pada ketinggian dada saja, terlihat pada waktu bermain lompat tali anak-anak sangat santai dan menikmati permainannya dikarenakan permainan ini sudah sering mereka lakukan ketika di rumah, jadi permainan lompat tali sudah bukan hal baru bagi anak-anak. Perkembangan motorik anak sangat terlihat pada waktu melakukan permainan lompat tali, anak-anak mampu melakukan lompatan dari ketinggian paling bawah sampai pada ketinggian seukuran dada, dari data yang didapat terlihat sekali perkembangan motorik anak sudah meningkat anak-anak sudah mampu melakukan lompatan dengan lincah, mampu berlari sebelum melakukan lompatan.

Data diatas diperkuat oleh pernyataan bunda Aviv bahwa manfaat dari permainan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan, ketangkasan dan kelincahan fisik anak. Anak harus mampu berlari, melompat dan berpikir bagaimana caranya agar dapat melompati tali. Permainan lompat tali kelihatan mudah dilakukan tetapi akan sangat sulit bagi anak yang perkembangan motoriknya belum matang.<sup>73</sup>

**Gambar 4.5**  
**Anak bermain lompat tali**



Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa wali murid, salah satunya mama Rifat yang mengakui bahwa kemampuan motorik kasar putranya sudah meningkat pesat dibandingkan dulu, menurutnya Rifat adalah anak yang aktif, ia selalu bergerak dan tidak bisa diam tetapi tidak terarah, sekarang terlihat perbedaannya Rifat mampu melakukan gerakan-gerakan secara konsisten, mama Rifat mengatakan Rifat termasuk anak yang cerewet setiap hari ia selalu menceritakan apa saja yang ia lakukan disekolah, khususnya setelah melakukan permainan tradisional lompat tali, ia selalu bilang bahwa “ ma badanku itu sekarang sudah kuat dan sehat, aku

<sup>73</sup> Aviv Ratna, *wawancara*, Jember, 17 April 2019

sudah bisa melompat, berdiri dengan satu kaki tanpa jatuh, dan berlari cepat”. Rifat sudah tidak kesulitan ketika naik turun tangga, dan mampu mengikuti lari rintangan.<sup>74</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan mama Febi yang juga menceritakan perkembangan motorik kasar putrinya.

“ Sekarang kalau dirumah Febi selalu bermain permainan tradisional seperti lompat tali, dan engklek. Febi bilang dia sangat senang dengan permainan itu karena sudah bisa, bahkan Febi sudah bisa merangkai sendiri karet yang dipakai untuk bermain lompat tali. Perkembangan motorik Febi memang sudah jauh meningkat terlihat ia selalu cekatan dan tangkas ketika melakukan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan motoriknya, menurut mamanya Febi terlihat lebih lincah.”<sup>75</sup>

### **3. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet.**

Permainan petak umpet termasuk dalam salah satu permainan tradisional secara turun temurun yang sering dilakukan dan banyak dijumpai di Indonesia. Permainan petak umpet bisa dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan kapan saja dan dimana saja. Permainan ini termasuk permainan yang tidak membutuhkan alat dan bahan, karena permainan ini hanya membutuhkan tempat untuk dijadikan markas atau benteng yang bisa berupa pohon, tembok, atau tiang.

Permainan petak umpet merupakan salah satu permainan yang mengharuskan pemainnya mampu berlari cepat, mengendap-endap dan berpikir cepat untuk mencari tempat persembunyian. Permainan ini

<sup>74</sup> Elok, wawancara, Jember, 19 April 2019

<sup>75</sup> Sonia, wawancara, Jember, 19 April 2019

walaupun mudah tetapi jarang dilakukan di sekolah dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya.

Menurut Kepala sekolah RA Amanah Lil ‘Alamin Bunda Nanik mengatakan bahwa

“ bermain merupakan hal yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari anak, karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak, di dalam bermain anak banyak belajar berbagai hal, bagaimana ia harus bersosialisasi dengan teman, menyelesaikan masalah pada saat bermain, dan mampu berpikir kritis. Amanah Lil ‘Alamin juga menerapkan permainan tradisional bagi anak, walaupun tidak semua permainan dilakukan, salah satu permainan yang dilakukan adalah permainan petak umpet yang sangat familiar bagi anak, tetapi permainan ini sendiri memang jarang dilakukan apalagi tanpa pengawasan guru, alasannya demi keamanan bagi anak.”<sup>76</sup>

Permainan tradisional memang jarang dilakukan di Amanah Lil ‘Alamin tidak seperti permainan tradisional lainnya. Menurut bunda Aviv selaku guru pembimbing kelompok awan. Hal ini demi menjaga keamanan dan keselamatan dari peserta didik, karena permainan ini mengharuskan anak bersembunyi, sementara lokasi dari sekolah dekat dengan jalan besar yang banyak lalu lalang kendaraan, dikhawatirkan anak-anak akan mencari tempat persembunyian yang terlalu jauh. Permainan ini biasanya di mainkan dengan pengawasan guru dan dibatasi tempat yang bisa dijadikan tempat persembunyian.<sup>77</sup>

Dari hasil wawancara di atas, peneliti melakukan observasi bahwa memang untuk permainan tradisional jarang dilakukan, tetapi masih dilakukan harus dengan pengawasan guru.

<sup>76</sup> Nanik Febri Mikedana, *wawancara*, Jember 22 April 2019

<sup>77</sup> Aviv Ratna, *wawancara*, Jember, 22 April 2019

Gambar 4.6  
Anak melakukan permainan petak umpet



Pada saat observasi sebelum melakukan permainan petak umpet anak melakukan hompipa untuk mencari siapa yang akan menjaga markas atau benteng, ketika hompipa anak yang keluar paling akhir dialah yang menjadi penjaga markas. Sementara anak yang lain menjadi pemain yang bersembunyi, sang penjaga akan berdiri didepan markas yang telah disepakati sambil menutup mata dan berhitung 1-10 sementara pemain yang lain berlari mencari tempat persembunyian sebelum sang penjaga selesai berhitung. Tempat persembunyian yang digunakan dibatasi oleh guru maksimal sejauh 15 meter dari sekolah, setelah selesai berhitung sang penjaga mulai mencari pemain lainnya sambil tetap konsentrasi menjaga markasnya agar tidak diambil alih oleh pemain lain. Ketika menemukan pemain yang bersembunyi sang penjaga berteriak menyebut nama pemain tersebut sambil berlari agar tidak di dahului oleh pemain tadi untuk

menyentuh markas. Sang penjaga terus mencari sampai sang pemain berhasil ditemukan.<sup>78</sup>

Guru hanya memberikan arahan dan semangat ketika melakukan permainan petak umpet, sambil melakukan pengamatan apakah perkembangan motorik anak sudah sesuai apa belum. Terlihat pada waktu permainan hampir semua anak aktif mengikuti permainan dengan gembira dan mampu berlari secara terarah. Diakhir kegiatan guru meminta anak-anak duduk melingkar sambil berselonjor kaki dan menanyakan perasaan anak ketika bermain serta kesulitan apa yang dihadapi oleh anak, sebagian besar anak menjawab senang dengan permainan petak umpet dan meminta guru agar besok mereka melakukan permainan petak umpet kembali.

Dari hasil wawancara dengan wali murid ibunda Navik terkait perkembangan motorik kasar anak dirumah, beliau mengatakan kalau perkembangan motorik kasar Navik sudah bagus dan berkembang terbukti kalau dirumah Navik selalu aktif melakukan permainan-permainan yang berkaitan dengan motorik kasar, ketika dirumah navik sering memainkan permainan di luar ruangan yang menuntutnya harus berlari, melompat, meloncat dan Navik sangat mampu melakukan itu semua.<sup>79</sup>

Hal yang sama diungkap oleh ibunda Aira yang dulu biasanya Aira senang nonton televisi dan bermain gadget, sekarang Aira lebih suka bermain bersama temannya, terlihat sangat perbedaannya, dulu Aira kesulitan ketika berlari, kakinya seakan sangat lemah untuk menopang

---

<sup>78</sup> Observasi, Jember, 22 April 2019

<sup>79</sup> Fitri, wawancara, Jember, 25 April 2019

tubuhnya yang mungil, tetapi sekarang Aira sudah sangat aktif ketika bermain di luar rumah, ia sudah mampu untuk berlari, melompat dan melompat serta menjaga keseimbangan tubuhnya semenjak bersekolah di RA Amanah Lil ‘Alamin.<sup>80</sup>

### **C. Pembahasan Temuan**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis kualitatif deskriptif, adapun alat pengumpul data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang diterapkan oleh guru dan motorik kasar anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun di RA.Amanah Lil ‘Alamin kaliwates Jember.

Berdasarkan hasil penelitian di RA.Amanah Lil ‘Alamin dapat dikemukakan hasil penelitian tentang “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember “

#### **1. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek**

Perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan salah satu dari 6 aspek yang harus dikembangkan oleh guru kepada anak didiknya. Pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik anak memang sangat penting karena akan mempengaruhi perilaku sehari-harinya. Pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak dan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain, sedangkan meningkatnya

---

<sup>80</sup> Aida, *wawancara*, Jember, 25 April 2019

keterampilan motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak.

Perkembangan motorik anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode yang akan berjalan dengan baik apabila terjadi interaksi antara sekolah dan lingkungan di rumah. Stimulus/ rangsangan dapat diberikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motoriknya melalui beberapa permainan tradisional yang dikenal anak seperti permainan engklek atau gong, selain dapat meningkatkan perkembangan motorik anak, juga upaya untuk melestarikan permainan turun temurun yang sudah hampir jarang dimainkan saat ini.

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan motorik kasar anak. Permainan engklek sudah diterapkan di RA Amanah Lil 'Alamin dalam kegiatan awal maupun pada saat bermain terpimpin. Guru dan juga wali murid kelompok B (awan) merasa bahwa perkembangan motorik kasar putra putrinya sudah meningkat dengan baik terbukti anak- anak sudah mampu melakukan gerakan untuk menjaga keseimbangan tubuhnya saat mengangkat satu kaki, membungkukkan badan, memutar badan dengan cepat, melempar benda tepat sasaran, sesuai dengan indikator yang harus dicapai oleh anak dengan rentang usia 5-6 Tahun. Wali murid juga merasakan bahwa selama bersekolah di RA.Amanah Lil 'Alamin perkembangan fisik putra putri mereka meningkat dengan baik.

Berdasar hasil penyajian data yang didapatkan melalui wawancara dengan beberapa informan dan disesuaikan dengan hasil observasi, serta data yang telah dianalisis, maka dapat dikemukakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional engklek.

Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Novi Mulyani bahwa” bahwa permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak, sebab anak harus lompat-lompatan pada bidang –bidangan datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak yang lain.”<sup>81</sup>

## **2. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali**

Perkembangan motorik masing-masing anak sangat bervariasi. Ada anak yang perkembangan motoriknya sangat baik sehingga ia mampu melakukan gerakan-gerakan motorik kasar tanpa mengalami kesulitan, tetapi ada juga anak yang perkembangan motoriknya belum berkembang sehingga anak akan kesulitan ketika melakukan gerakan yang berhubungan dengan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dan gizi, dengan adanya keragaman perkembangan motorik kasar diatas harus ada kerja sama antara pihak pendidik dan orang tua.

---

<sup>81</sup> Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 116

Perkembangan motorik kasar anak juga dapat dikembangkan melalui bermain dan permainan. Salah satunya dapat dikembangkan dengan permainan tradisional lompat tali. Permainan lompat tali dapat diterapkan pada waktu kegiatan awal atau saat bermain terpimpin. Metode permainan lompat tali sudah diterapkan di RA Amanah Lil 'Alamin, permainan lompat tali mudah dimainkan dan tidak membutuhkan peralatan yang banyak, hanya menggunakan karet gelang yang dianyam sampai panjang. Permainan lompat tali sangat baik diterapkan untuk meningkatkan perkembangan motorik anak karena pada permainan ini anak harus mampu melakukan lompatan, berlari secara terarah dan berpikir kritis serta permainan ini dapat membuat anak menjadi lebih tangkas dan lincah.

Berdasar hasil pembahasan temuan diatas, hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan olehh Novi Mulyani “ permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Otot-ototnya pun padat, berisi, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bisa mengurangi obesitas pada anak. Selain itu, emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantanganya semakin tinggi.”<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 116

### **3. Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Petak Umpet**

Aspek perkembangan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui metode bermain dan permainan. Permainan tradisional menjadi salah satu jenis permainan yang dapat diterapkan oleh guru dan orang tua untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Melalui kegiatan permainan diharapkan mampu memberi rangsangan terhadap anak sehingga mampu mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Salah satunya dengan permainan tradisional petak umpet.

Permainan petak umpet dapat diterapkan di sekolah, sama halnya dengan di RA Amanah Lil 'Alamin yang sudah memakai metode permainan petak umpet untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Walaupun permainan ini tidak sesering permainan lain yang dimainkan oleh anak tetapi permainan petak umpet mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Permainan petak umpet adalah permainan yang sering dimainkan anak ketika di rumah dan menjadi permainan favorit karena permainan ini mengharuskan anak mampu berlari searah terarah, melakukan gerakan mengendap-endap, anak juga dituntut berpikir kritis serta dapat melakukan permainan dengan aturan. Hal ini sesuai dengan indikator yang harus dicapai anak dalam perkembangan motorik kasar anak

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan di atas, hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Novi Mulyani” bahwa permainan petak umpet melatih anak untuk mengembangkan kemampuan

fisik mereka, cara sang penjaga atau pemain yang bersembunyi harus berlari, beradu kecepatan, dan kekuatan. Permainan ini juga menjadikan anak lebih kuat dan tangkas secara fisik. Anak harus mengatur strategi untuk mengambil alih benteng atau markas, kapan ia harus keluar atau tetap bersembunyi. Selain itu juga memberikan pendidikan kepada anak untuk bermain secara jujur, sportif, dan kreatif<sup>83</sup>.



---

<sup>83</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: DIVA Pres, 2016), 66

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penyajian data dan pembahasan hasil temuan sesuai dengan fokus penelitian, disimpulkan bahwa:

1. Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA.Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember dengan cara bermain yang baik sesuai dengan teori dan langkah-langkah sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan indikator perkembangan anak yaitu: menjaga keseimbangan tubuh dengan melompat menggunakan satu kaki, melempar benda tepat sasaran, membungkukkan badan ke depan, memutar seluruh badan.
2. Permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA.Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember dengan cara bermain dengan baik sesuai indikator perkembangan anak yaitu: melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, bermain dengan aturan.
3. Permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA.Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan yaitu: bermain dengan aturan, melompat, meloncat dan berlari.

## B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di RA.Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember, maka ada beberapa saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kepala Lembaga

- a. Memberi dukungan kepada guru agar lebih baik lagi dalam mengajar.
- b. Mengawasi guru dalam hal pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- c. Memberi dukungan kepada guru baik dari segi materi dan non materi dalam pembelajaran.

### 2. Guru Pembimbing

- a. Guru lebih kreatif lagi dalam menciptakan kegiatan bermain
- b. Memberi waktu lebih banyak lagi ketika kegiatan awal
- c. Lebih sering melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak
- d. Memberikan kegiatan yang lebih variatif dan inovatif.

IAIN JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Amertawengrum Prana, Indiyah, 2018. *Jawa, Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Iswinarti, 2017. *Permainan Tradisional prosedur dan analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- L,Hasyim, Sukarno, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam: Jurnal lentera*. Vol 1 No 2
- Montolalu, B.E.F, dkk, 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Novi, 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mulyani, sri, 2013. *45 permainan Tradisional anak indonesia*, Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING.
- Peraturan Pemerintah No. 137 Tahun 2014 *Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* pasal 10
- al Qur'An Tajwid Warna terjemah dan Transliterasi, Al-MISBAH, (Jakarta Pusat: Beras Alfath,2017), 30:54
- Sit, Masganti, 2017. *Psikologi Perkembangan anak usia Dini*. Cimanggis, Depok: KENCANA.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Bambang, 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang selatan: Universitas terbuka.
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*. Jember: IAIN Jember Press
- Wiyani, Novan Ardy, 2016. *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- .....2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Lampiran

**MATRIK PENELITIAN**

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada kelompok B RA.Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember	1. Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional	<p>1.Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan engklek.</p> <p>2.Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan lompat tali.</p> <p>3.Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan petak umpet.</p>	<p>1.Meningkatkan Perkembangan Motorik kasar melalui permainan engklek</p> <p>2. Meningkatkan Perkembangan Motorik kasar melalui permainan lompat tali</p> <p>3. Meningkatkan Perkembangan Motorik kasar melalui permainan petak umpet</p>	<p>Informan :</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Guru</p> <p>c. Wali Murid</p> <p>Dokumentasi</p>	<p>1.Pendekatan Penelitian Kualitatif deskriptif</p> <p>2.Teknik Pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b.Wawancara</p> <p>c.Dokumentasi</p> <p>3.Metode Analisa Data interaktif:</p> <p>a. Reduksi Data</p> <p>b. Display Data</p> <p>c. Penarikan Kesimpulan</p>	<p>a.Bagaimana Upaya meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan lompat tali Di RA Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember ?</p> <p>b.Bagaimana Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Bentengan di RA.Amanah Lil"Alamin Jember?</p> <p>c.Bagaimana Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Bentengan di RA.Amanah Lil 'Alamin Jember?</p>

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Ruliati

NIM : T201511063

Semester : VIII (delapan)

Prodi/Jurusan : PIAUD/ Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 31 Mei 2019  
Saya yang menyatakan,



Dewi Ruliati  
NIM: T201511063

## PEDOMAN WAWANCARA

- A. Wawancara dengan kepala RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember.
1. Bagaimana proses pembelajaran secara umum di RA Amanah Lil ‘Alamin ini?
  2. Bagaimana menurut anda dengan penggunaan kegiatan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Amanh Lil ‘Alamin?
- B. Wawancara dengan guru kelompok bulan RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember.
1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak di kelompok awan?
  2. Metode atau kegiatan apa yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?
  3. Apakah pernah dilakukan pengenalan permainan tradisional?
  4. Permainan tradisional apa yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?
- C. Wawancara dengan wali murid kelompok awan RA Amanah Lil ‘Alamin Kaliwates Jember.
1. Apa alasan anda memilih RA Amanah Lil ‘Alamin sebagai pendidikan awal putra/putri anda?
  2. Bagaimana menurut pendapat anda mengenai kemampuan motorik kasar putra/putri anda setelah berada di RA Amanah Lil ‘Alamin?
  3. Permainan apa yang pernah dilakukan putra/putri Anda ketika di lingkungan rumah?
  4. Permainan tradisional apa yang dikenal dan pernah dimainkan putra/putri Anda?

IAIN JEMBER

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi Penelitian:  
Raudhatul Athfal Amanah Lil 'Alamin Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember  
Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Hari/Tanggal	Jenis kegiatan	Tanda tangan
1	Senin, 1 dan April 2019	Menyerahkan surat ijin penelitian kepada kepala lembaga RA Amanah Lil' Alamin	
2	Selasa, 2 April 2019	Observasi dan Dokumentasi tentang objek penelitian	
3	Kamis, 22 April 2019	Melakukan wawancara dengan Kepala RA Amanah Lil 'Alamin Bunda Nanik	
4	Senin, 5 April 2019	Observasi pembelajaran di kelas dan Mengumpulkan data-data yang diperlukan	
5	Jum'at, 5 April 2019	Observasi dan dokumentasi kegiatan bermain engklek RA Amanah Lil' Alamin	
6	Selasa, 12 April 2019	Observasi dan dokumentasi kegiatan bermain engklek RA Amanah Lil' Alamin	
7	Rabu, 15 April 2019	Observasi dan dokumentasi kegiatan bermain Lompat tali RA Amanah Lil' Alamin	
8	Jumat 17 April 2019	Observasi dan dokumentasi kegiatan bermain Lompat tali RA Amanah Lil' Alamin	
9	Jumat 17 April 2019	Observasi dan dokumentasi kegiatan bermain petak umpet	

10	Kamis, 12 April 2019	Wawancara dengan wali murid	
11	Senin, 22 April 2019	Wawancara dengan wali murid	
12	Senin, 22 April 2019	Wawancara dengan wali murid	
13	Selasa, 22 Mei 2019	Wawancara dengan wali murid	
14	Kamis, 2 Mei 2019	Pengambilan surat keterangan tanda selesai penelitian	

Jember, 2 Mei 2019  
Kepala RA Amanah Lil 'Alamin

Hj. Nanik Febri Mikedana

IAIN JEMBER

Lampiran

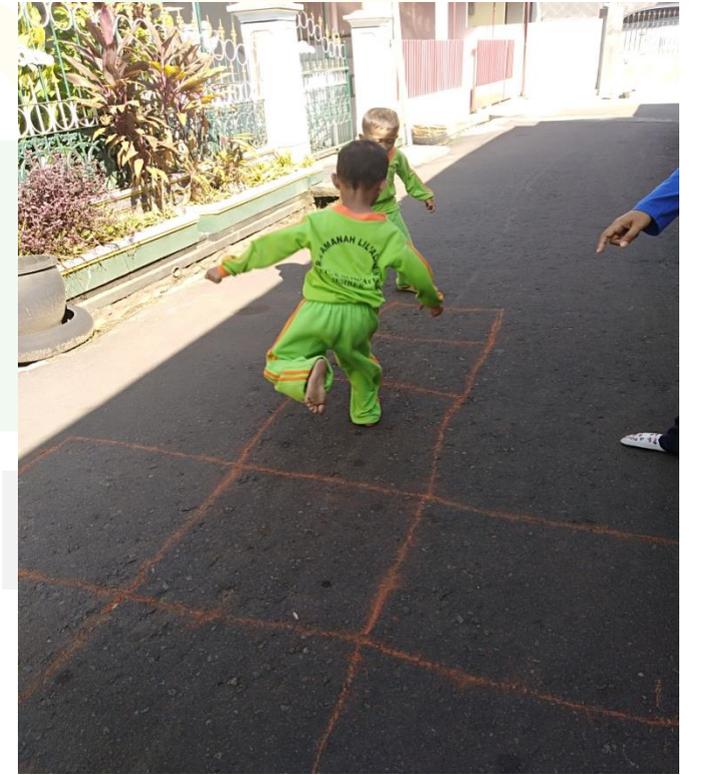
**DENAH RA AMANAH LIL 'ALAMIN KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

**TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

1	2	3+4	
5	6	7	
8			
9	10	11	12

- 1= R. Kepala/ R.TU/ R. Tamu
- 2= R. Kelompok Langit (A1)
- 3= R. Kelompok Bulan (A2)
- 4= R. Kelompok Matahari (A3)
- 5= R. Kelompok Awan (B1)
- 6= R. Kelompok Planet (B2)
- 7= R. Kelompok Bintang (B3)
- 8= R. UKS/ Musolla
- 9= R. Kamar Mandi Guru
- 10= R. Penyimpanan ATK
- 11= R. Dapur
- 12= R. Kamar Mandi Anak







Lampiran

**BIODATA PENULIS**



NAMA : DEWI RULIATI  
NIM : T201511063  
Tempat, Tgl. Lahir : Jember, 30 Oktober 1981  
Alamat : Jl. Raden Patah LINK. Kebon  
Dalem Kecamatan Kaliwates  
Kabupaten Jember  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Kepatihan 3 : 1991-1997
2. SMP NEGERI 1 JEMBER : 1994-1997
3. SMA 3 JEMBER : 1997-2000
4. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember : 2015-sekarang

IAIN JEMBER