

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK PADA
KELOMPOK B DI RAUDLOTUL ATHFAL MAN 2 JEMBER
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL
TIKUS DAN KUCING DAN BENTENGAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



Oleh:

Redita Puspitasari

NIM. T201511055

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

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK PADA
KELOMPOK B DI RAUDLOTUL ATHFAL MAN 2 JEMBER
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL
TIKUS DAN KUCING DAN BENTENGAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

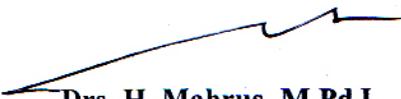
Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Redita Puspitasari

NIM. T201511055

Disetujui Pembimbing


Drs. H. Mahrus, M.Pd.I

NIP. 196705252000121001

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK PADA
KELOMPOK B DI RAUDLOTUL ATHFAL MAN 2 JEMBER
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL
TIKUS DAN KUCING DAN BENTENGAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

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

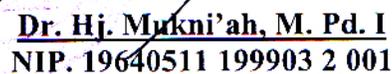
Anggota :

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



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Jember



Dr. Hj. Mukni'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 يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Artinya:“Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudia 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”.(Q.S Ar-Ruum 30:54)¹

IAIN JEMBER

¹ Ar-Rum ayat 54, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012) 325

PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah ini

Kupersembahkan Kepada

Ayahanda Haripurnomo dan

Ibunda Lilik Sundari

Suamiku Tercinta Idrus Khusni S.E

*Putra-putraku Tercinta Ananda
Akhdan Maulana Jalaluddin Rumi*

Sahabat-sahabat Seperjuangan

Bangsa dan Agamaku Tercinta

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sembah sujud senantiasa terlaksana atas Tuhan semesta alam, yakni Allah SWT., karena dengan nama-Nya kebaikan-kebaikan di muka bumi tak pernah sirna. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang mampu memberikan syafaat untuk seluruh umatnya. Munajat senantiasa terucap kepada kedua orang tua yang telah memberikan banyak nasihat dalam kehidupan. Serta harapan-harapan indah senantiasa teriring kepada sanak saudara yang selalu berharap baik dalam kehidupan.

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B dengan Menggunakan Permainan Tradisional Tikus dan Kusing dan Permainan Tradisional Bentengan di Raudlotul Athfal MAN 2 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Jember.

Penyusunan skripsi ini merupakan langkah yang tidak mudah untuk diselesaikan sendiri, tentunya banyak pihak yang ikut andil dalam penyelesaiannya, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan terima kasih, kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. sebagai rektor Institut Agama Islam Negeri Jember

2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. sebagai dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I sebagai ketua program studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembimbing
4. Bapak dan Ibu dosen serta civitas akademika Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis
5. Semua pihak yang telah membantu terhadap proses penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung

Harapan penulis, semoga pihak-pihak yang telah ikhlas membantu dengan meluangkan tenaga dan waktunya, mendapatkan ridha dan pahala dari Allah SWT., Amiin yaa Rabbal aalamiin

Jember, 29 Mei 2019

Penulis

Redita Puspitasari

ABSTRAK

Redita Puspitasari, 2019: *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok B Di Raudlotul Athfal MAN 2 Jember dengan Menggunakan Permainan Tradisional Tikus dan Kucing dan Permainan Tradisional Bentengan Tahun Pelajaran 2018/2019.*

Undang-undang nomor 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu mutu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negating dalam melakukan gerakan fisik. Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari *intervensi*. Secara khusus perkembangan motorik manusia ini bertujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan dirinya dalam membina fisik/jasmani, social maupun psikologi dan mengembangkan potensinya yang memiliki karakter unik untuk mencapai kematangan secara optimal agar dapat menjadi manusia berkepribadian utuh. Maka dalam hal ada beberapa fokus masalah yang akan diteliti.

Fokus masalah dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tikus dan kucing? 2) Bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tikus dan kucing 04 2) Mengetahui peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, menganalisis proses pelaksanaan kegiatan belajar di RA MAN 2 Jember. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa 1) Permainan tradisional tikus dan kucing memberikan manfaat yang baik dengan

menggerakkan seluruh anggota tubuh pada anak, dan permainan ini dapat meningkatkan motorik kasar anak secara bertahap; 2) Berbeda pada permainan tradisional bentengan, secara optimal memberikan kontribusi terhadap peningkatan motorik kasar anak, karena dalam permainan ini anak tidak hanya dilatih secara fisik namun juga saling bekerja sama dalam memenangkan pertandingan.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
JUDUL PENELITIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	17

1. Pengertian Motorik Kasar Anak.....	17
2. Permainan Tradisional Tikus dan Kusing.....	18
3. Permainan Tradisional Bentengan	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi Penelitian.....	23
C. Subjek Penelitian.....	24
D. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Metode Observasi	25
2. Metode Wawancara	25
3. Metode Dokumentasi	26
E. Analisis Data	27
F. Keabsahan Data.....	31
G. Tahap-tahap Penelitian.....	32
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	36
A. Gambaran Objek Penelitian	36
1. Lokasi Geografis RA MAN 2.....	36
2. Sejarah Singkat Berdirinya RA MAN 2	37
3. Identitas RA MAN 2.....	37
4. Visi dan Misi RA MAN 2.....	38
5. Jumlah Siswa dan Data Guru Kelompok A RA MAN 2	40
6. Struktur Organisasi RA MAN 2	44
B. Penyajian Data dan Analisis.....	45

C. Pembahasan Temuan.....	55
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran-Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan dan Perbedaan Kajian Terdahulu dengan Skripsi Peneitian.....	15
Tabel 1.2	Data Jumlah Siswa Kelompok B.....	40
Tabel 1.3	Data Guru Kelompok B.....	44
Tabel 1.4	Struktur Organisasi RA MAN 2 Jember	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Permainan tikus dan kucing di RA MAN 2	48
Gambar 1.2	Permainan Bentengan di RA MAN 2.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh. Usia dini ini merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperhatikan. Pendidikan Anak Usia Dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas.¹

Selain itu Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memiliki peran penting karena pendidikan merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia untuk mengembangkan moral/nilai-nilai agama, bahasa, kognitif/kecerdasan, fisik-motorik, social-emosional, dan seni. Pembentukan kepribadian pada anak usia dini menjadi harapan baru untuk menghasilkan penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter. Dalam mewujudkan harapan tersebut, bentuk pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Pendidikan sejak dini merupakan salah satu cara untuk membantu pertumbuhan dan

¹ Harun, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIK UNY, 2009) 48

perkembangan anak, seperti yang tercantum dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu mutu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”²

Anak usia taman kanak-kanak pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua dan guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang-barang dan peralatan bagi anak yang bisa didorong, diangkat, dilempar, dan dijinjing. Pertumbuhan pada masa ini perlu menadapat rasangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak, serta mengembangkan sikap social emosional. Seiring dengan perkembangan otak, maka pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan kemampuan fisik.

Potensi penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan dalam pendidikan anak usia dini diantaranya potensi kognitif, moral dan nilai agama, social emosional, fisik motorik dan bahasa. Keenam aspek perkembangan tersebut akan bertumpu kepada dua alat atau organ fisik utama yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga tumbuh kembangnya kelima aspek tersebut sangat tergantung terhadap optimalisasi

² Undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2013

3

pemanfaatan kedua alat utama itu.³ Sehubungan dengan hal tersebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh. Salah satu bidang yang perlu dikembangkan adalah berkaitan dengan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negating dalam melakukan gerakan fisik. Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari *intervensi*. Secara khusus perkembangan motorik manusia ini bertujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan dirinya dalam membina fisik/jasmani, social maupun psikologi dan mengembangkan potensinya yang memiliki karakter unik untuk mencapai kematangan secara optimal agar dapat menjadi manusia berkepribadian utuh.

³ *Ibid* 53

Melihat kenyataan tersebut bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya PAUD, TK, atau RA sekalipun memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sesederhana dengan apa yang tertuang dalam berbagai teori. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memberikan control saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain.⁴

Pada kenyataannya bermain bagi anak merupakan cara efektif dalam peningkatan fisik motorik dan akal fikiran. Banyak sekali permainan-permainan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak, dalam hal ini peneliti lebih kepada tiga permainan yang dianggap dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu: permainan tikus dan kucing, dan permainan bentengan. Dua permainan ini merupakan permainan tradisional kebudayaan. Maka akan bermanfaat bagi anak usia dini dalam meningkatkan motorik kasar, selain itu kita mengenalkan adat budaya permainan tradisional yang semakin terkikis.

Dengan beberapa alasan yang peneliti utarakan diatas maka peneliti dalam hal ini mencoba untuk membahas lebih dalam berkaitan dengan peningkatan motorik kasar pada anak dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK**

⁴ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) 75

5

KELOMPOK B RA MAN 2 JEMBER TAHUN 2019/2020". RA MAN 2 sebagai pilihan tempat peneliti disamping secara geografis terjangkau, namun menurut beberapa observasi yang telah dilakukan sekian kali, bahwa di RA MAN 2 dalam meningkatkan motorik anak tidak menggunakan metode permainan tradisional. Tapi lebih banyak melakukan senam pagi dan jalan-jalan setiap jadwal yang telah ditentukan oleh RA MAN 2 sendiri. Maka dalam pandangan peneliti, kegiatan tersebut masih belum mencapai standart motorik kasar anak, dimana setiap anak harus mampu menggerakkan setiap anggota badan secara efektif selain itu diimbangi dengan kecerdasan dan ketangkasan otak sehingga otak mampu menggerakkan secara bersama dalam gerakan-gerakan tubuh setiap anak.

B. Fokus Penelitian

Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.⁵

Perumusan masalah disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.⁶

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 35

⁶ STAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: STAIN Jember Press, 2014), 37

Adanya perumusan masalah ini dimaksudkan untuk menghilangkan salah tafsir terhadap tujuan dan arti yang dimaksud peneliti, walaupun rumusan masalah sudah tertuang dalam bentuk judul.⁷

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan di atas, maka dalam hal ini peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Fokus Penelitian, yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan motori kasar anak melalui permainan Tikus dan Kucing?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan motori kasar anak melalui permainan Bentengan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.⁸

Tujuan menggambarkan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai. Rumusan tujuan tidak sama dengan maksud penulisan tesis dan disertasi. Tujuan penelitian terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum menggambarkan apa yang ingin disampaikan

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Satuan Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 44.

⁸ STAIN Jember, *Pedoman*, 37.

peneliti, dirumuskan dalam satu kalimat. Tujuan khusus merupakan jabaran dari tujuan umum dan dirumuskan dalam butir-butir.⁹

Dalam penelitian kualitatif tentang peningkatan kemampuan motorik anak bertujuan:

1. Mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Tikus dan Kucing
2. Memahami bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Bentengan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.¹⁰

Kegunaan hasil penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Kalau tujuan penelitian dapat tercapai, dan rumusan masalah dapat terjawab secara akurat maka sekarang kegunaan atau manfaatnya apa.¹¹

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa RA. MAN 2

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 304

¹⁰ STAIN Jember, *Pedoman*, 38.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 283.

Dapat memperkaya pengetahuan tentang belajar sambil bermain dalam permainan Petak Umpet dan bentengan. Kesehatan jasmani dan dapat meningkatkan kelincahan bergerak dan sportifitas pada anak.

2. Bagi Guru RA. MAN 2

Memberikan masukan bagi guru tentang metode-metode yang dapat menunjang keberhasilan dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Tikus dan Kucing, dan Bentengan

3. Bagi Sekolah RA. MAN 2

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar kepada anak didik.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini digunakan sebagai acuan penelitian untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam mengintrepetasikan isi dari penelitian ini. Oleh karenanya peneliti perlu menjelaskan dan menegaskan definisi dari setiap kata-kata yang mendukung pada judul penelitian ini menurut pemahaman peneliti dengan dikuatkan oleh teori yang ada. Adapun pengertian dari setiap variabelnya adalah:

1. Pengertian Motorik Kasar

Kemampuan motorik anak, merupakan semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh mulai dari kepala hingga ujung kaki turut bergerak. Perkembangan motorik ini diartikan sebagai perkembangan dari unsure kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.¹² Proses motorik ini melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (otak, saraf, otot, dan rangka) dengan proses mental yang sangat kompleks yang disebut sebagai proses cipta gerak.

Keempat unsur tersebut tidak bisa bekerja secara sendiri-sendiri, tetapi selalu terkoordinasi. Apabila salah satu unsur mengalami gangguan, gerak yang dilakukan dapat mengalami gangguan pula. Dengan kata lain, gerakan yang dilakukan oleh anak secara sadar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungannya (informasi verbal atau lisan, gambar dan alat lainnya) yang dapat direspon oleh anak.

Peningkatan motorik anak sangatlah berbeda, salah satu pengaruh peningkatan motorik anak yaitu adanya jenis kelamin (*gender*). Dalam hal ini orang tua dan guru harus membimbing dan menyediakan panduan khusus untuk membantu pengembangan motorik ini. Hal yang penting dilakukan, karena perkembangan motorik saling berpengaruh dengan perkembangan fisik. Perkembangan motorik ini juga dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional. Perkembangan motorik

¹² Drs. Ahmad Susanto, M.Pd, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Pranada Media Group, 2014) 163

pada anak usia dini memerlukan banyak frekuensi dan kesempatan pengembangan aktivitas.

Motorik kasar anak merupakan gerakan yang dilakukan bila mana melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Misalnya gerakan berjalan, berlari dan melompat. Contoh yang lain lagi yaitu gerakan membalik dan telungkup menjadi terlentang atau sebaliknya.¹³ Kurangnya stimulus atau sebaliknya, stimulus berlebihan ditambah lagi dengan gerakan motorik kasar dan motorik halus yang tidak berkembang secara baik, bisa menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan.

2. Permainan Tradisional Tikus dan Kucing dan Bentengan

Mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai *baik, positif, bernilai, dan diinginkan*.¹⁴ Permainan tradisional ini mempunyai sejarah tersendiri di daerah atau budaya tertentu yang didalamnya terdapat nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.

Sebenarnya ada banyak permainan tradisional di Indonesia, diturunkan oleh nenek moyang kita dimasa lampau. Namun beberapa permainan ini seiring berkembangnya zaman, mulai terkikis dan hilang.

¹³ *Ibid* 163

¹⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017) 6

Beberapa misalnya adalah tikus dan kucing atau permainan tradisional bentengan.

Permainan tradisional tikus dan kucing adalah permainan tradisional yang sederhana, yang diikuti oleh minimal 5 hingga 10 anak.¹⁵ Dalam permainan ini 2 anak berperan sebagai tikus dan kucing sedangkan beberapa anak yang lain berperan sebagai benteng untuk menghadang si kucing dalam menangkap tikus.

Sedangkan permainan bentengan adalah permainan tradisional tanpa alat apapun yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari 4 hingga 8 anak. Masing-masing tim memilih tempat yang dijadikan sebagai markas. Markas ini biasanya sebuah tiang, atau batu, atau pilar sebagai benteng.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan ini berisi tentang rencana susunan atau sistematika penulisan dalam penelitian. Penyusunannya dimulai dari bab pertama hingga bab akhir. Dengan kata lain pada bab ini berisi tentang rangkuman dari proposal penelitian.

Adapun sistematika pembahasan dalam prosposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) 74

BAB I: merupakan bagian pendahuluan dalam penulisan proposal yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan

BAB II: berisi tentang kajian kepustakaan yang terdiri dari; kajian terdahulu dan kajian teori

BAB III: Berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Pada tahap ini berisi tentang penyajian data dan analisis penelitian sesuai dengan judul yang diteliti. Dalam penyajian data dan analisis ini akan dibahas diantaranya adalah; Gambaran Obyek yang diteliti, Penyajian data dan analisis yang berkaitan dengan judul, serta pembahasan temuan.

BAB V: Berisi tentang penutup atau kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dibahas dari hasil penelitian yang telah dilakukan, Saran-saran ini berisi tentang beberapa objek yang mungkin nanti luput dari penglihatan peneliti yang mungkin apabila ada penelitian selanjutnya yang juga fokus terhadap judul yang diteliti saat ini. Saran ini juga akan memberikan wawasan kepada penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini peneliti akan mencantumkan beberapa hasil penelitian yang mempunyai keterkaitan dengan judul penelitian peneliti. Dengan tujuan menjaga keaslian penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga menghindari adanya plagiasi dari penelitian yang sama. Diantara penelitiannya adalah:

- a. Upaya Guru Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sukarame Bandar Lampung. Dalam penelitian ini peneliti menfokuskan kepada dua permasalahan yaitu; kemampuan motorik kasar anak belum mencapai aspek perkembangan yang seharusnya pada usianya dan sebagian besar anak masih kesulitan melakukan gerak manipulative. Maka dalam hal ini batasan masalah yang dijelaskan mengenai mengembangkan motorik kasar anak melalui gerak manipulatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah 16 orang peserta didik dan 2 orang guru di kelas B TK Negeri Pembina Sukarame Bandar Lampung. Berdasarkan penelitiannya peneliti menyimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan Motorik Kasar anak

melalui Gerak Manipulatif, secara sadar dapat meningkatkan gerak motorik kasar anak.

Persamaan dengan penelitian ini adalah tentang jenis penelitiannya, yaitu dengan kualitatif deskriptif. Selain itu penelitian ini juga meneliti tentang pengembangan Motorik Kasar anak pada anak usia dini. Dimana pada usia ini menjadi usia paling penting untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Sedangkan perbedaannya adalah berkaitan dengan lokasi penelitian. Penelitian dalam karya tulis ini berlokasi di Bandar Lampung, yang secara geografis sangatlah berbeda. Perbedaan geografis pula mempengaruhi perbedaan hasil penelitian. Selain itu dalam karya tulis ini lebih spesifik terhadap satu gerakan yaitu gerakan manipulatif

- b. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.¹⁶ Di dalam identifikasi masalahnya, karya tulis ini terfokus pada Apakah permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dimana penelitian ini dilakukan oleh sang peneliti untuk mengetahui

¹⁶Sri Prihartini Puspitowati, *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013* (Surakarta: UNMUH Press) 13

fokus penelitian yang akan diteliti. Kemudian hal yang dihasilkan dari penelitian ini bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan sampai pada siklus III, yakni sebelum tindakan mencapai 57,6%, siklus I 63,3%, siklus II 73,3% dan siklus III 83,2%.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang peningkatan kemampuan motorik anak dan pada tingkatan kelas yang sama yaitu kelas B Taman Kanak-Kanak. Dimana peningkatan motorik anak pada usia 4-5 tahun merupakan usia dimana mereka harus aktif dalam menggerakkan anggota tubuhnya sesuai dengan pengembangan motorik anak.

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yakni berkaitan dengan permainan yang digunakan yaitu menggunakan permainan lompat tali sedangkan peneliti menggunakan Gobak Sodor, selain itu metode penelitiannya. Permainan dalam penelitian ini menggunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Kualitatif.

NO	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN

1.	<p>Upaya Guru Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sukarame Bandar Lampung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. • Melakukan penelitian yang terfokus pada motorik kasar • Dilakukan pada anak kelas B 	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian ini dilakukan pada lokasi yang berbeda. • Selain itu tidak terfokus pada permainan tradisional
2.	<p>Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013</p>	<p>berkaitan dengan pengkajian motorik kasar pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • berkaitan dengan pengkajian motorik halus pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak yang berkaitan dengan permainan tradisional kucing-kucingan • penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

B. Kajian Teori

Motorik yang disebut dengan istilah *motor* diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada suatu keadaan dan kegiatan yang telah melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengaruh cairan atau getah). Secara singkat motor dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ fisik.¹⁷

Selain itu motorik juga merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*.¹⁸

1. Pengertian Motorik Kasar Anak

Motorik Kasar merupakan kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar.¹⁹ Salah satu aktifitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktifitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota tubuh.

Kemampuan motorik kasar yang dimiliki setiap anak berbeda-beda. Unsur kemampuan motorik kasar identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani. Unsur-unsur dalam

¹⁷ Samudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Litera, 2008) 11

¹⁸ Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Jaktim: Luxima, 2015) 52

¹⁹ Samudin, *Pembelajaran*, 64

motorik kasar diantaranya adalah Kekuatan, Koordinasi, Kecepatan, Keseimbangan dan Kelincahan.²⁰

Adapun tujuan dalam pelaksanaan motorik kasar pada anak diantaranya adalah Mampu meningkatkan keterampilan gerak, Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, Menanamkan sikap percaya diri, Mampu berperilaku, disiplin, jujur, dan sportif.

2. Permainan Tikus dan Kucing

Bermain sambil belajar adalah ciri dari pendidikan anak usia dini. Dalam pandangan Singer bermain merupakan kekuatan positif untuk perkembangan manusia.²¹ Anak usia dini merupakan usia emas untuk berkembang. Salah satunya adalah permainan *Tikus dan Kucing*

Permainan tikus dan kucing memiliki aturan yang sederhana. Yaitu permainan yang diperankan dengan karakter sebagai tikus dan kucing, yang mana si kucing berusaha mengejar tikus, dan tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing.²²

Tujuan dari permainan ini adalah bagaimana tikus dapat menghindari dari cengkaman si kucing apabila tikus tersentuh oleh kucing maka tikus akan mati dan itu merupakan akhir dari permainan. Sedangkan manfaat dari permainan ini adalah untuk mengembangkan fisik-motorik dari anak. Anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang juga melompat

²⁰ Sukadianto, *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*, (Bandung: Lubuk Agung, 2010) 116

²¹ Syafarudian, *Pendidikan Anak Prasekolah Perspektif Pendidikan Islam dan Umum*, (Medan; Perdana Publishing, 2016) 114

²² Novi Mulyani, *Supar Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016) 166

untuk menghindar dari cengkraman lawan.²³ Berikut tata cara dalam permainan tikus dan kucing.

a. Perencanaan Permainan Tikus dan Kucing

Tidak ada alat khusus yang digunakan dalam permainan ini, namun permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas, karena dalam permainan ini ada kejar-kejaran. Sangat cocok untuk dilakukan di halaman atau lapangan seukuran dengan lapangan basket atau bulu tangkis.

b. Pelaksanaan Permainan Tikus dan Kucing

Dalam permainan ini tidak cukup dilakukan oleh dua atau tiga anak saja, karena ada dua anak yang akan berperan sebagai tikus dan kucing. Seseorang yang kalah akan menjadi kucing untuk menangkap tikus yang ada dalam lingkaran yang akan dibuat oleh beberapa orang yang bertugas menjaga si kucing agar tidak menyentuh si tikus.

Anak yang menjadi benteng penjaga tikus akan membentuk lingkaran dan tikus berada dalam lingkaran. Kucing harus berusaha menangkap tikus yang ada dalam lingkaran. Jika kucing berhasil menerobos lingkaran, maka kucing diberi kesempatan untuk melarikan diri keluar dari lingkaran. Namun apabila tikus berhasil disentuh oleh kucing maka tikus tersebut

²³ *Ibid*, 168

dinyatakan mati dan permainan selesai. Dan dilakukan dari awal dengan actor yang berbeda.

c. **Evaluasi Permainan Tikus dan Kucing**

Permainan ini melatih keterampilan fisik motorik anak, dimana anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang juga melompat dan sebagainya. Selain itu permainan ini membutuhkan ketangkasan dimana kucing berfikir bagaimana caranya menerobos dinding pembatas yang melindungi kucing, sedangkan tikus berfikir bagaimana berlari dan menghindar dari cengkraman si kucing.

Permainan ini juga mengandalkan seluruh tubuh dari kepala hingga ujung kaki untuk turut aktif bergerak, nilai sportifitas dan kerjasama merupakan keberhasilan dari permainan ini, misalnya bagaimana dinding yang melindungi tikus dapat memberikan perlindungan agar kucing tidak dapat masuk dan menangkap tikus. Keterampilan ini yang bermanfaat dalam permainan ini.

3. Permainan Bentengan

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional tanpa alat apapun yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari 4 hingga 8 anak. Masing-masing tim memilih tempat yang dijadikan sebagai markas. Markas ini biasanya sebuah tiang, atau batu, atau pilar sebagai benteng.

Tujuan utama dalam permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh pohon atau tiang yang dijaga oleh lawan. Siapa yang bisa menyentuh markas maka dia akan menjadi pemenang. Berikut tata cara dalam permainan ini:

a. Perencanaan Permainan Bentengan

Permainan ini biasanya dilakukan di ruangan terbuka, seperti halaman sekolah, lapangan bulutangkis atau lapangan futsal, atau bahkan lapangan sepak bola. Dalam permainan ini akan ditentukan menjadi dua tim dan setiap tim minimal 4 anak. Setiap tim akan memilih lokasi markas bisa berupa pohon atau tiang yang harus dijaga dijadikan sebagai markas.

b. Pelaksanaan Permainan Bentengan

Sebelum permainan dua kapten tim akan melakukan undian, dan yang menang akan memulai permainan dengan cara keluar dari benteng untuk memancing lawan. Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau pengejar dan dikejar, salah satu anggota tim lawan yang keluar terlebih dahulu dari benteng ketika tersentuh oleh anggota tim lawan akan kalah.

Dalam peraturan permainan ini, sentuhan yang paling akhir dari benteng dialah yang paling kuat dan dapat menawan anggota tim lawan sebagai Sandra. Anggota tim lawan yang tersandra bisa diselamatkan oleh sesama anggota tim. Dan ini merupakan kunci kemenangan dari penguasaan benteng

musuh. Salah satu tim yang berhasil menyentuh benteng musuh dengan mengucap kata "*Benteng*" maka keluar sebagai pemenang.

c. Evaluasi Permainan Bentengan

Dalam permainan ini akan mengajarkan nilai-nilai positif selain dari perkembangan motorik kasar pada anak. Permainan ini menggunakan gerak aktif tubuh, dari ujung kepala hingga kaki turut aktif dalam bermain.

Selain itu dalam permainan ini juga diajarkan interaksi antar pemain, mengenal kerja sama antar anggota tim, mengatur strategi agar bisa masuk pada area musuh untuk memenangkan pertandingan, selain itu melatih ketangkasan otak dan fisik gerak anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁴Data tersebut, dicari, dirumuskan, digali, dianalisis, dibahas dan kemudian disimpulkan dalam penelitian.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang digunakan pada kondisi alamiah, dimana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁵

Sedangkan jenis penelitian, peneliti melakukan *Field Research* (terjun lapangan). Peneliti harus mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar pada anak di RA. MAN 2 Jember.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA. MAN 2 Kelompok B, alamat Jln. Manggar 82 Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. RA. MAN 2 didirikan sejak tahun 1985 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) MAN 2.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Cet-23, (Bandung: Alfabeta, 2016) 2

²⁵ *Ibid*, 9

Peneliti memilih RA. MAN 2 ini sebagai lokasi penelitian selain alasan geografis mudah untuk dijangkau. RA MAN 2 juga memiliki karakteristik tersendiri dalam pembelajaran. Ditambah dengan adanya karakter dari setiap anak di Kelompok B RA. MAN 2 ini yang cenderung lebih mengedepankan kekuatan fisik ketimbang kekuatan ketangkasan.

C. Subyek Penelitian

Pada tahap ini peneliti akan menentukan beberapa informan yang akan memberikan informasi massif dari masalah penelitian ini. Dalam hal ini peneliti menggunakan Teknik *Purposive Sampling* dimana teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dari orang yang lebih tahu tentang situasi dan kondisi yang ada di lokasi penelitian.²⁶

Dari hasil pertimbangan peneliti, maka ditetapkan dua informan yang menjadi subyek penelitian yaitu; Ibu Lilik Sundari, S.Pd selaku kepala sekolah RA MAN 2 dan Ibu Sahilatul Maqshudah, S.Pd selaku guru kelompok B RA MAN 2.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini yang perlu dipahami oleh peneliti adalah peneliti sebagai instrument utama untuk mencari data dengan melakukan interaksi secara intensif dengan subyek yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya adalah:

1. Observasi

²⁶*Ibid*, 218-219

Observasi atau disebut juga dengan pengamatan merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.²⁷ Dalam melakukan metode ini peneliti melakukan pengamatan secara massif dilokasi penelitian untuk menggali informasi dan mencatat hal-hal yang menjadi fokus permasalahan.

Sedangkan jenis yang digunakan dalam observasi ini adalah Observasi Partisipatif dimana peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktifitas mereka.²⁸ Adapun data yang ingin diperoleh dalam dari subyek penelitian adalah:

- a. Peningkatan kemampuan motorik pada anak RA MAN 2 Kelompok B
- b. Keaktifan anak dalam belajar sambil bermain permainan Tikus dan Kucing, dan bantengan

2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengontruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai.²⁹

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) 155

²⁸ Sogiyono, *Metode Penelitian*, 227

²⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2012) 155

Sedangkan jenis wawancara yang digunakan yaitu menggunakan yaitu wawancara *semiterstruktur* dimana pelaksanaannya untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, antara oihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara jenis ini peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.³⁰

Adapun data yang ingin diperoleh dalam proses wawancara ini adalah:

- a. Informasi dari Kepala Sekolah tentang Peningkatan Mutu belajar dan bermain siswa RA. MAN 2
- b. Informasi dari Guru Kelompok B tentang Peningkatan Motorik Kasar Anak dalam permainan Tikus dan Kucing, dan bantengan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berarti upaya mengumpulkan data dengan menyelidiki benda-benda tertulis, dapat berupa catatan resmi, dokumen peraturan-peraturan, notulen rapat dan lain sebagainya.³¹ Dalam hal ini peneliti akan melampirkan bukti-bukti data dan dokumentasi yang mendukung penelitian ini.

Adapun data-data yang ingin diperoleh dalam metode dokumen diantaranya:

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 233

³¹ Mundir, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Jember: STAIN Press, 2013) 186

- a. Data Jumlah Siswa Kelompok B RA. MAN 2
- b. Dokumentasi Kegiatan Permainan Tikus dan Kucing, dan bantengan

4. Triangulasi Data

Triangulasi diebut sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggaungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi ini bertujuan bukan untuk mencari kebenaran tentang fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.³²

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan hasil dari teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi agar dapat memberikan pemahaman utuh. Selain itu, sebagai ukuran apakah data yang diperoleh oleh peneliti sesuai ataukah ada hal yang perlu penambahan bahan data.

5. Analisis Data

Analisis data adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis.³³ Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif Miles & Hibermend. Dimana peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai

³² Sugiyono, *Metode Penelitian*, 241

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 245

setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan dengan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu diperoleh data yang kredibel.

Adapun data aktivitas yang dilakukan dalam analisis data yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standart untuk memperoleh data yang diperlukan.³⁴Tahap pertama dalam melakukan analisis data adalah mencari data sebanyak-banyaknya tentang penelitian yang sesuai dengan judul.Dalam tahap ini peneliti terjun lapangan bermaksud untuk mengobservasi, sekaligus menemui Kepala RA. MAN 2 untuk meminta izin melaksanakan penelitian dan mengumpulkan data serta dokumentasi yang dibutuhkan.

Tahap kedua penlitilakukan wawancara kepada Guru Kelompok B RA MAN 2 berkaitan dengan peningkatan motorik kasar anak dalam permainan petak umpet, dan bantengan. Selanjutnya peneliti akan mencari informasi lebih mendalam mencari informasi

³⁴ Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014) 153

kepada beberapa subyek penelitian yang telah dijelaskan di bagian sebelumnya.

b. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya.³⁵ Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan.

Dalam mereduksi data ini peneliti harus memilih dan memilih data-data yang dibutuhkan atau pertanyaan-pertanyaan yang perlu ditanyakan kepada subyek penelitian dan membuang data yang tidak diperlukan. Dalam mereduksi data penulis menggunakan media elektronik HP Recorder dan alat tulis agar nantinya dapat membantu peneliti mengingat hal-hal yang penting yang belum sempat dicatat.

c. Penyajian Data

Setelah data selesai direduksi, maka langkah selanjutnya adalah display data, atau penyajian data. Penyajian data akan memudahkan peneliti untuk

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 247

memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

Penyajian data dibuat dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, grafik dan sejenisnya.³⁶ Dalam hal ini peneliti membuat uraian dan bagan berkaitan dengan judul penelitian yang diangkat.

d. Penarikan Kesimpulan

Dalam tahap ini peneliti melakukan kesimpulan yang bersifat sementara, kesimpulan awal ini akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.³⁷

Tapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dari kesimpulan ini maka akan ditemukan hasil penemuan peneliti yang sebelumnya belum pernah dikaji, atau yang sudah dikaji tapi belum memberikan kejelasan yang kredibel. Dalam hal ini peneliti

³⁶*Ibid*, 249

³⁷*Ibid*, 252

akan menyimpulkan hasil dari tahap analisis sebelumnya, dan menjawab semua fokus masalah yang ada dalam penelitian ini.

6. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan triangulasi metode dan triangulasi sumber diantaranya beberapa informan, situasi lapangan dan data dokumentasi. Sedangkan untuk metode triangulasi diantaranya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti harus melakukan keabsahan data dengan alasan dengan dilakukan keabsahan data ini maka dapat diketahui kepercayaan hasil data yang sedang diteliti.

Pengertian dari triangulasi data sendiri, seperti yang telah dijelaskan di atas adalah memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap suatu data.³⁸ Adapun aktivitas yang dilakukan dalam triangulasi sumber adalah:

- a. Membandingkan apa yang dikatakan informan didepan umum dan dikatakan secara pribadi

³⁸*Ibid*, 341

- b. Membandingkan fokus masalah penelitian dengan beberapa perspektif informan.

Adapun aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan triangulasi metode adalah:

- a. Membandingkan data hasil observasi dengan data wawancara
- b. Membandingkan data isi dokumentasi dengan data wawancara yang masih berkaitan.

Hasil dari perbandingan yang didapatkan diharapkan berupa kesamaan data, atau jika tidak adanya kesamaan antar data maka peneliti akan mencari tahu penyebab dan penjelasan terjadinya perbedaan tersebut.

7. Tahap-tahap Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan rangkaian pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Untuk mengetahui proses penelitian yang dilakukan peneliti mulai awal hingga akhir perlu menguraikan tahapan-tahapan dalam penelitian ini. Diantaranya:

- a. Tahap Pra Penelitian Lapangan

Dalam pra lapangan ini terdapat 6 tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Menyusun Rencana Penelitian

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu. Mengumpulkan permasalahan yang dapat diangkat sebagai judul penelitian. Kemudian dilanjut pada pengajuan judul penelitian, menyusun matrik penelitian.

2. Memilih Lapangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, tentunya peneliti harus memutuskan lokasi mana yang akan menjadi target penelitian. Maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di RA. MAN 2 Kecamatan Kaliwates Jember

3. Mengurus Perizinan

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian resmi, maka peneliti harus menyertakan surat perizinan dari pihak lembaga atau institusi untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian.

4. Menilai Lapangan

Setelah surat perizinan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang objek penelitian, lingkungan penelitian dan lingkungan informan. Hal ini agar memudahkan peneliti dalam menggali data.

5. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Pada tahap ini peneliti memilih informan sebagai sumber/subyek penelitian yang dianggap akan memberikan informasi mendalam tentang penelitian yang dilakukan.

6. *Menyiapkan Peralatan Penelitian*

Tahap terakhir ini peneliti menyiapkan beberapa peralatan yang diperlukan saat melakukan penelitian, diantaranya seperti buku catatan, buku tulis, referensi, dan beberapa alat elektronik agar memudahkan peneliti dalam menggali data.

b. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap inilah peneliti terjun ke lokasi penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Tentunya proses terjun ke lapangan ini perlu mempersiapkan diri, selain beberapa data dan beberapa alat penunjang penelitian. Peneliti juga perlu mempersiapkan mental dan fisik agar hasil yang didapatkan optimal.

c. Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses penelitian, dimana peneliti akan melakukan pengkajian data yang telah

diperoleh secara mendalam, dan mengolah data hasil penelitian serta memadukan dengan teori-teori yang ada.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Pada bab ini akan membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan pada Raudlatul Athfal MAN 2 Jember. Berkaitan dengan beberapa hal yang terkait dengan objek penelitian, beberapa *stake holder* yang memahami tentang objek penelitian tersebut.

1. Lokasi Geografis RA MAN 2 Jember

Raudlatul athfal MAN 2 Jember merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk anak usia dini, Raudlatul athfal MAN 2 Jember yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Islam Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember (YPI MAN 2) Kabupaten Jember. Yayasan ini berada di Jalan Manggar 72 (MAN 2 Jember) ±50 Meter dari PonPes Al- Qodiri Jember. ±1Km dari Pom bensin Manggar³⁹.

Raudlotul Athfal MAN 2 Jember berdiri sejak tahun 17 Juli 1985. RA MAN 2 Jember ini didirikan dengan tujuan untuk menjadikan anak sehat, cerdas, ceria dan berakhlaqul karimah. Selain itu, untuk menanamkan kepribadian yang kreatif aktif pada anak didik yang meliputi aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.

³⁹ Dokumentasi, 13 Februari 2019

2. Sejarah Singkat Berdirinya RA MAN 2 Jember

Pada tahun 1988 yayasan PGA Jember untuk mendirikan lembaga pendidikan pra sekolah yang bernama RA MAN 2 Jember yang berada di bawah naungan Yayasan PGA Jember. Kemudian menjadi kesepakatan antara kepala PGA dan beberapa tokoh masyarakat setempat, didirikannya RA MAN 2 Jember.

Untuk mendapat kepercayaan dimasyarakat secara luas RA MAN 2 Jember ini tambah tahun mulai mengadakan peningkatan mutu pendidikan, dan Alhamdulillah saat ini RA MAN 2 Jember telah dikenal menjadi prioritas sekolah anak-anak usia dini. RA MAN 2 Jember bertempat di Jl. Manggar 80 Desa Gebang Kecamatan Patrang.

Adapun pergantian kepala sekolah di RA MAN 2 Jember mengalami tiga kali pergantian kepala sekolah. Yang pertama di pimpin oleh ibu Dra. Indah Laksamani mulai tahun 1988 hingga tahun 1998. Kemudian di lanjutkan oleh ibu Khotimatul Bariyah mulai tahun 1998 hingga tahun 2007. Dan terakhir sejak tahun 2007 hingga saat ini telah berlanjut oleh ibu Lilik Sundari S.Pd.

3. Identitas Lembaga

Lembaga pendidikan anak usia dini RA MAN 2 Jember ini terletak di lokasi yang strategis dan mudah di jangkau oleh kalangan masyarakat. selain terletak dilokasi yang padat penduduk, RA MAN 2 Jember ini satu-satunya lembaga pendidikan anak usia dini di daerah tersebut.

Adapun identitas lembaga pendidikan anak usia dini dari RA MAN 2 Jember, yaitu⁴⁰:

1. Nama Sekolah : Raudlotul Athfal MAN 2 Jember
2. Alamat : Jl. Manggar 82
 - a. Desa/Kelurahan : Gebang
 - b. Kecamatan : Patrang
 - c. Kabupaten : Jember
 - d. Provinsi : Jawa Timur
 - e. Kode Pos : 68117
 - f. No. Telpon : 0821 3253 2995
3. Status Sekolah : Swasta
4. Status Akreditasi : A
5. Gugus Sekolah : Inti
6. Waktu Penyelenggraan : Pagi
7. Tahun Pendirian : 1985
8. Kategori Sekolah : TK/RA/Biasa
9. Nama Kepala : Lilik Sundari
10. Nama Pengawas : Hosnati, M. Pd.I

4. Visi dan Misi Lembaga RA. MAN 2 Jember

a. Visi

“Menjadikan Anak Sehat, Cerdas, Ceria Dan Berakhlaqul Karimah”

⁴⁰ *Dokumentasi*, 23 Februari 2019

b. Misi

1) Menjadikan Agama sebagai pandangan hidup sehari-hari

Menjadikan agama sebagai pegangan hidup, hal ini dimaksudkan agar seorang anak sudah dipupuk untuk mengerti beragama. Dengan tujuan diajarkannya tingkah laku seorang anak yang beragama, mengetahui agama yang dianutnya. Sehingga anak sudah memiliki pegangan hidup sejak dini.

2) Meningkatkan Sumber daya Manusia khususnya Pendidikan

Anak sebagai generasi penerus bagi para leluhurnya. Sejak dini seorang anak harus mampu menselaraskan antara kecerdasan berfikirnya. Maka disekolah ini diajarkan hal yang berkaitan dengan kognitifnya, sehingga terbentuk sumber daya manusia yang sesuai dengan perkembangan zaman.

3) Mengembangkan Kreatifitas Anak Sehingga Siap Hidup Pada zamannya

Pengembangan kreatifitas anak juga merupakan item yang sangat penting untuk ditumbuh kembangkan. Di RA MAN 2 tidak hanya kecerdasan moral dan emosional. Tapi kreatifitas juga menjadi hal yang penting yang dibangun oleh guru RA. MAN 2 Jember.⁴¹

⁴¹ Dokumentasi, 17 Februari 2019

5. Jumlah Guru dan Siswa RA MAN 2 Jember

Anak usia dini di RA MAN 2 Jember secara keseluruhan berjumlah 83 anak yang terbagi dalam dua kelompok belajar. Kelompok A dengan jumlah 42 anak yang terdiri dari 22 laki-laki dan 20 perempuan. Sedangkan di kelompok B berjumlah 40 anak yang terdiri dari 22 laki-laki dan 19 perempuan. Berikut daftar nama anak usia dini di RA MAN 2 Jember⁴²:

Table 1.2
Jumlah Anak RA MAN 2 Jember

No	Nama Anak	Tingkatan Kelas
1	Adzkiya Fatihati Naja	A
2	Aficka Leirisa Alif Putri	A
3	Alivia Nur Adillah	A
4	Alvin Yoga Ardiansyah	A
5	Azzahro Nadya Syafitri	A
6	Azzalfa Syauqia Ufaira	A
7	Barkah Eza Prayugo	A
8	Daffania Azhka Kyla M.	A
9	Dzulfan Dhia Lainufar	A
10	Elbattar Hasan Albana	A
11	Galang Gusti Sadewa	A
12	Jakfar Shodiq Alkaff	A
13	Kintan Febby Adnelia J.	A

⁴² Dokumentasi, 23 Februari 2019

14	Moch. Jazil Hasani	A
15	M. Ibnu Pratama	A
16	Muh. Zihnih Al Ghifari	A
17	Nazril Maulana Fatir	A
18	Revano Alfian R.	A
19	Rossa Rofidah	A
20	Azzahra Amira Rahma	A
21	Aaqilah Shafa Ays Fathoni	A
22	Al Khalifi Zikri Hady	A
23	Alena Nabil Anbara	A
24	Ammar Fariz Al faith	A
25	Asyfa Cinta Nur R.	A
26	Assyfh Aprilia Farhana	A
27	Bintang Ardianti	A
28	Callysta Agustina Putri	A
29	Dzakira Talita Zahra	A
30	Fajril Ihza Nur Aziz	A
31	Moch. Raditya Ainurrohman	A
32	M. Rafiqul Abrar M.	A
33	Maharani Putri Kaiyla	A
34	Ning Mifta Kanzil M.	A
35	Pradipta Ahmad Endra P.	A
36	Rifki Alifatul Huda	A
37	Siti Fairus Zahirah	A

38	Syafia Khansa Athaya	A
39	Mayrisa Andriani Humaira	A
40	R.Reyvan Putra Efendi	A
41	Aditya Pranata	B
42	Asyif Faris Hariyanto	B
43	Javier Dewa Sangker	B
44	M. Guntur	B
45	Pramono Edi Pamungkas	B
46	Ridho Rohmah	B
47	Alecia Humaira	B
48	Bintang Rizqy M.	B
49	Deviana Maharani	B
50	Feni Inaya R.	B
51	Ghina Alifatunnisa P.A	B
52	Hafisz Qurunul Fahri	A
53	Javier Arkananta	B
54	Meisha Paramitha	B
55	M. Arbi Fajriansyah	B
56	M. Farhan Ridwan	B
57	M. Ilham Maulana	B
58	M. Radillasta U.	A
59	Nabil Illiyansyah M.	B
60	Nikita Dwi A.	B
61	Nur Ahmad Zain	B

62	Rafiandra Dwi S.	B
63	Syafira Danisa O.	B
64	Rayyan Haqiqi	B
65	A. Riyan Sauci	B
66	Adhimas Raka R.	B
67	Aisyah Putri Saffana	B
68	Aprilia Fatma W.	B
69	Aqilla Nathania P.I	B
70	Azzahra Putri A.	B
71	Cahaya Bening Mega D.	B
72	Citra Karismania P.	B
73	Firman Adji Damar R.	B
74	Fredella Qotrunada	B
75	Inita Salsabila	B
76	Intan Clara	B
77	Jihan Zahira	B
78	M. Bareski R.	B
79	Melly Putri W.	B
80	M. Alief Akbar	B
81	M. Aufar Zidane	B
82	M. Hafizh Alfarizy	B
83	Nur Abiyatul M.	B

Dari sekian banyak siswa yang ada di bawah naungan RA MAN 2 Jember, maka guru terdiri dari 4 orang. 2 orang guru mendidik kelompok A dan 2 orang lainnya mendidik kelompok B. Adapun data guru dari setiap kelompok sebagai berikut⁴³:

Tabel 1.3
Jumlah Guru RA MAN 2 Jember

No.	Nama Pendidik	Guru Kelompok
1.	Henny Setiowati	Guru Kelompok A
2.	Lisna Novitasari, S.Pd	Guru Kelompok A
3.	Lilik Sundari, S.Pd	Guru Kelompok B
4.	Sahilatul Maqshudah, S.Pd	Guru Kelompok B

6. Struktur Organisasi RA MAN 2 Jember

Dalam setiap lembaga atau instansi memiliki struktur organisasi. Ini dimaksudkan agar ada koordinatif sesuai dengan manajemen, sehingga sesuai dengan tujuan kelembagaan. Adapun struktur organisasi di RA MAN 2 Jember sebagai berikut⁴⁴:

Tabel 1.4
Stuktur Organisasi RA MAN 2 Jember
STRUKTUR ORGANISASI RA MAN 2 JEMBER

TAHUN 2018/2019

⁴³ Dokumentasi, 3 Maret 2019

⁴⁴ Dokumentasi, 3 Maret 2019

NO	NAMA	JABATAN
1.	Drs. H. Mustofa	Ketua Yayasan
2.	Lilik Sundari, S.Pd	Kepala RA MAN 2
3.	Redita Puspitasari	Kepala TU
4.	Hj. Sudjarwati	Kepala Komite
5.	Henny Setiowati	Guru Kelompok A
6.	Lisna Novitasari, S.Pd	Guru Kelompok A
7.	Sahilatul Maqshudah, S.Pd	Guru Kelompok B

B. Penyajian Data dan Analisis

Setiap penelitian harus disertai dengan penyajian data sebagai penguat dalam penelitian. Sebab data inilah yang akan di analisis sesuai dengan analisis data yang digunakan. Sehingga dari dua data yang dianalisis tersebut dapat di hasilkan suatu kesimpulan sesuai dengan metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini, maka akan di sajikan beberapa macam hasil observasi dan dokumentasi yang mulai mengkrucut, pada akhirnya sampailah pada pemberhentian meraih data karena data yang diperoleh sudah dianggap representatif.

Dalam penelitian ini akan disajikan tentang penyajian data berupa gambaran tentang meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tikus dan kucing dan bentengan di RA MAN 2 Jember.

1. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Tikus dan Kucing

Dalam dunia pendidikan anak usia dini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif saja. Walaupun di RA MAN 2 Jember memiliki visi kecerdasan kognitif, namun juga diajarkan tentang bagaimana memadukan gerak motorik anak.

Meningkatkan motorik menjadi salah satu peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Salah satunya adalah peningkatan motorik kasar. Motorik kasar ini berkaitan dengan gerak kasar seorang anak, di mana kestabilan antara perintah otak untuk melakukan gerakan pada otot besar.

Berikut hasil observasi pada tanggal 3 Maret 2019 bersama Kepala RA MAN 2 Jember Ibu Lilik Sundari, S.Pd mengatakan:

“peningkatan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting dilakukan, agar anak dapat mengkonfersikan antara gerakan otot besar sesuai dengan keinginan otak anak. Salah satu cara untuk meningkatkan motorik kasar pada anak dengan melakukan permainan-permainan tradisional. Selain itu peningkatan otak dan kebugaran jasmani adalah visi dari RA MAN 2 Jember ini”.⁴⁵

Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa gerak motorik merupakan kegiatan yang sangat penting, terutama meningkatkan motorik kasar pada anak. melihat bahwa anak berkisar umur 5-6

⁴⁵ *Observasi*, 3 Maret 2019

tahun harus mampu mengkonfersikan antara otak dan otot kasar. Sehingga tidak hanya kecerdasan kognitif yang mereka dapatkan tapi juga kecerdikan dalam melakukan sesuatu.

Belajar sambil bermain merupakan kunci dari peningkatan motorik kasar anak. Permainan tradisional sering sekali digunakan di RA MAN 2 Jember ini. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Sahilatul Maqshudah, S. Pd salah seorang guru kelompok B RA. MAN 2 Jember mengatakan:

“Permainan tradisional sering sakali digunakan sebagai metode belajar sambil bermain. Karena bermain permainan tradisional sangat menarik dan anak-anak sangat senang. Banyak sekali permainan tradisional yang sering kita lakukan. Bertujuan untuk merenggangkan otot dan juga melatih kecerdikan, contohnya permainan petak umpet, bentengan, dan tikus dan kucing.”⁴⁶

Dalam hal ini, seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa permainan tradisional sangat penting dan sering kali digunakan sebagai metode belajar sambil bermain. Beberapa permainan sering kali digunakan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Salah satunya seperti yang dibahas oleh peneliti yaitu tentang permainan tradisional tikus dan kucing. Permainan tradisional tikus dan kucing sangat sederhana, namun memberikan manfaat yang luar biasa bagi seorang anak.

⁴⁶ *Observasi*, 8 Maret 2019

Berikut salah satu gambar yang dilakukan oleh anak-anak kelompok B RA MAN 2 Jember dalam permainan tradisional tikus dan kucing:



Gambar 1.1

Permainan tikus dan kucing ini banyak memberikan manfaat bagi anak-anak kelompok B RA MAN 2, seperti yang dikatakan oleh Ibu Sahilatul Maqshudah, S. Pd bahwa:

“Dalam permainan tradisional seperti tikus dan kucing akan memberikan manfaat yang besar bagi anak di antaranya; *kekompakan, ketangkasan, kebugaran jasmani*. Anak-anak menjadi sangat senang memaenkan permainan ini.”⁴⁷

Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak dengan baik. Permainan ini juga memberikan beberapa manfaat yang luar biasa bagi anak-anak kelompok B RA MAN 2 Jember.

Beberapa manfaat yang diperoleh diantaranya adalah:

⁴⁷ *Observasi*, 8 Maret 2019

a. Kekompakan

Kekompakan menjadi ciri khas dalam permainan ini, di mana beberapa anak harus saling bekerja untuk menjaga tikus agar tidak di makan oleh kucing

b. Ketangkasan

Dalam permainan ini anak yang berperan sebagai tikus harus cerdik dalam menghindari anak yang berperan sebagai kucing. Kedua peran ini saling beradu ketangkasan agar dapat memenangkan permainan ini.

c. Kebugaran Jasmani

Dalam permainan ini koordinasi antara otot dan otak harus dilakukan. Berlari dan menjaga merupakan salah satu hal yang dapat memberikan peregangan bagi otot. Selain itu korelasi antara otot dan otak menjadi ciri khas permainan ini.

Dalam pelaksanaannya permainan tradisional tikus dan kucing ini sendiri sangat sederhana, tidak memerlukan alat khusus untuk melaksanakan permainan tersebut.

Biasanya permainan ini dilakukan di luar ruangan, seperti lapangan bola atau lapangan badminton. Permainan yang dilakukan oleh 5 hingga 10 anak ini selesai apabila anak yang berperan sebagai kucing dapat menangkap anak yang berperan

sebagai tikus, sedangkan anak-anak yang lain bertugas sebagai benteng. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Sahilatul Maqshudah, S.

Pd bahwa:

“Biasanya kami melaksanakan permainan ini di halaman kelas, kemudian saya menentukan 2 orang anak yang berperan sebagai tikus dan kucing. Sedangkan anak-anak yang lain menjadi benteng yang melindungi tikus. Anak-anak yang menjaga tikus ini berperan aktif dan saling bekerja sama antara satu yang lain, ini adalah kelebihan dari permainan ini.”⁴⁸

Permainan tradisional tikus dan kucing dilakukan di luar ruangan yang luas, sehingga anak-anak dapat leluasa memainkan permainan ini. Dalam hal ini 2 peran anak yang menjadi tikus dan kucing saling beruji ketangkasan, sedangkan anak yang lain saling bekerja sama untuk melindungi anak yang berperan menjadi tikus.

Ibu Sahilatul Maqshudah, S. Pd juga mengatakan bahwa:

“Setelah selesai anak-anak biasanya saya ajak untuk duduk melingkar dan saya ajak anak-anak berbincang tentang permainan ini dan bagaimana manfaatnya terhadap permainan kucing dan tikus ini. Mereka sangat antusias dan menginginkan melanjutkan permainan tikus dan kucing tersebut”.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas sangat jelas bahwa permainan tradisional tikus dan kucing memberikan manfaat yang luar biasa bagi perkembangan motorik anak. Di mana anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam melaksanakan permainan.

⁴⁸ *Observasi*, 8 Maret 2019

⁴⁹ *Observasi*, 9 Maret 2019

Selain itu permainan yang sederhana ini memberikan manfaat yang luar biasa bagi perkembangan otak dan otot besar dalam diri anak usia dini.

2. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan

Peningkatan motorik kasar di RA MAN 2 Jember, tidak hanya menggunakan permainan tradisional tikus dan kucing. Ada permainan lain yang juga turut andil dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak, yaitu permainan tradisional bentengan.

Permainan ini juga menjadi permainan yang sangat digemari oleh anak-anak di RA MAN 2 Jember. Berikut salah satu gambar yang diambil saat permainan bentengan.



Melihat dari gambar di atas, kita sudah mempunyai gambaran bagaimana anak-anak di RA MAN 2 Jember, sangat antusias dalam melakukan kegiatan permainan ini. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Lilik Sundari selaku kepala sekolah sekaligus sebagai guru di kelompok B RA MAN 2 Jember, bahwa:

“ Permainan bentengan sendiri sering kali kita gunakan sebagai permainan. Selain sederhana sehingga tidak membutuhkan alat yang khusus untuk permainan ini. Permainan ini juga membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi, dalam permainan ini membutuhkan kecepatan, kelincahan, dan ketahanan fisik”.⁵⁰

Dari apa yang dinyatakan oleh Ibu Lilik Sundari, bahwa permainan tradisional bentengan juga permainan yang sederhana yang sering dilakukan. Permainan ini memberikan manfaat yang besar dalam peningkatan motorik kasar bagi anak. Permainan bentengan ini membutuhkan aktifitas yang tinggi sehingga ini menjadi ciri di mana motorik kasar semakin meningkat dengan menggunakan permainan ini.

Dalam permainan bentengan ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh setiap anak:

⁵⁰ *Observasi*, 15 Maret 2019

a. Kecepatan

Kecepatan menjadi ciri dari permainan ini. Di mana lawan harus secepat mungkin menangkap mangsa sebelum dia tertangkap sendiri.

b. Kelincahan

Dalam hal ini kelincahan juga menjadi nilai tambah agar menjadi pemenang dalam pertandingan

c. Ketahanan Fisik

Berlari merupakan gerakan kasar yang menguras tenaga. Karena permainan ini dibutuhkan kecepatan berlari dan juga kelincahan. Maka, ketahanan fisik menjadi juga menjadi unsur utama dalam permainan.

Dalam pelaksanaannya permainan bentengan ini sama seperti permainan tikus dan kucing, dilakukan di *out door* ditengah lapangan atau di halaman sekolah. Permainan ini dimainkan oleh 4 hingga 10 orang dalam satu tim. Biasanya di pisah menjadi dua tim. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Lilik Sundari:

“Biasanya saya menyiapkan 2 tim yang berisi 5 anak disetiap tim dan saya lakukan pas di halaman sekolah. Cara bermainnya sederhana. Di antara kedua tim siapa yang lebih dulu dapat memegang benteng yang di jaga, maka merekalah yang menjadi pemenangnya”.⁵¹

⁵¹ *Observasi*, 15 Maret 2019

Permainan ini diilustrasikan bahwa benteng menjadi tujuan utama yang harus dijaga. Salah satu anak jika tersentuh oleh tim lawan maka bisa menjadi tawanan bagi mereka. Namun dalam permainan ini dianggap selesai dan menang apabila salah satu di antara kedua tim berhasil menyentuh benteng dan berucap kata "*benteng*" secara keras.

Berikut adalah gambar yang sempat diambil oleh peneliti saat permainan bentengan di RA MAN 2 Jember;

Gambar

Lanjut apa yang ditambahkan oleh Ibu Lilik Sundari, beliau mengatakan bahwa:

"Setelah permainan usai, saya tidak hanya melihat dan memberikan arahan tentang bagaimana jalannya permainan. Namun setelah permainan anak-anak biasanya saya ajak untuk duduk melingkar, dan saya beri penjelasan tentang manfaat yang diberikan dari permainan ini. Saya juga menekankan bahwa kekompakan, saling bekerjasama, dan sportifitas adalah pelajaran penting bagi anak-anak dalam permainan ini".

Dari hasil wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional bentengan ini juga memberikan manfaat yang besar bagi peningkatan motorik anak. Peningkatan motorik anak ini ditandai dengan adanya saling kordinasi dan kerjasama

dalam setiap permainan. Di mana seorang anak harus saling membantu dalam satu tim. Perkembangan motorik juga dapat dilihat bagaimana anak dapat menkomparasikan antara apa yang mereka pikirkan dalam strategi kemenangan dan gerakan tubuh mereka.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data yang sudah diperoleh oleh peneliti tentang Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Tikus dan Kucing dan Bentengan di RA MAN 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

1. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tikus dan Kucing di RA MAN 2 Jember

Pendidikan anak usia dini masih sangat dominan dengan dunia permainan. Permainan seperti yang dikatakan oleh Montessori yang dikutip Sukintaka bahwa permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang terapat dalam segala jenis permainan, merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.⁵²

Di RA MAN 2 Jember ini belajar sambil bermain dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Permainan yang digunakan yaitu permainan tradisional tikus dan kucing.

⁵² Sukintaka, *Teori Bermain*, (Jakarta; Depdikbud, 1992) 6

• • •

Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, hal ini ditandai dengan permainan yang dilakukan. Dalam permainan tikus dan kucing ini anak dituntut untuk saling bekerja sama, kekuatan fisik, kelincahan, kecepatan dalam berlari, dan juga kekuatan tubuh.

Seperti yang dikatakan oleh Beaty bahwa kemampuan motorik kasar dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu; 1) *walking* atau berjalan, dengan indikator naik-turun tangga menggunakan dua kaki, berjalan pada garis lurus dan berdiri dengan satu kaki. 2) *running* atau berlari, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah. 3) *jumping* atau melompat, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, serta ke samping. 4) *climbing* atau memanjat, dengan indikator memanjat naik-turun dan memanjat pohon.⁵³

Permainan tradisional tikus dan kucing sendiri melibatkan beberapa kekuatan tubuh di mana gerakan tangan dan kaki menjadi kekuatan utama dalam permainan ini. Selain itu kecepatan berlari juga diperlukan.

⁵³Muhammad Fadillah, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*, (Yogyakarta; Penerbit Ombak, 2013) 59

Dalam permainan tikus dan kucing terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh anak di antaranya adalah⁵⁴

1. Berlari

Berlari merupakan kegiatan penting dalam permainan ini, dua peran yang dilakukan oleh dua anak saling berkejaran untuk memenangkan permainan

2. Mendorong

Dalam permainan ini beberapa anak berperan sebagai benteng. Benteng bertugas menjaga dan menghalang masuknya kucing untuk menangkap tikus.

3. Melompat

Benteng bisa saja keadaanya lebih rendah dari pada kucing, sehingga kucing dengan mudah melompati benteng

4. Selulup

Kegiatan ini biasanya dilakukan kucing untuk menembus lubang-lubang kecil dari benteng penjaga tikus. Biasanya yang menjadi incaran adalah kolong diantara dua kaki.

5. Menghindari lawan

Ini merupakan kegiatan tikus apabila sudah berada di hadapan kucing. Anak yang berperan sebagai tikus dituntut

⁵⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta; Kencana, 2012) 27

untuk berfikir dengan cerdas dan lincah untuk menghindari kejaran kucing.

Dari apa yang telah diuraikan di atas, dapat kita lihat bahwa permainan tradisional tikus dan kucing dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi perkembangan motorik anak. Selain itu dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, menggambarkan kegiatan dalam permainan tradisional tikus dan kucing sendiri, benar-benar permainan yang cocok dan baik untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini.

2. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bentengan di RA MAN 2 Jember

Selain permainan tradisional tikus dan kucing untuk meningkatkan motorik kasar anak. di RA MAN 2 Jember juga menggunakan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan motorik kasar.

Seperti yang dikatakan oleh Hurlock bahwa motorik kasar melibatkan aktivitas melalui kaki, tangan dan keseluruhan anggota tubuh.⁵⁵ Dalam permainan tradisional bentengan sendiri walaupun permainan ini tergolong permainan yang sederhana, namun

⁵⁵ Hurlock Elizabeth B, *Perkembangan Anak Alih Bahasa Meitasari Tjandrawa*, (Jakarta: Erlangga, 1978) 151

permainan ini membutuhkan aktifitas tubuh yang tinggi. Di mana dalam permainan ini anak dituntut berlari secepat mungkin agar tidak kalah dari lawan.

Seperti yang di katakana oleh Lilik Sundari dari wawancara yang telah dilakukan. Bahwa permainan ini memberikan manfaat yang besar bagi anak-anak usia dini seperti; 1) kekuatan. 2) daya tahan tubuh, 3) kecepatan, 4) kelincahan, 5) keseimbangan, dan 6) kerja sama. Manfaat ini sangat besar jika dimiliki oleh anak usia dini demi perkembangan mereka di masa depan.

Dalam pandangan peneliti hal yang berkaitan di atas adalah bagian dari fisik-motorik kebugaran jasmani, seperti yang di kutip oleh Bambang Sujiono bahwa kebugaran jasmani memiliki unsur yang sangat penting bagi perkembangan seorang anak. Kebugaran jasmani dalam hal ini meliputi⁵⁶:

a. *Stranger* atau Kekuatan

Adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan dapat di kembangkan melalui latihan-latihan

b. Daya Tahan

Adalah kemampuan untuk mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan kegiatan

⁵⁶ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) 7.3

c. Kecepatan

Merupakan perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat

d. Kelincahan

Merupakan kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat, misalnya lari hilir mudik atau bolak balik

e. Kelenturan

Merupakan kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan tentang gerakannya, berhubungan dengan persendian

f. Koordinasi

Merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak

g. Ketepatan

Merupakan kemampuan kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia dini seperti melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam keranjang.

h. Keseimbangan

Merupakan kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Dan agar tidak jatuh ketika sedang melakukan gerakan.

Dari hasil wawancara dan observasi seperti yang telah peneliti paparkan diatas, bahwa motorik kasar sendiri lebih banyak di tandai dengan adanya gerakan seluruh tubuh yang akan memberikan manfaat bagi anak.

Dalam permainan tradisional bentengan sendiri telah kita lihat juga memberikan manfaat yang sangat besar bagi gerak motorik kasar anak usia dini. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional bentengan sendiri dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik anak melalui permainan tradisional tikus dan kucing dan permainan tradisional bentengan, maka peneliti memberikan kesimpulan sesuai dengan yang telah peneliti lakukan yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tikus dan kucing pada kelompok B RA MAN 2 Jember

Bahwa meningkatkan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan meningkatkan otot besar yang juga membutuhkan kekuatan fisik, menggerakkan seluruh organ dari mulai tangan, kaki, dan seluruh bagian yang ada. Meningkatkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional tikus dan kucing sangat efektif dilakukan. Selain itu juga memberikan manfaat yang luar biasa seperti; kecepatan, kelincahan, kekuatan fisik, dan sportifitas. Maka permainan tradisional tikus dan kucing berhasil meningkatkan gerak motorik kasar bagi anak usia dini di kelompok B RA MAN 2 Jember.

2. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada kelompok B RA MAN 2 Jember

Meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan tradisional bentengan tidak jauh berbeda dengan permainan tradisional tikus dan kucing. Permainan tradisional bentengan juga dilakukan dengan memberikan manfaat seperti kelincahan, kekuatan, kecepatan, kebugaran jasmani, ketahanan fisik dan lain-lain. Permainan tradisional juga dapat meningkatkan motorik kasar anak di kelompok B RA MAN 2 Jember. Selain itu peneliti juga berharap bahwa dengan adanya permainan tradisional ini anak-anak juga dapat mewarisi permainan-permainan yang hari ini telah mulai terkikis akibat dari perkembangan zaman.

B. Saran

Setelah dilakukannya penelitian yang kemudian dituangkan dalam tulisan berbentuk skripsi ini, maka diakhir penulisan ini peneliti ingin memberikan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dikemudian hari.

1. Bagi Guru Kelompok B RA MAN 2 Jember

Guru kelompok B RA MAN 2 Jember setidaknya perlu memberikan pemahaman tentang pentingnya permainan tradisional seperti tikus dan kucing dan permainan tradisional bentengan. Bukan hanya terletak pada manfaat dari kedua permainan tradisional tersebut. Tapi lebih berkaitan dengan asal muasal permainan tradisional dan mengapa harus menggunakan

permainan tradisional tersebut, menimbang bahwa permainan anak-anak zaman sekarang sudah jarang yang memainkan permainan tradisional. Selain itu untuk lebih memberikan kesan yang baik dalam permainan ini, guru tidak hanya duduk menonton dan memberik pengarahannya tapi juga harus terjun langsung dalam permainan bersama anak-anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Mengacu dalam penelitian ini bahwa ada beberapa hal yang belum sempat peneliti lakukan, seperti menjelaskan tentang skala manfaat dari penelitian motorik kasar ini. Bagi penelitian ini peneliti lebih kepada melakukan penelitian *outdoor* ketimbang *indoor*. Harapannya penelitian selanjutnya tidak hanya menjelaskan tentang peningkatan motorik kasar dilihat dari permainan saja, tapi dilihat dari perkembangan tingkah laku dan fisik juga setelah selesai melakukan permainan tersebut.

C. Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran dan kekuatan sehingga peneliti mampu menghadapi kesulitan-kesulitan yang ada dari awal hingga hari ini dengan mengucap Alhamdulillahirobbil 'alamin penulisan karya tulis yang berupa skripsi telah diselesaikan, dan Insya Allah ini merupakan hasil terbaik yang dapat peneliti sajikan sebagai bahan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Anak Usia

Dini di IAIN Jember. Serta tidak lupa sholawat serta salam peneliti haturkan kepada junjungan besar Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan yang istimewa bagi kita yakni Agama Islam yang memberikan Rahmat pada seluruh alam.

Dalam penulisan karya ilmiah ini peneliti berharap akan memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan, dan kekayaan intelektual kita. Harapan-harapan juga tidak lupa bahwa apabila ada kekeliruan atau kekurangan dalam penulisan karya ilmiah ini dapat menjadikan pelajaran penting bagi penelitian selanjutnya sehingga penelitian-penelitian yang ada dapat mencapai pada kesempurnaan kita semua.

Demikian hasil penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Tikus dan Kucing dan Permainan Tradisional Bentengan pada Kelompok B RA MAN 2 Jember. Sekali lagi terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu menuntaskan dan menyempurnakan karya ilmiah ini, budi baik seluruh rekan-rekan akan dibalas oleh Allah SWT, amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javaliter
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif 1*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Elizabeth B, Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Alih Bahasa Meitasari Tjandrawa*, Jakarta: Erlangga
- Fadillah, Muhammad. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta; Penerbit Ombak
- Harun. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hasnida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jaktim: Luxima.
- Mundir. 2016 *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jember: STAIN Press.
- Mulyani, Novi. 2016. *Supar Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana
- Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rini S, Endang. 2007. *Diklat Perkebangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cet-23*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadianto. 2010. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Samudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.

- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta, Pranada Media Group
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka