

**PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5 - 6 TAHUN
DI RAUDHATUL ATHFAL BUSTANUL ULUM
BANGSALSARI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

SITI NUR JANNAH
NIM. T20165048

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
NOVEMBER 2020**

**PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5 - 6 TAHUN
DI RAUDHATUL ATHFAL BUSTANUL ULUM
BANGSALSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

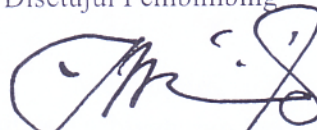
SKRIPSI

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 Islam
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

SITI NUR JANNAH
NIM : T20165048

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5 - 6 TAHUN
DI RAUDHATUL ATHFAL BUSTANUL ULUM
BANGSALSARI JEMBER

SKRIPSI

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

Hari: Senin

Tanggal: 23 November 2020

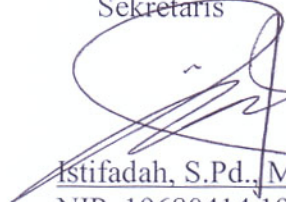
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



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



Istifadah, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 19680414 199203 2 001

Anggota:

1. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

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 (Q.S. Ar-Rum: 54).*

IAIN JEMBER

* Tim Penyusun, *Al-Qur'an Cordoba Spesial for Muslimah* (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2017), 281

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah sang pengatur alam semesta ini, atas kenikmatan kesehatan dan kesempatan sehingga penulisan skripsi ini telah selesai. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang telah membimbing dan membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju jalan kebenaran yakni Agama Islam. Skripsi ini penulis persembahkan kepada;

1. Orang tua (almarhum bapak Muji dan ibu Musrifah) yang selalu memberikan do'a dan dukungannya untuk kesuksesan putra putrinya.
2. Suami tercinta (Imam Syafi'i) yang selalu mendukung dan memberi semangat dan menemani dalam keadaan duka dan suka.
3. Anak tersayang (Azkiyatun Nurul Awwaliyyah) yang selalu menjadi penyemangat.
4. Seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan serta do'a dan segala usaha agar penulis dapat menjadi seorang yang dibanggakan dan dapat mengamalkan ilmunya dengan baik di masyarakat.



ABSTRAK

Siti Nur Jannah, 2020 : *Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember*

Perkembangan anak, seperti perkembangan motorik kasar perlu mendapatkan dukungan yang baik. Dukungan terhadap perkembangan motorik anak dapat dibantu dengan permainan edukatif salah satunya dengan permainan tradisional. Hal ini dikarenakan anak sekarang sudah jarang yang mengenal permainan tradisional, apalagi untuk memainkannya

Fokus penelitian ini adalah: (1) Bagaimana permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?, (2) Bagaimana permainan tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?, (3) Bagaimana permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

Tujuan penelitian ini adalah (1). Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, (3) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis penelitian studi kasus. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif interaktif model Miles Huberman. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Permainan tradisional petak umpet di RA Bustanul Ulum bangsalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu dengan gerakan lokomotor, gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan cara berlari untuk bersembunyi dan mencari teman yang bersembunyi; (2) Permainan balap karung yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun khususnya pada gerakan lokomotor dengan cara melompat dari satu tempat ke tempat yang lain. Lompatan-lompatan yang dilakukan anak melalui permainan balap karung dapat melatih kekuatan otot kaki anak; dan (3) Permainan egrang batok kelapa di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dengan melatih kekuatan otot-otot jari-jari kaki untuk mencengkaram egrang, serta koordinasi kaki dan tangan untuk menjaga keseimbangan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berupa kesehatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam yang semoga tetap tercurahkan atas Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan serta membimbing kami dari zaman jahiliyyah menuju zaman sekarang yang penuh akan ilmu pengetahuan.

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena atas izin-Nya sehingga penulis dapat menjalani kuliah hingga menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk skripsi yang berjudul “Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember” dengan baik dan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana di IAIN Jember.

Kesuksesan penulisan ini didapatkan dengan banyaknya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada;

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk proses perkuliahan hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember sekaligus dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan ilmu, arahan, motivasi serta bimbingan dengan penuh kesabaran.
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku KaProdi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang meluangkan waktunya untuk menyetujui judul skripsi dan memotivasi kepada peneliti dalam proses mengerjakan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
4. Ibu Hidayati, S.Ag selaku kepala RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, yang mau menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian di instansinya.

5. Segenap guru dan dosen yang sudah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang diberikan bermanfaat dan berkah.
6. Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember Khususnya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang selama ini telah memberikan pelayanan kepada mahasiswa khususnya penulis.

Akhirnya, semoga amal baik yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah.

Jember, 8 Oktober 2020

Penulis



IAIN JEMBER

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Motto.....	iv
Persembahan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Bagan	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Definisi Istilah	13
F. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori.....	28
1. Permainan Tradisional	28
a. Pengertian Bermain.....	28
b. Fungsi Bermain.....	30
c. Pengertian Permainan Tradisional	34
d. Jenis dan Macam Permainan Tradisional	38
e. Manfaat Permainan Tradisional.....	40
f. Permainan Petak Umpet, Balap Karung, dan Egrang	44
1) Permainan Tradisional Petak Umpet	44

2) Permainan Tradisional balap Karung	47
3) Permainan Tradisional Egrang	49
2. Perkembangan Fisik Motorik	53
a. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini	53
b. Pembagian perkembangan Motorik Anak usia Dini.....	54
3. Motorik Kasar	58
a. Pengertian Motorik Kasar	58
b. Unsur-unsur motorik kasar usia dini	61
c. Karakteristik motorik kasar usia 5-6 tahun.....	64
d. Tahap-tahap perkembangan motorik kasar.....	66
e. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar.....	67
f. Pembelajaran motorik kasar	69
g. Tujuan Pengembangan motorik kasar	69

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	71
B. Lokasi Penelitian	71
C. Subjek Penelitian	72
D. Teknik Pengumpulan Data	74
E. Analisis Data.....	77
F. Keabsahan Data	80
G. Tahap-tahap Penelitian.....	81

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian.....	86
B. Penyajian Data dan Analisis	89
C. Pembahasan Temuan	107

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	119
B. Saran	120

DAFTAR PUSTAKA	121
-----------------------------	-----

Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran-lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas penelitian	24
Tabel 4.1	Personalia RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember	88
Tabel 4.2	Fasilitas RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember	88



DAFTAR BAGAN

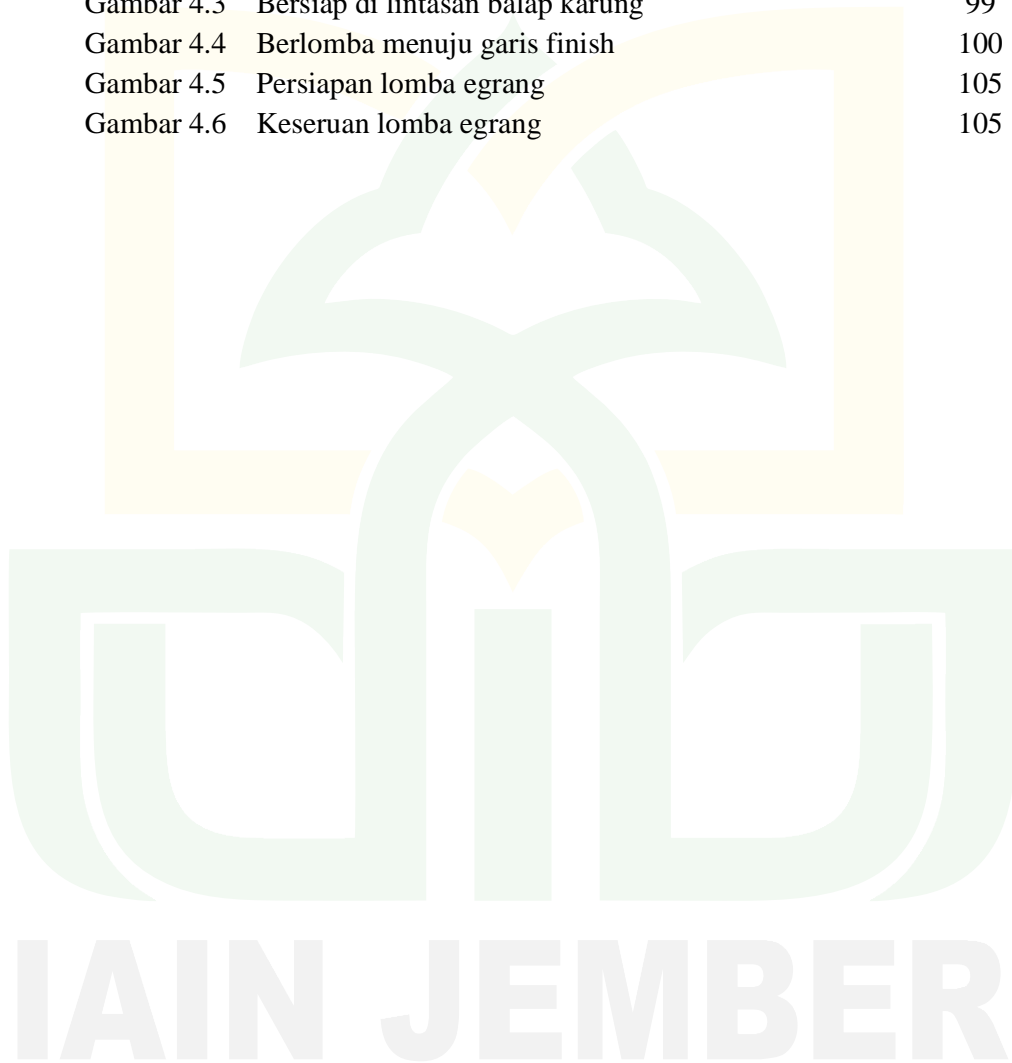
Bagan 3.1 Analisis Data Interaktif Miles Huberman

80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Anak-anak sedang bersembunyi dalam permainan petak umpet	9
Gambar 4.1	Hompimpa untuk menentukan anak yang jaga	94
Gambar 4.2	Berhitung 1 – 10 oleh anak yang jaga	94
Gambar 4.3	Bersiap di lintasan balap karung	99
Gambar 4.4	Berlomba menuju garis finish	100
Gambar 4.5	Persiapan lomba egrang	105
Gambar 4.6	Keseruan lomba egrang	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling dasar sebelum anak pendidikan dasar. Pendidikan usia dini menitikberatkan pada dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi. Menurut Direktorat PAUD sebagaimana dikutip oleh Martinis Yamin dan Jamilah, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.¹

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Sementara itu, menurut jenjang yang ditetapkan UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau disebut juga jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia 3-5 tahun. Namun, dalam implementasi di beberapa negara, pendidikan usia dini menurut UNESCO tidak dilaksanakan seperti jenjang

¹ Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013), 1.

² Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No. 20 Tahun 2003 (Bandung: Citra Umbara, 2012), 6.

usianya. Terdapat beberapa negara yang memulai pendidikan prasekolah lebih awal dan ada juga yang memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini.³

Pendidikan pada masa usia dini sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Masa ini adalah masa kritis bagi perkembangan anak. Kritis yang dimaksud adalah bahwa perkembangan kemampuan atau keterampilan anak sangat baik untuk berkembang. Masa ini sering pula disebut masa peka. Stimulasi yang diberikan pada masa ini akan mempengaruhi laju pertumbuhan dan perkembangan anak serta sikap dan perilaku sepanjang rentang kehidupannya.⁴ Masa ini adalah masa membangun pondasi bagi kehidupan anak. Apabila pondasi yang dibangun itu baik dan kuat, maka diharapkan anak akan berkembang dengan baik.

Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan salah satu yang dekat dengan anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dengan permainan-permainan yang menarik bagi anak. Permainan yang menarik tidak terbatas dengan permainan modern. Permainan tradisional juga menarik untuk tetap dilestraikan dan digunakan untuk melatih motorik anak usia dini. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang sudah dilakukan secara turun temurun. Permainan tradisional sebenarnya lahir dari kebutuhan untuk

³ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018), 13-14.

⁴ Fathiyaturrahmah, *PAUD dalam Persepektif Islam dan Diknas* (Jember: IAIN Press, 2015), 90.

mengisi waktu sengang.⁵ Permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, diantaranya anak akan menjadi lebih kreatif karena permainan tradisional dibuat sendiri oleh para pemainnya, bisa digunakan terapi untuk dapat melepaskan emosi anak, mereka dapat berteriak, tertawa dan bergerak, dapat meningkatkan kecerdasan intelektual anak dalam menggali wawasan terhadap berbagai macam ilmu pengetahuan.

Guru dapat merangsang minat anak agar dapat melakukan gerak dan kemampuan motorik kasar, yang akan mendukung perkembangan kemampuan fisik anak. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila guru dapat memilih kegiatan yang tepat, kemudian melaksanakannya dengan teknik yang baik dan menarik bagi anak. Dalam mengembangkan kemampuan fisik tubuh anak, guru dapat memulainya dengan hal yang dekat dengan diri anak. Hal yang paling dekat dengan diri anak yaitu dunia bermain, sehingga guru dapat menggunakan berbagai bentuk permainan untuk melatih fisik anak. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada Pasal 7 Ayat (1) yang berbunyi: “Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni”.⁶

⁵ Tadkirotun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), 8-10.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Aspek pengembangan yang harus dilakukan salah satunya adalah pengembangan fisik atau jasmani. Pengembangan ini dilakukan agar anak menjadi pribadi yang kuat dan tidak lemah secara fisik. Dalam sebuah hadits disebutkan :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Dari Abu Hurairah r.a. ia berkata : “Telah bersabda Rasulullah SAW : “Orang mukmin yang kuat itu lebih baik dan lebih disukai oleh Allah daripada mukmin yang lemah”. (H.R. Ibnu Majah).⁷

Fisik yang prima akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak yang memiliki fisik yang baik akan lebih siap mengikuti setiap kegiatan yang diberikan dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan demikian, perkembangan fisik ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan lainnya. Salah satu perkembangan fisik yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik.

Permainan tradisional yang dapat digunakan untuk melatih motorik kasar anak banyak sekali macamnya, seperti permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang batok. Permainan petak umpet adalah permainan cari dan sembunyi yang minimal dimainkan oleh 2 orang dan umumnya dilaksanakan di luar ruangan. Cara bermainnya juga sangat sederhana. Kalian bisa melakukan *hompimpa* terlebih dahulu untuk

⁷ An Nawawy Imam Abu Zakaria Yahya bin Syarf, *Terjemah Riadhus Shalihin*, Terjemahan oleh Ahmad Najih S. (Surabaya: CV. Karya Utama, tanpa tahun), 54.

menentukan siapa yang bertugas untuk berjaga. Jika sudah ditentukan, anak-anak lain kemudian bersembunyi.⁸

Permainan balap karung merupakan salah satu lomba yang populer dan hampir selalu ada di setiap perlombaan Hari Kemerdekaan Indonesia. Setiap peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badanya ke dalam karung, kemudian berlomba sampai garis akhir.⁹ Sedangkan permainan egrang batok adalah permainan yang mengajarkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh dengan menggunakan batok kelapa kering. Batok tersebut diberi lubang untuk memasang tali panjang pegangan egrang. Cara menggunakan egrang adalah dengan menginjak batok kelapa dengan tali dijepit di jari kaki. Kemudian berjalan menggunakan batok kelapa itu.¹⁰

Keunggulan permainan petak umpet, balap karung, dan egrang batok yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan petak umpet, balap karung, dan egrang batok mudah dilaksanakan. Selain itu, ketiga permainan tersebut dapat menstimulasi aspek motorik kasar karena dengan bermain petak umpet, balap karung, dan egrang batok dapat melatih ketangkasan dan kelincahan. Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan untuk bermain.

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi hingga dewasa.

⁸ Andreas Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), 57.

⁹ Tadkirotun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain*, 8.17

¹⁰ Askalin, *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat* (Yogyakarta: Nyo-nyo, 2013), 5.

Perkembangan fisik motorik anak akan berpengaruh terhadap setiap aktivitas di kehidupan sehari-hari anak. Jika perkembangan fisik motorik anak berkembang dengan baik, perkembangan yang lainnya pun akan berkembang dengan baik pula.¹¹

Tujuan dan fungsi pengembangan fisik motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergrafik dalam perkembangan menyelesaikan tugas motorik tertentu, kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.¹² Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak.

Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan terkoordinir antara susunan syaraf, otot, dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.¹³ Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar pada tubuh dan membutuhkan tenaga yang cukup besar untuk melakukannya. Bentuk kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar ini adalah kegiatan yang menggerakkan seluruh anggota tubuh baik dalam keadaan tetap di tempat atau berpindah tempat, seperti: berjalan di tempat,

¹¹ Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gama Media, 2012: 25).

¹² Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17.

¹³ Endang Rini Sukanti, *Diktat Perkembangan Motorik* (Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), 13-15.

berjalan maju mundur pada papan titian, melompat, meloncat, memanjat, menari, senam, berenang, dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah aktivitas gerak yang melibatkan otot-otot halus atau kecil pada tubuh seperti mata, tangan, dan jari-jari tangan. Bentuk kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus ini seperti menulis, menggambar, meronce, mewarnai, meremas, menempel, menjahit, dan sebagainya.¹⁴

Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik kasar sangat diperlukan karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak yang diperlukan bagi pertumbuhan kehidupan anak. Gerakan motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan, lari, lompat, kemudian melempar. Menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh Rosmala Dewi, menyatakan perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁵

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah. Dalam memberikan stimulasi, guru perlu memperhatikan standar tingkat pencapaian

¹⁴ Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar*, 42.

¹⁵ Rosmala Dewi, *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak* (Yogyakarta: Ditjen Mendiknas, 2005), 2.

perkembangan anak (STTPA). STTPA untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

(1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.¹⁶

Kemampuan motorik kasar anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak. Kemampuan motorik kasar anak sangat penting bagi anak usia dini. Anak yang tidak mampu bergerak secara optimal akan kesulitan berkonsentrasi, dan dampaknya anak akan merasa minder dalam melaksanakan kegiatan.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, terlihat bahwa di RA tersebut dalam pembelajarannya menggunakan permainan petak umpet, balap karung, maupun egrang batok kelapa. Semua permainan tersebut dilakukan diluar ruang kelas. Permainan petak umpet dilakukan dengan menentukan penjaga melalui *hompimpa* dan juga *suit*. Siapa yang kalah, anak tersebut menjadi penjaga, dan yang lainnya bersiap untuk lari dan bersembunyi ditempat yang menurut anak-anak sulit ditemukan oleh penjaga. Sedangkan permainan balap karung dilakukan dengan cara empat atau lima anak bersiap memasukkan kakinya ke dalam karung dan mulai start bersama kemudian guru

¹⁶ Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

menyemangati agar anak-anak lebih antusias untuk menjadi pemenang. Hal ini juga dilakukan pada saat permainan egrang batok kelapa, anak-anak bersiap menggunakan batok kelapa dikakinya dan terdapat sambungan tali yang dipegang oleh kedua tangannya, kemudian anak-anak dengan kegembiraannya berjalan dengan cepat mencapai garis finish yang sudah ditentukan oleh guru.¹⁷ Berikut ini dokumentasi foto pada saat observasi awal ketika peserta didik melakukan permainan tradisional.



Gambar 1.1.

Anak-anak sedang bersembunyi dalam permainan petak umpet

Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember adalah lembaga pendidikan yang mengembangkan pendidikan sesuai tahap perkembangan anak. Semua potensi anak, baik akademik maupun fisik dikembangkan dengan kegiatan-kegiatan yang mendukung perkembangan anak. Pengembangan agama dilakukan dengan pembiasaan shalat dhuha, hafalan surat waqi'ah, hafalan juz ama, hafalan doa harian, manasik haji dan kegiatan keagamaan lainnya. Pengembangan seni dilakukan lewat drum band mini yang melatih anak-anak dalam seni musik dan bekerja sama memadukan nada dengan teman lainnya. Selain pengembangan akademis atau intelektual, pengembangan fisik juga dilakukan untuk membantu perkembangan fisik

¹⁷ Observasi di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, 18 Februari 2020

anak. Pengembangan ini dilakukan di dalam dan di luar pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan fisik anak salah satunya adalah menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dikembangkan diantaranya adalah petak umpet, balap karung, dan egrang. Bahkan, untuk permainan egrang, anak-anak Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember pernah juara 2 tingkat Kecamatan Bangsalsari.¹⁸

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang *Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan kepada para kepala sekolah guru PAUD maupun RA dan orang tua dalam melatih motorik kasar anak usia dini melalui berbagai macam permainan tradisional.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana permainan tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

¹⁸ Hidayati, diwawancara oleh Siti Nurjannah, Jember, 27 Februari 2020.

3. Bagaimana permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional egrang batok kelapa, balap egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pihak-pihak yang memang berkompeten dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini serta dapat memperkaya

berbagai wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman sebagai sarana untuk menyalurkan ilmu yang sudah didapat terkait dengan wawasan ilmu pengetahuan tentang kinerja mengajar seorang guru dalam pembelajaran khususnya pada anak usia dini.

b. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan *literature* atau referensi bagi lembaga IAIN Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

c. Lembaga Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran kepada lembaga terkait variasi metode dan strategi pembelajaran di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian ini untuk masyarakat umum yaitu sebagai tambahan dalam perbendaharaan ilmu pengetahuan terutama tentang pelaksanaan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini khususnya di usia lima sampai enam tahun.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini dan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menginterpretasikan istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian *Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember*. Berikut ini penjelasan dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian.

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi,

berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.¹⁹

Menurut Wardani seorang pemerhati budaya sebagaimana dikutip oleh Rina Wijayanti menyebutkan bahwa permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal.²⁰

Permainan tradisional yang dimasud dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang batok yang berfungsi untuk melatih motorik kasar anak yang dilakukan di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.

2. Motorik Kasar

Menurut Rahyubi, Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, keterampilan

¹⁹ Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1, (Januari, 2012): 121-136.

²⁰ Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", *Cakrawala Dini*, Vol.5, No.1, (Mei, 2014): 51-56.

menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola, dan sebagainya.²¹

Menurut Mansur, perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri. Tetapi pada usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain.²²

Istilah motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar gerakan itu seperti melompat, meloncat, berlari, dan berjalan zig-zag yang dilakukan oleh anak-anak yang berada di Raudhatul athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.

3. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun dikategorikan sebagai anak usia dini (Early Childhood) yang secara umum berkisar antara usia 0-8 tahun. PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas dalam perkembangannya. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 tentang

²¹ Heri Rahyubi, *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media 2012), 222

²² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 23.

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia, menyebutkan bahwa anak usia dini adalah kelompok manusia yang berumur 0-6 tahun. Dalam pasal 28 juga menyebutkan bahwa, (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal; (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal berbentuk *Play Group* (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; dan (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.²³

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak usia dini yang mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kelompok B di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Secara operasional, yang dimaksud dengan judul penelitian *Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember* adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional yang meliputi permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6

²³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkuman sementara dari skripsi yang bertujuan untuk mengetahui secara global dari seluruh pembahasan yang sudah ada. Penulisan skripsi ini secara keseluruhan terdiri dari enam bab yang masing-masing bab disusun secara sistematis dan terperinci.

Bab satu adalah pendahuluan. Bagian ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua adalah kajian kepustakaan. Pada bab ini diuraikan penelitian terdahulu yang relevan dan kajian teori yang terkait dengan judul penelitian.

Bab tiga adalah metode penelitian. Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab empat adalah penyajian data dan pembahasan. Pada bab ini membahas tentang penyajian data dan analisis data yang sesuai dengan fokus penelitian serta pembahasan temuan penelitian dengan menghadirkan teori yang relevan.

Bab lima adalah penutup. Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Terdahulu

Bagian penelitian terdahulu ini menyajikan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini (*Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember*). Penyajian penelitian terdahulu ini dapat menjadi salah satu bukti keorisinalitasan penelitian. Berdasarkan eksplorasi peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. M. Hasan Al Ambari tahun 2018 dengan judul penelitiannya *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)*. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Objek kajian dari penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional di kampung dolanan. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh positif permainan tradisional terhadap perkembangan anak yaitu pengaruh secara kognitif, emosi, fisik, psikososial anak. Dimana pengaruh tersebut dihasilkan oleh permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai *educative*.²⁴

²⁴ M. Hasan Al Ambari, ” *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), ix.

Perbedaan penelitian Al Ambari dengan penelitian ini yaitu, penelitian Al Ambari menggunakan variabel permainan tradisional dan perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, emosi, fisik, dan psikososial anak. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang dan variabel gerak motorik kasar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan menggunakan variabel permainan tradisional.

2. Nadia Gius Aprilian tahun 2018 dengan judul penelitiannya *Pengaruh Tari Kreasi Terhadap Perkembangan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Jenis penelitian yaitu pre-eksperimental *one group pre-test post-test*. Dalam desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test treatment* dan *post-test*. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat instrumen validitas, reabilitas, tehnik analisis data menggunakan uji normalitas, uji nonparametric (wilcoxon), dan uji hipotesis (wilcoxon) dengan menggunakan spss versi 19. Hasil analisis data wilcoxon yaitu Z hitung sebesar -2.919 dan asymp sig (2tailed) sebesar 0,04. Karena nilai asymp sig (2-tailed) < α (0,05), maka tolak H_0 yang berarti bahwa ada perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest. Jadi kesimpulan dari hasil analisis 2related sampel dengan

menggunakan uji wilcoxon yaitu ada perbedaan nilai pre-test dan post-test setelah anak melaksanakan kegiatan tari kreasi.²⁵

Perbedaan penelitian Nadiya dengan penelitian ini yaitu, penelitian Nadiya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel tari kreasi. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang variabel motorik kasar yaitu gerakan lokomotor dengan objek penelitiannya yaitu anak usia 5-6 tahun.

3. Aristokrat Agung Dwipa tahun 2015 dengan judul penelitiannya *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa Sekolah Dasar*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah Pre-test and Post-test Group Design. Metode analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian motorik kasar dengan rata-rata pre-test daya power lengan yaitu 1,78, rata-rata post-test yaitu 2,08, mengalami peningkatan sebesar 0,3. Rata-rata pre-test lari 30 meter yaitu 6,16, rata-rata post-test yaitu 5,96, mengalami peningkatan sebesar 0,2. Rata-rata pre-test lari kelincahan yaitu 16,52, rata-rata post-test yaitu 15,41, mengalami peningkatan sebesar 1,11. Hasil analisis daya power lengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,68 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada

²⁵ Nadiya Gus Apriliana, ” *Pengaruh tari Kreasi Terhadap Perkembangan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 61.

peningkatan. Lari 30 meter $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,32 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Lari kelincahan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,87 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Simpulan dalam penelitian adalah permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 1 Padas.²⁶

Perbedaan penelitian Aristokrat dengan penelitian ini yaitu, penelitian Aristokrat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan tradisional bentengan, kasti, gobag soro, bola medicine dengan motorik kasar yang diteliti yaitu kecepatan lari, kelincahan, dan power otot dengan objek penelitian yaitu siswa sekolah dasar (SD). Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang dengan motorik kasar berupa gerakan lokomotor dan objek penelitiannya yaitu anak usia dini (PAUD). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar siswa.

4. Ni Kadek Aris Rahmadani tahun 2014 dengan judul penelitiannya *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dengan dua siklus yang terdiri dari 16 pertemuan.

²⁶ Aristokrat Agung Dwipa, "Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa Sekolah Dasar (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015), ii.

Siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum penelitian dilakukan, diadakan penelitian pratindakan untuk mengetahui hasil prosentase keterampilan awal motorik kasar. Data yang diperoleh dari penelitian pratindakan, siklus I, siklus II. Hasil akhir dari penelitian memaparkan bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B meningkat, yaitu mulai pratindakan memperoleh 25%, permainan kucing dan tikus siklus I sebesar 58,33% dan permainan roda gelinding, siklus I sebesar 50% dan pada kedua permainan siklus II mencapai 100%.²⁷

Perbedaan penelitian Ni Kadek dengan penelitian ini yaitu, penelitian Ni Kadek menggunakan pendekatan tindakan Kemmis dan Taggart dengan variabel permainan tradisional Jawa yang meliputi permainan kucing dan tikus dan permainan roda gelinding dengan keterampilan motorik kasar gerakan lokomotor dan lokomotor. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang batok kelapa dengan motorik kasar berupa gerakan lokomotor. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar siswa.

²⁷ Ni Kadek Aris Rahmadani, "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.8 Edisi.2 (November, 2014), 305-314.

5. Watimah tahun 2014 dengan judul penelitiannya *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal kelincahan gerak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; Anak yang sangat lincah berjumlah 2 anak (15,38%), setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, anak yang sangat lincah berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Keaktifan anak menghindari 5 buah rintangan sejauh 20 meter pada Siklus I anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%).²⁸

Perbedaan penelitian Watimah dengan penelitian ini yaitu, penelitian Watimah menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan variabel permainan gobak sodor. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang batok kelapa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak.

²⁸ Watimah, " *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta* " (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), vii.

Tabel 2.1
Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1	M. Hasan Al Ambari tahun 2018 dengan judul penelitiannya <i>Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)</i>	Adanya pengaruh positif permainan tradisional terhadap perkembangan anak yaitu pengaruh secara kognitif, emosi, fisik, psikososial anak. Dimana pengaruh tersebut dihasilkan oleh permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai <i>educative</i> dan berbeda dengan permainan modern yang diyakini memiliki efek-efek negatif bagi perkembangan anak	Perbedaan penelitian Al Ambari dengan penelitian ini yaitu, penelitian Al Ambari menggunakan variabel permainan tradisional dan perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, emosi, fisik, dan psikososial anak. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang dan variabel gerak motorik kasar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan menggunakan variabel permainan tradisional	Meneliti permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar yaitu gerakan lokomotor
2	Nadia Gius Aprilian tahun 2018 dengan judul penelitiannya <i>Pengaruh Tari Kreasi Terhadap Perkembangan Motorik kasar Anak</i>	Hasil analisis data wilcoxon yaitu Z hitung sebesar -2,919 dan asymp sig (2tailed) sebesar 0,04. Karena nilai asymp sig (2-tailed) < α (0,05), maka tolak H_0 yang berarti bahwa ada perbedaan	Perbedaan penelitian Nadiya dengan penelitian ini yaitu, penelitian Nadiya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel tari kreasi. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama	Meneliti permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang yang digunakan untuk

	<p><i>Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung</i></p>	<p>antara rata-rata nilai pretest dan posttest. Jadi kesimpulan dari hasil analisis 2nrelated sampel dengan menggunakan uji wilcoxon yaitu ada perbedaan nilai pre-test dan post-test setelah anak melaksanakan kegiatan tari kreasi</p>	<p>dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang</p>	<p>meneliti tentang variabel motorik kasar yaitu gerakan lokomotor dengan objek penelitiannya yaitu anak usia 5-6 tahun</p>	<p>meningkatkan motorik kasar yaitu gerakan lokomotor</p>
3	<p>Aristokrat Agung Dwipa tahun 2015 dengan judul penelitiannya <i>Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa Sekolah Dasar</i></p>	<p>Hasil penelitian motorik kasar dengan rata-rata pre-test daya power lengan yaitu 1,78, rata-rata post-test yaitu 2,08, mengalami peningkatan sebesar 0,3. Rata-rata pre-test lari 30 meter yaitu 6,16, rata-rata post-test yaitu 5,96, mengalami peningkatan sebesar 0,2. Rata-rata pre-test lari kelincahan yaitu 16,52, rata-rata post-test yaitu 15,41, mengalami peningkatan sebesar 1,11. Hasil analisis daya power lengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,68 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Lari 30 meter t</p>	<p>Perbedaan penelitian Aristokrat dengan penelitian ini yaitu, penelitian Aristokrat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan tradisional bentengan, kasti, gobag soro, bola medicine dengan motorik kasar yang diteliti yaitu kecepatan lari, kelincahan, dan power otot dengan objek penelitian yaitu siswa sekolah dasar (SD). Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel</p>	<p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar siswa.</p>	<p>Meneliti permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar yaitu gerakan lokomotor</p>

4	<p>Ni Kadek Aris Rahmadani tahun 2014 dengan judul penelitiannya <i>Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa</i></p>	<p>$t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,32 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Lari kelincuhan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,87 > 2,2$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Simpulan dalam penelitian adalah permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 1 Padas</p>	<p>perbedaan penelitian Ni Kadek dengan penelitian ini yaitu, penelitian Ni Kadek menggunakan pendekatan dengan Kemmis dan Taggart tradisional Jawa yang meliputi permainan kucing dan tikus dan permainan roda gelinding dengan keterampilan motorik kasar gerakan lokomotor dan lokomotor. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu</p>	<p>permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang dengan motorik kasar berupa gerakan lokomotor dan objek penelitiannya yaitu anak usia dini (PAUD).</p>		<p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar</p>	<p>Meneliti permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar yaitu gerakan lokomotor</p>
---	---	--	---	---	--	--	---

5	<p>Watimah tahun 2014 dengan judul penelitiannya <i>Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobag Sodor Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta</i></p>	<p>Permainan <i>gobag sodor</i> dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal kelincahan gerak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; Anak yang sangat lincih berjumlah 2 anak (15,38%), setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, anak yang sangat lincih berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Keaktifan anak menghindari 5 buah rintangan sejauh 20 meter pada Siklus I anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%).</p>	<p>permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang dengan motorik kasar berupa gerakan lokomotor</p>	siswa	<p>Meneliti permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar yaitu gerakan lokomotor</p>
			<p>Perbedaan penelitian Watimah dengan penelitian ini yaitu, penelitian Watimah menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan variabel permainan gobak sodor. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan variabel permainan tradisional yaitu permainan petak umpet, permainan balap karung, dan permainan egrang batok kelapa</p>	<p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak</p>	

Posisi penelitian ini, *Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember*, diantara beberapa penelitian terdahulu yaitu mengembangkan penelitian terdahulu dengan *setting* yang berbeda, menelusuri dan mengeksplorasi pelaksanaan permainan petak umpet, balap karung, dan egrang batok kelapa yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar berupa gerakan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga posisi penelitian yang akan dilakukan bukan plagiasi atau meniru penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Permainan Tradisional

Bermain merupakan bagian dari kesenangan anak, dengan bermain maka akan terlihat wajah yang berseri, senang, bahkan sangat fokus dan serius pada apa yang sedang dikerjakan tanpa merasa terganggu dengan sekitarnya. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Pada bagian ini diuraikan tentang pengertian dan fungsi bermain, pengertian permainan tradisional dan juga macam-macam serta manfaat permainan tradisional.

a. Pengertian Bermain

Bermain pada hakikatnya adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus

melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Di dalam bermain, anak tidak berfikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir.

Menurut Hughes sebagaimana dikutip oleh Andang Ismail, menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu: (a) mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan, (b) memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, (c) menyenangkan dan dapat menikmati, (d) mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas, (e) melakukan secara aktif dan sadar.²⁹

Sementara Spencer sebagaimana dikutip oleh Tadkirotun dan Tatminingsih, berpendapat bahwa dengan anak bermain karena mereka punya energi berlebih.³⁰ Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.

Bermain merupakan bagian dari kesenangan anak, dengan bermain maka akan terlihat wajah yang berseri, senang, bahkan sangat fokus dan serius pada apa yang sedang dikerjakan tanpa merasa terganggu dengan sekitarnya. Anak-anak pada umumnya sangat

²⁹ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 14.

³⁰ Tadkirotun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, 9.

menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Berdasarkan pandangan ahli tersebut, maka kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak bagian dari proses perkembangan yang dilalui oleh anak. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak dilakukan sepanjang hari, bagi anak bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, dan terbebas dari perasaan yang tertekan.

b. Fungsi Bermain

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada.³¹

Pada hakikatnya melalui aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangannya baik fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, moral, perkembangan sosial dan emosional, serta perkembangan kreativitas.³² Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan seperti diuraikan berikut:

³¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), 113.

³² Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Itqan*, Vol.VII, No.1, (Januari, 2016): 120-129.

1) Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan ‘problem solving’ sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya.

2) Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak. Dalam melakukan aktivitas permainan, anak dituntut harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain. Contohnya saat bermain drama anak diminta berimajinasi aktif bercakap-cakap dengan anak lain tentang hal yang terkait dengan cerita pada drama tersebut.

3) Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertanggung jawab dan sebagainya. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggungjawab. Melalui permainan,

anak akan melakukan hubungan dan komunikasi dengan anggota kelompok atau teman sebaya lainnya, sehingga ini akan melatih anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

4) Perkembangan Sosial dan Emosional

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya. yang menggunakan alat permainan. Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan ia belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

5) Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan. Melalui coba-coba dalam bermain, anak-anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Selain itu, bermain menurut Maykes Tejda Saputra, bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya: perkembangan aspek fisik, aspek motorik kasar dan motorik halus, aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, aspek kognisi, mengasah ketajaman indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.³³

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Melalui kegiatan bermain banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Dengan bermain, yang pada awalnya anak belum terampil, tapi dengan bermain anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan bermain berkelompok, maka anak akan belajar berbagi bersama temannya, melakukan kegiatan bersama. Hal tersebut dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial anak.

³³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), 39-44

4) Manfaat bermain perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Bermain dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Selain itu anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Melalui bermain, anak dapat menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan alam.

6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Bermain dapat menjadikan anak aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dengan bermain anak dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang olah raga serta menari.

c. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai

hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.³⁴ Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional terdiri dari dua kata, permainan dan tradisional. Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Sedangkan permainan adalah sesuatu

³⁴ S Pontjopoetro, *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik* (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2002), 13.

yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.³⁵

Ahmad Yunus sebagaimana dikutip oleh Novi Mulyani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat dari zaman yang sangat tua yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang. Sementara Subagiyo mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Novi Mulyani menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.³⁶

Bishop & Curtis sebagaimana dikutip oleh Iswinarti mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Eichberg sebagaimana dikutip oleh Iswinarti memberikan persamaan antara permainan tradisional dan olahraga adalah adanya manfaat untuk pendidikan dan perkembangan anak. Iswinarti memaparkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan,

³⁵ Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 968.

³⁶ Novi Mulyani, *Super*, 47-48

mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.³⁷

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang telah dilakukan secara turun temurun sejak jaman dahulu, dilaksanakan oleh masyarakat dan mengandung manfaat, terutama untuk perkembangan anak.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai cara belajar bagi anak-anak pada masa dahulu, permainan tradisional tidak bisa dibiarkan hilang. Keberadaan permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan di dalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

³⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: UMM Press, 2017), 6-7

d. Jenis dan Macam Permainan Tradisional

1) Jenis permainan tradisional

Direktorat Nilai Budaya sebagaimana dikutip oleh Kurniati menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu (1) permainan yang bersifat strategis, (2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik serta (3) permainan yang bersifat untung-untungan.³⁸ M. Fadillah mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis yaitu permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki, bermain dengan benda-benda, dan bermain peran.³⁹

a) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

b) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

³⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 3.

³⁹ M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), 11-13.

c) Teka-teki

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga matematis.

d) Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

e) Bermain peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain.

Masa modern sekarang ini, selain anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman juga diharapkan di kemudian hari anak-anak mengetahui akan jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik, misalnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran, dan gotong royong.

2) Macam-macam permainan tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan anak-anak pada zaman dulu. Permainan ini jauh sekali dengan

yang namanya teknologi modern, seperti komputer, robot, ataupun ponsel, dan android. Permainan tradisional memang tidak kalah seru dengan permainan modern. Selain bermain dengan ceria bersama teman-teman, juga dapat melatih ketangkasan dan jiwa sosial. Menurut Supiyono, dalam bukunya yang berjudul *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, terdapat 16 permainan tradisional yaitu gatrik, ABC-an, egrang, engklek, gobak sodor, congklak, bentengan, kasti, gasing, kelereng, lompat tali, pletokan, sliduran, layang-layang, petak umpet, dan balap karung.⁴⁰

e. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.⁴¹

Secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial.

Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan

⁴⁰ Andreas Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), 1.

⁴¹ Ilza Ma'azi Azizah, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk", *Dinamika Penelitian*, Vol.16, No.2, (November, 2016): 280-308.

berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan. Bermain permainan tradisional menurut Montolalu memiliki manfaat bagi anak, antara lain:

1) Bermain memicu kreativitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan bermain memicu anak menemukan pemikirannya serta menggunakan daya khayalnya.

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak.

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, dan berkeinginan untuk diterima di lingkungan anak.

4) Bermain bermanfaat melatih empati

Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat

merasakan perasaan orang lain. Melalui permainan bermain peran dapat melatih sikap empati pada anak.

5) Bermain dapat bermanfaat mengasah panca indera

Banyak jenis permainan yang menunjang perkembangan kepekaan panca indera, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pelatihan panca indera bagi anak. Seperti permainan petak umpet yang dapat melatih kepekaan pendengaran.

6) Bermain sebagai media terapi

Bermain dapat membuat anak melupakan masalah dan kecemasan yang mereka hadapi, itulah salah satu cara yang digunakan anak dengan bermain.

7) Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.⁴²

Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini menurut Haris dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti :

- 1) Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek sosial: Menjalani relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 4) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

⁴² Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), 201-202.

- 5) Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 6) Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- 7) Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.⁴³

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini di atas, manfaat permainan tradisional bagi anak menurut Tim Play Plus Indonesia sebagaimana dikutip oleh Haris antara lain:

- 1) Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan tradisional Anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor-motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- 2) Permainan tradisional bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat diperlukan oleh anak untuk meluapkan perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam masa perkembangannya.

⁴³ Irfan Haris, " Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-sublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini", *Jurnal Idea Societa*, Vol.2, No.16, (Januari, 2016): 15-20.

- 3) Pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional di mainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai dan bersikap baik dengan orang lain, dalam permainan tradisional anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi dalam kelompok.⁴⁴

f. Permainan Petak Umpet, Balap Karung, dan Egrang Batok Kelapa

1) Permainan tradisional petak umpet

a) Pengertian petak umpet

Permainan petak umpet bisa dikatakan permainan yang sangat legendaris. Pasalnya, seluruh bagian dunia mana pun memainkan permainan tradisional yang satu ini. Berdasarkan informasi yang tercatat dalam sebuah karya tulis orang Yunani, permainan petak umpet diketahui sudah ada sejak zaman dahulu. Salah satu buktinya adalah karya tulis tersebut ditemukan pada awal abad ke-2. Itu artinya, permainan petak umpet memang ada sejak lama.⁴⁵

⁴⁴ Haris, *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-sublak Suweng*, 15-20.

⁴⁵ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 56.

Petak umpet adalah permainan cari dan sembunyi yang minimal dimainkan oleh 2 orang dan umumnya dilaksanakan di luar ruangan.⁴⁶ Permainan ini memiliki variasi nama yang berbeda di masing-masing daerah. Misalnya di Jember Selatan, petak umpet disebut jumpritan, di Malang disebut tekongan, dan di Madura disebut rem-ereman.⁴⁷

b) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus yang dibutuhkan dalam permainan ini. Alat yang diperlukan hanya ‘markas’ atau ‘rumah’ yang biasanya menggunakan pohon, tembok, dan lainnya.

c) Cara Bermain

- (1) Permainan dimulai dengan mencari pemain yang berjaga atau menjadi kucing. Kegiatan ini biasa dilakukan dengan hompimpa.
- (2) Pemain yang terpilih menjadi penjaga atau kucing kemudian memejamkan mata atau menghadap rumah sambil berhitung 1-10 atau sesuai kesepakatan sementara pemain lain berlari untuk bersembunyi.
- (3) Setelah hitungan selesai, penjaga harus mencari tempat persembunyian seluruh pemain sambil berjaga agar rumah atau markas tidak dimasuki pemain lain.

⁴⁶ Novi Mulyani, *Super Asyik*, 60

⁴⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, 156

- (4) Jika penjaga menemukan pemain lain, maka ia harus menyebut nama pemain dan menyentuh rumah atau markas.
- (5) Di saat penjaga mencari pemain, pemain lain yang bersembunyi bisa mengendap-endap untuk menyerbu atau masuk ke rumah. Jika hal ini terjadi, maka permainan dimulai seperti awal.
- (6) Permainan dinyatakan selesai jika penjaga berhasil menemukan seluruh pemain, dan pemain yang ditemukan pertama menjadi penjaga selanjutnya.⁴⁸

d) Manfaat Permainan

Manfaat permainan petak umpet bagi anak antara lain:

- (1) Melatih perkembangan motorik anak dikarenakan anak berlari untuk bersembunyi dan berlari menuju rumah atau markas.
- (2) Melatih kecerdasan, kecermatan, dan kejelian. Anak dilatih untuk memilih tempat bersembunyi dengan tepat dan menghindari agar tidak ditemukan oleh penjaga.
- (3) Melatih kejujuran dan sportifitas. Anak yang disebut oleh penjaga diajarkan untuk mengakui jika dirinya 'kena'.⁴⁹

⁴⁸ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 57.

⁴⁹ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, 159.

2) Permainan tradisional balap karung

a) Pengertian balap karung

Balap karung merupakan salah satu lomba yang populer dan hampir selalu ada di setiap perlombaan Hari Kemerdekaan Indonesia. Setiap peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badanya ke dalam karung, kemudian berlomba sampai garis akhir.⁵⁰ Permainan ini hampir selalu membuat tawa penonton meledak. Sayangnya, di luar perlombaan Hari Kemerdekaan permainan ini sangat jarang ditemukan.

b) Alat yang digunakan

Alat utama yang digunakan adalah karung. Sebagai variasi juga bisa ditambah helm.

c) Tempat Bermain

Permainan balap karung dimainkan di alam terbuka seperti lapangan atau halaman. Lintasan yang dibutuhkan, terutama untuk anak sebaiknya lintasan lurus dan tidak bergelombang.

d) Pemain

Permainan ini bisa dilakukan secara individu atau berkelompok. Jika dimainkan secara individu, maka dilakukan seperti sprint pada lomba lari. Namun, jika berkelompok maka dilakukan secara estafet. Satu anak berlomba satu putaran,

⁵⁰ Tadkirotun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain*, 8.17

kemudian dilanjutkan oleh teman satu kelompoknya sampai selesai.

e) Cara Bermain

(1) Cara bermainnya seperti lomba sprint pada lari. Pemain yang mencapai garis finish pertama adalah pemenang.

(2) Balap karung bisa dilakukan secara individu atau berkelompok. Jika berkelompok, maka dilakukan secara estafet. Jadi sebelum dimulai maka dibagi kelompok.

(3) Apabila dilakukan secara individu, maka pemain berbaris di depan garis start kemudian masuk ke dalam karung. Selanjutnya menunggu aba-aba dan berlari atau meloncat menuju garis finish.

(4) Apabila dilakukan secara berkelompok, maka semua pemain berbaris di belakang garis start. Pemain pertama masuk ke dalam karung dan menunggu aba-aba. Setelah itu berlari atau meloncat menuju garis finish. Setelah sampai digaris finish, ia harus melepas karungnya dan berlari ke garis start untuk menyerahkan karung kepada pemain selanjutnya dan berlari menuju garis finish kembali.

Demikian dilakukan sampai pemain terakhir mencapai garis finish.⁵¹

⁵¹ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 43.

f) Manfaat Permainan

Beberapa manfaat permainan balap karung antara lain :

- (1) Melatih motorik kasar anak, terutama kekuatan kaki.
- (2) Melatih sportivitas untuk lapang dada menerima kekalahan bagi yang kalah.
- (3) Melatih kerja sama untuk selalu kompak dan berusaha sekuat tenaga untuk menang bersama.⁵²

3) Permainan tradisional egrang batok kelapa

a) Pengertian egrang batok kelapa

Permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang hampir dikenal di seluruh daerah di Indonesia.

Permainan egrang membutuhkan keseimbangan berdiri pemainnya karena dalam permainan egrang pemain harus mampu berdiri dan berjalan dengan menaiki bambu yang digunakan sebagai pengganti pijakan kaki.⁵³

Selain menggunakan bambu, anak-anak pada masa lampau juga mengenal permainan egrang dari batok kelapa.

Dalam bahasa Indonesia batok disebut tempurung. Batok kelapa yang digunakan adalah yang sudah kering. Batok tersebut diberi lubang untuk memasang tali panjang pegangan egrang. Cara menggunakan egrang adalah dengan menginjak

⁵² Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 45.

⁵³ Askalin, *100 Permainan*, 4.

batok kelapa dengan tali dijepit di jari kaki. Kemudian berjalan menggunakan batok kelapa itu.⁵⁴

Permainan egrang batok lebih mudah dimainkan daripada egrang bambu. Hanya saja perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Permainan egrang dapat dimainkan sendiri maupun dilombakan. Permainan ini memerlukan kehati-hatian dan keseimbangan pemainnya. Jika belum terbiasa menggunakan egrang, pasti akan sering terjatuh, tetapi jika sudah bisa menggunakan egrang, pasti akan ketagihan memainkannya.

b) Manfaat permainan egrang batok kelapa

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna dalam kehidupan sosial anak-anak, misalnya: pengalaman dalam membina hubungan dengan teman sebaya, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan, belajar untuk menghargai orang lain, belajar untuk mengikuti aturan main dari permainan tersebut, dan masih banyak lagi yang lainnya.⁵⁵ Berikut ini manfaat permainan egrang batok kelapa:

⁵⁴ Askalin, *100 Permainan*, 5.

⁵⁵ Mulyani, *Super*, 154.

- (1) Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa.
- (2) Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuh seperti melatih kekuatan otot kaki.
- (3) Meningkatkan sikap sportivitas antar pemain atau teman.
- (4) Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik.
- (5) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainan.⁵⁶

Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan permainan egrang batok untuk perkembangan anak. Diantaranya motorik kasar anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga akan berkembang, dan anak juga akan merasa senang. Di samping itu, anak juga akan mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia. Anak akan lebih merasa aman dan nyaman dalam bermain karena bahan yang digunakan dalam permainan egrang batok merupakan bahan alami.

c) Kegiatan permainan egrang batok kelapa

Setelah mengetahui pengertian dan manfaat permainan egrang batok, yang dapat diaplikasikan di dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak atau Raudlatul Athfal adalah kegiatan permainan sederhana. Dalam artian kegiatan dan aturan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini.

⁵⁶ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 34

d) Alat dan Bahan

Batok kelapa, tali, amplas, dan golok.

e) Cara membuat

- (1) Siapkan 2 batok kelapa yang sudah dibersihkan, bentuk menjadi setengah lingkaran.
- (2) Amplaslah batok kelapa sampai halus dan bersih dari serabut kelapa.
- (3) Lubangi batok kelapa tepat di bagian tengah.
- (4) Siapkan tali yang kuat dan terbuat dari bahan yang tidak gatal di kulit.
- (5) Masukkan tali pada lubang di masing-masing batok, lalu ikat mati di kedua lubang itu.
- (6) Sesuaikan panjang tali dengan tinggi tubuhmu, biasanya 1-2 meter.⁵⁷

f) Cara bermain

Gunakan egrang batok ini untuk balapan, tentukan garis start dan finish. Yang mencapai garis finish terlebih dahulu, dialah pemenangnya

g) Kelebihan dan kekurangan permainan egrang batok kelapa

Permainan egrang batok tergolong permainan yang cukup sederhana. Mediana bisa dibuat oleh guru sendiri karena

⁵⁷ Irwan Bangsawan P. Ratu, *Direktori Permainan Tradisional* (Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata, 2019), 13.

bahan yang digunakan mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Permainan ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- (1) Kelebihan permainan egrang batok kelapa
 - (a) Dapat melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa kepada anak usia dini.
 - (b) Bahan yang digunakan mudah di dapatkan di lingkungan sekitar.
 - (c) Cara pembuatan media yang mudah.
 - (d) Dapat meningkatkan kreativitas guru.
 - (e) Membantu perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu perkembangan koordinasi antara mata, tangan dan kaki.
- (2) Kekurangan permainan egrang batok kelapa
 - (a) Kegiatan ini hanya bisa dilakukan di luar ruangan.
 - (b) Membutuhkan lahan yang cukup untuk bermain.

2. Perkembangan Fisik Motorik

a. Pengertian perkembangan fisik motorik anak usia dini

Perkembangan suatu proses pematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk/fungsi yang termasuk perubahan sosial dan emosional. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak disebut perkembangan motorik.⁵⁸ Sedangkan menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh Dewi, menyatakan perkembangan motorik

⁵⁸ Rosmala Dewi, *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak* (Yogyakarta: Ditjen Mendiknas, 2005), 2.

berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.⁵⁹

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscle*) yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik.

Menurut Aita Lie menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak pada usia tiga sampai lima tahun sedang menikmati kebebasan dan kemandiriannya, dan sudah berlari, melompat, menendang (bola), menari dan bermain tali. Pada masa ini seolah-olah anak tidak pernah merasa lelah energinya luar biasa.⁶⁰

b. Pembagian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1) Perkembangan motorik kasar anak

Motorik kasar anak berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani, dengan menggunakan otot-otot kasar. Menurut Bambang Sujiono, berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar

⁵⁹ Dewi, *Berbagai Permasalahan Anak*, 3.

⁶⁰ Aita Lie, *Menjadi Orang Tua Bijak; 1001 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak Usia Balita Sampai Dewasa* (Jakarta: Gramedia, 2013), 35.

bagian tubuh anak-anak karena biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar.⁶¹

Sedangkan menurut Gallahue dan Ozmun, kemampuan motorik kasar pada usia 2 sampai 7 tahun merupakan pada tahap kematangan berlari. Pada fase ini anak umur 5-6 tahun sudah mempunyai keterampilan bergerak dengan lincah saat berlari menunjukkan gerak pada tahap kematangan.⁶² Dalam tahap kematangan beralari menurut Gallahue dan Ozmun adalah sebagai berikut: (1) *Stride length at maximum; stride speed fast*, (2) *Definite flight phase*, (3) *Complete extension of support leg*, (4) *Recovery thigh parallel to ground*, (5) *Arms swing vertically in opposition to legs*, (6) *Arms bent at approximate right angles*.⁶³

a) *Stride length at maximum; stride speed fast*.

Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah, Pada tahap ini dimana anak dalam melangkah sudah bisa seimbang antara langkah dengan pergerakan melangkah panjang yang sudah bisa maksimal sesuai dengan karakteristik, kemampuan motorik kasar dalam unsur kebugaran jasmani kelincahan berlari anak pada usia 5-6 tahun pada umumnya. Dengan demikian aspek perkembangan pada motorik anak sudah terstimulasi dengan baik dan tepat.

⁶¹ Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 113.

⁶² David L. Gallahue & Jhon C. Ozmun, *Understanding Motor Development; Infants, Children, Adolescents, Adults* (New York: Mc Grow Hill, 2012), 46.

⁶³ Gallahue & Ozmun, *Understanding Motor Development*, 204.

b) Definite flight phase

Fase melayang dengan sempurna, pada tahap ini di mana anak dalam kemampuan berlari sudah bisa melayang dengan sempurna. Artinya anak pada usia 5-6 tahun sudah dalam kondisi yang lincah.

c) Complete extension of support leg

Memperpanjang langkah dari kaki yang menudukung, pada tahap ini di mana anak dalam berlari sudah mampu mengkondisikan antara pergerakan memperpanjang langkahnya dengan posisi kaki yang mendukung agar mampu menahan atau sebagai tumpuan untuk menyeimbangkan tubuh pada saat berlari.

d) Recovery thigh parallel to ground

Penempatan kaki sejajar dengan tanah, pada tahap ini di mana anak dalam posisi berlari sudah bisa menempatkan kedua kakinya sudah tepat sejajar dengan tanah secara sempurna. Artinya anak dalam usia 5-6 tahun dalam aspek kemampuan motorik kasar yang khususnya dalam unsur kebugaran jasmani sudah berkembang dengan baik.

e) Arms swing vertically in opposition to legs.

Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki, pada tahap ini anak sudah mampu berlari dengan sikap yang tepat yaitu anak mampu memposisikan antara pergerakan

ayunan lengan yang vertikal dengan yang bertentangan dengan ayunan kaki saat posisi sedang berlari.

f) *Arms bent at approximate right angles*

Lengan menekuk pada perkiraan membentuk siku-siku, pada tahap ini posisi lengan sudah mampu memposisikan pada tekukan membentuk siku-siku.

2) Perkembangan Motorik Halus Anak

Motorik halus anak berkaitan dengan aktivitas yang berhubungan dengan jari jemari anak dengan menggunakan otot halus. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat, penguasaan keterampilan motorik halus sama pentingnya dengan penguasaan keterampilan motorik kasar.

Menurut K. Eileen & Lynn (2010: 150 – 164) perkembangan motorik halus pada umur 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Membangun rakitan tiga dimensi dengan menggunakan kubus-kubus kecil (meniru gambar atau model).
- b) Menggambar atau menulis berbagai bentuk dengan huruf kotak, segitiga A, I, O, U, C, H, L, T.
- c) Menunjukkan pengendalian yang cukup baik pada pensil atau spidol: bisa mulai mewarnai di dalam garis.
- d) Mengembangkan dominasi tangan (kanan atau kiri).

- e) Menyukai membuat karya seni: Suka mengecet, membentuk sesuatu menggunakan lempung, “membuat sesuatu”, menggambar dan mewarnai, dan berkreasi menggunakan kayu.
- f) Menulis angka dan huruf dengan ketepatan dan minat dari yang kecil sampai yang besar; bisa terbalik atau bingung dengan beberapa huruf: b/d. p/g, g/q, t/f.
- g) Menggambar dengan menjiplak tangan atau benda lain.
- h) Melipat dengan menggunakan kertas menjadi bentuk yang sederhana.
- i) Mengikat tali sepatunya sendiri.⁶⁴

3. Motorik Kasar

a. Pengertian motorik kasar

Menurut Muhibbin sebagaimana dikutip oleh Samsudin, menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga (pengeluaran cairan atau getah). Secara cepat dan singkat motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak. Maksudnya gerak bukan hanya berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari yang melibatkan gerak anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka), tetapi gerak yang

⁶⁴ K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak; Prakelahiran Hingga 12 tahun* (Jakarta: PT Mdeks, 2010), 164.

melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.⁶⁵

Motorik kasar adalah kemampuan untuk beraktifitas dengan menggunakan otot besar, kemampuan otot besar dapat dipergunakan untuk menggerakkan anggota badan, kaki, dan tangan dalam melakukan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Sedangkan menurut Rahyubi sebagaimana yang dikutip oleh Yhana dan Kristanto menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.⁶⁶

Kemampuan motorik kasar menurut Hurlock sebagaimana dikutip Hidayanti adalah pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak.⁶⁷ Hal ini berarti bahwa kemampuan motorik kasar adalah kapasitas seseorang dalam

⁶⁵ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Litera, 2008), 10

⁶⁶ Yhana Pratiwi dan M. Kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek", *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol.2, No. 3 (Januari, 2014), 18-39.

⁶⁷ Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 2, No.1 (April, 2013), 3-11.

pengendalian gerakan tubuh atau otot-otot besar yang dilakukan pada gerakan-gerakan besar untuk perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar adalah karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan yang menitikberatkan pada kemampuan fisik anak-anak yang dipengaruhi berbagai faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan penampilan yang pada gilirannya mempengaruhi pula kemampuan gerak anak.

Menurut Samsudin keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, diantaranya keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.⁶⁸

1) Keterampilan lokomotor

Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.

2) Keterampilan nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor yaitu keterampilan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, pinggang, dan kaki tanpa melakukan perpindahan. Kegiatan ini berupa gerakan mendorong, menarik, mengayun, meliuk, memutar, merangkak, membungkuk, mengangkat satu kaki, dan sebagainya.

⁶⁸ Samsudin, *Pembelajaran Motorik*, 9.

3) Keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan dikuasai.

b. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar anak usia dini

Pembelajaran motorik kasar di sekolah tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok. Guru harus memperhatikan unsur pokok pembelajaran motorik agar dapat mencapai kemampuan keterampilan gerakan fisik yang sesuai dengan target yang diharapkan.⁶⁹

Kemampuan motorik yang dimiliki anak berbeda-beda, pada dasarnya kemampuan motorik sikap orang tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kesegaran jasmani. Kesegaran jasmani erat kaitannya dengan kesehatan yang dimiliki oleh individu. Pada anak usia dini kesegaran jasmani mempunyai peran yang sangat penting. Kesegaran jasmani yang dimiliki oleh anak usia dini dapat membantu mereka dalam melakukan aktivitas belajar dan bermain yang dilakukan.

⁶⁹ Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 41-42.

Adapaun unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar menurut Bambang Sujiono ada delapan unsur yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentikan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.⁷⁰

1) Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau tension terhadap suatu tahapan atau resisten. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

2) Daya tahan (*Endurance*)

Daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau dengan jarak jauh.

3) Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Dapat diberikan dengan kegiatan yang serba cepat seperti dengan jarak pendek.

4) Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Lincah merupakan gerakan mengubah arah dengan cepat.

Unsur kelincahan dalam pembelajaran motorik sangat penting

⁷⁰ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), 73.

karena kelincihan bisa mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang diukur dengan item tes, misalnya: lari rintangan, lari zig-zag, langkah menyamping, dan sikap jongkok. Dengan bermain gobak sodor, menjala ikan, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menangkap maupun kecepatan untuk menghindari maka semakin tinggi kelincihannya.

5) Kelentukan (*Flexibility*)

Kelentukan adalah kualitas memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*).

6) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Termasuk kemampuan gerak terkoordinasi adalah sebagai berikut ini. Koordinasi mata dan kaki, yang berhubungan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah, misalnya menendang bola.

7) Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK), misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukan bola ke dalam keranjang.

8) Keseimbangan

Keseimbangan bisa diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan. Kedua hal ini mempunyai makna yang berbeda dan kesamaan dalam arti keseimbangan tersebut.

c. Karakteristik motorik kasar usia 5-6 tahun

Menurut Martinis Yamin dan Jamilah, pada usia antara 3-6 tahun, anak sudah mulai meloncat dan berlari kencang serta melompat-lompat dengan berirama.⁷¹ Sebagai contoh anak usia 3 tahun sudah dapat melempar sebuah bola dengan tegas dan diusia 4-5 tahun, anak dalam bermain sudah dapat melibatkan bahu, hanya menggunakan badan saja tanpa ikut menggerakkan tangan dan kaki dengan lancar dan fleksibel.

Anak pada usia 4-6 tahun sudah dapat melakukan gerakan-gerakan berbagai bentuk seperti jalan, lari, lompat, menarik, mendorong, dan mengangkat.⁷² Usia 4-6 tahun (TK) merupakan masa peka bagi anak, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa

⁷¹ Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013), 99.

⁷² Aip Syarifuddin, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud, 1992), 101.

terjadinya pematangan berupa fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Menurut Bambang Sujiono perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Berlari dan langsung menendang bola
- 2) Melompat-lompat dengan kaki bergantian
- 3) Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan
- 4) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan
- 5) Berjinjit dengan tangan di pinggul
- 6) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut
- 7) Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.⁷³

Sedangkan menurut Beaty, kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu berjalan, berlari, melompat, dan mendaki.⁷⁴

- 1) Berjalan

Berjalan seperti orang dewasa: melompat dengan kaki bergantian.

- 2) Berlari

Menunjukkan kemampuan berlari yang matang jarang jatuh, menunjukkan kecepatan dan kontrol yang meningkat.

- 3) Melompat

Melompat panjang, tinggi, dan jauh seperti lompat tali.

⁷³ Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 16.

⁷⁴ Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 218.

4) Mendaki

Menunjukkan panjatan yang matang seperti orang dewasa.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Depdiknas yaitu:

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan dan kelincahan.
- 2) Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- 4) Trampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.⁷⁵

d. Tahap-tahap perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

Menurut Bambang dan Nurani, tahap-tahap perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Tahap verbal kognitif, yaitu tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep tentang gerak yang akan dilakukan.
- 2) Tahap asosiatif, yaitu tahap belajar untuk menyesuaikan konsep ke dalam bentuk gerakan dengan mempersesifkan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang dipelajarinya/mencoba-coba gerakan dan memahami gerak yang dilakukan.

⁷⁵ Depdiknas, *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Ditjen Mendiknas, 2010), 5.

- 3) Tahap otomatisasi adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara alamiah.⁷⁶

e. Faktor yang mempengaruhi pengembangan motorik kasar

Motorik kasar seorang anak berkembang secara bertahap dan unik pada setiap individunya. Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak menurut Soetjiningsih sebagaimana dikutip oleh Yhana dan Kristanto yaitu faktor genetik, dan faktor lingkungan.⁷⁷

1) Faktor Genetik

Faktor genetik adalah suatu faktor keturunan yang merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.

2) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu lingkungan *pranatal* dan *postnatal*.

- a) Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), antara lain: gizi ibu pada

⁷⁶ Bambang Sujiono dan Yuliani Nurani, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005), 36.

⁷⁷ Yhana Pratiwi dan M. Kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek", 23.

waktu hamil, mekanis, toksin atau zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, stres, imunitas, anoksia embrio.

b) Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal), antara lain:

(1) Lingkungan biologis, antara lain: ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, dan hormon.

(2) Faktor fisik, antara lain: cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah, dan radiasi.

(3) Faktor psikososial, antara lain: stimulasi, motivasi belajar, ganjaran ataupun hukuman yang wajar, kelompok sebaya, stres, sekolah, cinta dan kasih sayang, dan kualitas interaksi anak-orang tua.

(4) Faktor keluarga dan adat istiadat, antara lain: pekerjaan atau pendapatan keluarga, pendidikan ayah atau ibu, jumlah saudara, jenis kelamin dalam keluarga, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah atau ibu, adat-istiadat, norma-norma, tabu-tabu, agama, urbanisasi, kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran, dan lain-lain.

f. Pembelajaran motorik kasar anak usia dini

Pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik anak. Dibutuhkan suasana belajar strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Seorang guru anak usia dini harus menguasai teknik dalam membelajarkannya.

Menurut Moore sebagaimana dikutip oleh Yamin dan Jamilah, perencanaan pembelajaran itu menjadi dua bagian yaitu rencana mingguan, dan rencana harian. Rencana mingguan menurutnya sangat perlu sebagai pedoman garis besar program pengajaran yang dapat disiapkan oleh guru. Sedangkan rencana harian adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun untuk setiap pertemuan dan setiap hari yang bersentuhan langsung dengan suasana di kelas. Sebaiknya untuk pembelajaran motorik kasar dilaksanakan pada kegiatan awal dimana kondisi anak masih bugat.⁷⁸

g. Tujuan pengembangan motorik kasar

Menurut Sumantri, tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerja sama, (e) mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.⁷⁹

⁷⁸ Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22-23.

⁷⁹ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik*, 9.

1) Mampu meningkatkan keterampilan gerak.

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek perkembangan jasmani yang sangat penting bagi perkembangan tubuh anak, semakin terstimulasinya aspek perkembangan motoriknya, maka dalam keterampilan gerakan akan menjadi lincah, sehingga anak akan merasa tidak *minder* saat bermain dengan teman-teman sebayanya.

2) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Dengan terstimulasinya aspek dari unsur-unsur motorik kasar anak maka daya tahan tubuh anak berkembang sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik kasar sesuai dengan usia anak.

3) Mampu menanamkan sikap percaya diri.

Dengan kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik fisik akan menjadi sehat dan terampil, anak merasa percaya diri sehingga anak tumbuh dengan baik juga.

4) Mampu bekerja sama.

Dengan kondisi fisik yang sehat dan bugar tentunya anak akan mampu melakukan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik usia pada anak secara trampil.

5) Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Kondisi fisik yang sehat dan bugar juga bisa mempengaruhi perilaku yang kurang baik, seperti cara berfikir. Jadi dengan kemampuan dari motorik ini bertujuan untuk bisa berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁸⁰ Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan realita empirik secara mendalam, rinci, dan tuntas dari fenomena yang terjadi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus. Adapun penelitian yang digunakan yaitu *field research* (penelitian lapangan), karena penelitian ini meneliti suatu kejadian yang terjadi di lokasi/tempat tertentu. Penelitian ini dilakukan di di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari yang difokuskan pada praktek permainan tradisional petak umpet, balap karung, dan egrang batok kelapa yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember yang beralamatkan di Dusun Krajan II Desa Badean Kecamatan Bangsalsari

⁸⁰Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 6.

Kabupaten Jember. Lokasi ini dipilih karena peneliti menilai ada keunikan yang dipilih oleh lembaga ini dalam mengembangkan kemampuan siswa, terutama kemampuan motorik kasar anak. Keunikan tersebut adalah pemilihan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan motorik siswa dibandingkan memilih olah raga lain yang populer seperti, futsal, sepak bola, voli atau basket.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan atau sumber data dalam penelitian. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive*. Teknik *purposive* yaitu teknik penentuan subyek penelitian yang dilakukan bukan berdasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi berdasarkan adanya tujuan yang ingin dicapai.⁸¹ Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan praktik dari permainan tradisional petak umpet, nalap karung, dan egrang batok kelapa untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember. Berdasarkan pertimbangan dari tujuan penelitian, subyek atau informan yang dapat memenuhi tujuan dalam penelitian ini yaitu Kepala madrasah, Waka kurikulum, Guru PAI, dan peserta didik.

1. Ibu Hidayati, kepala Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Kepala RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dipilih sebagai informan, karena kepala madrasah merupakan individu yang terlibat dalam pembuatan kebijakan yang berkaitan dengan

⁸¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 183.

aktivitas pembelajaran dan juga sebagai individu yang memonitor pembelajaran anak usia dini melalui rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Karena RPPH ini digunakan sebagai pedoman pembelajaran, maka kepala RA merupakan informan yang penting dalam memberikan informasi terkait keterlaksanaan pembelajaran.

2. Ibu Kasmiasi, wali kelas kelompok B Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Wali kelas merupakan informan kunci dalam penelitian ini. Wali kelas dalam hal ini juga berfungsi sebagai guru dalam proses pembelajaran di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember. Guru/wali kelas dipilih sebagai informan, karena guru merupakan, individu yang terlibat dan bersentuhan langsung dengan anak dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional petak umpet, balap karung, dan egrang batok kelapa. Sehingga guru/wali kelas ini yang paling mengetahui bagaimana peningkatan motorik kasar anak-anak di kelompok B RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.
3. Peserta didik kelompok B Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Peserta didik dipilih sebagai informan karena keterlibatannya dalam interaksi belajar mengajar secara langsung dengan guru. Sehingga siswa dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan praktik pembelajaran yang digunakan oleh guru.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga teknik, yaitu, wawancara (*interview*), observasi (*observation*), dan dokumentasi (*documentation*). Penjelasan mengenai ketiga teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan subjek penelitian.⁸² Adapun informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wali kelas kelompok B dan anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yaitu sebagian dilakukan menggunakan daftar pertanyaan wawancara dan sebagian lain menyesuaikan jawaban dan kondisi. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Adapun data yang diperoleh melalui wawancara antara lain :

- a. Permainan Tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah persiapan sebelum pelaksanaan permainan petak umpet, tata cara pelaksanaan

⁸²Moleong, *Metode Penelitian*, 186.

proses permainan tradisional petak umpet, dan dampak permainan petak umpet terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

- b. Permainan Tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah persiapan sebelum pelaksanaan permainan balap karung, tata cara pelaksanaan proses permainan tradisional balap karung, dan dampak permainan balap karung terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
- c. Permainan Tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah persiapan sebelum pelaksanaan permainan egrang batok kelapa, tata cara pelaksanaan proses permainan tradisional egrang batok kelapa, dan dampak permainan egrang batok kelapa terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang tampak pada objek penelitian.⁸³ Observasi ini digunakan untuk mengamati praktik permainan tradisional petak umpet, balap karung, dan juga egrang batok kelapa untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Dalam penelitian ini peneliti

⁸³S. Margono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 158.

menggunakan jenis observasi non partisan yaitu peneliti tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti hanya menjadi pengamat dan tidak terlihat dalam pelaksanaan permainan. Adapun data yang diperoleh dari teknik observasi ini adalah:

- a. Permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 yang meliputi tempat bermain, para pemain dan cara guru menyampaikan cara bermain petak umpet, cara guru mengawal permainan petak umpet.
- b. Permainan Tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah alat yang digunakan, tempat bermain, para pemain, dan tata cara guru menyampaikan cara bermain balap karung serta membimbing pelaksanaan permainan balap karung.
- c. Permainan Tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah, alat yang digunakan, tempat bermain, para pemain, dan tata cara guru menyampaikan cara bermain serta membimbing pelaksanaan permainan egrang batok kelapa.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insani, yang berupa dokumen.⁸⁴ Adapun data yang ingin diperoleh dengan teknik dokumentasi ini yaitu:

- a. Dokumentasi permainan tradisional petak umpet dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, meliputi, foto pelaksanaan permainan dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- b. Dokumentasi permainan tradisional balap karung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, meliputi foto pelaksanaan permainan dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- c. Dokumentasi permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember, meliputi foto pelaksanaan permainan dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- d. Dokumentasi jadwal mingguan Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang telah dihimpun oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam

⁸⁴Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 229-236.

penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data sudah jenuh.⁸⁵ Analisis data model interaktif pada penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu, pengumpulan data (*data collection*), kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/veriffication*).⁸⁶

1. Pengumpulan data (*Data collection*)

Tahapan pertama penelitian adalah mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui beberapa metode pengumpulan data yang sudah dipilih, yaitu berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Semua data dikumpulkan untuk selanjutnya dilakukan pemilahan terhadap data yang dibutuhkan dan tidak dibutuhkan.

Data yang dikumpulkan melalui observasi berupa tentang data pelaksanaan yaitu cara guru menyampaikan tata cara dalam permainan tradisional petak umpet, balap karung, egrang, sedangkan data yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi berupa data proses pelaksanaan tradisional permainan petak umpet, balap karung dan egrang batok kelapa.

⁸⁵ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 91

⁸⁶ Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods* (London: Sage Publication, 2014), 31.

2. Kondensasi data (*Data Condensation*)

Kondensasi data dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pengumpulan data berlangsung. Selama pengumpulan data, peneliti juga memilih dan memilah data yang diperlukan. Selanjutnya peneliti menulis ringkasan, mengkode, mengembangkan tema/konsep, menghasilkan teori dan membuat memo.⁸⁷ penelitian ini mengategorikan dua aspek data yang diperlukan yaitu cara guru menyampaikan tata cara dan pelaksanaan permainan tradisional petak umpet, balap karung, dan egrang batok kelapa.

3. Penyajian data (*Data display*)

Dalam tahap ini analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data yang sudah didapat. Melalui tahap ini peneliti akan memahami apa yang terjadi dan tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa data observasi tentang cara guru menyampaikan tata cara pelaksanaan permainan petak umpet, balap karung, dan egrang, kutipan wawancara dan foto foto pelaksanaan permainan tradisional petak umpet, balap karung dan egrang batok kelapa.

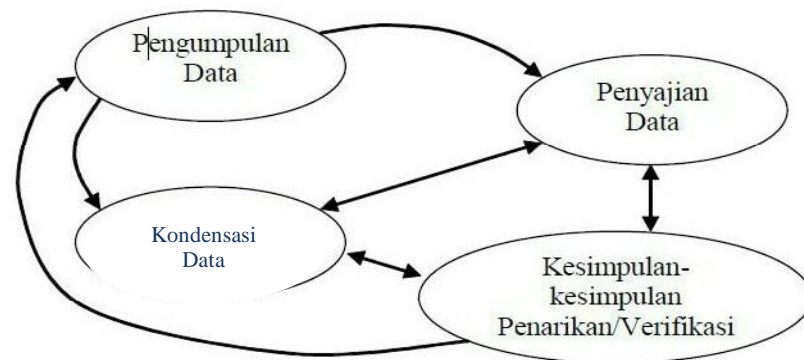
4. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*)

Tahapan terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan. Dalam tahap ini, peneliti menyimpulkan hasil dari data yang didapatkan. Kesimpulan yang dibuat dapat berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada atau memperkuat penemuan atau teori yang sudah ada.

⁸⁷ Miles and Huberman, *Qualitative Data Analysis*, 44.

Hasil atau temuan yang muncul harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yang merupakan validitasnya.⁸⁸ Pada tahap ini data yang berupa data observasi, kutipan wawancara, dan foto-foto dokumentasi yang telah disajikan akan diverifikasi kembali untuk menghindari data yang tidak sesuai dengan penelitian.

Berikut ini alur analisis data interaktif menurut Miles dan Huberman:



Bagan 3.1 Analisis Data Interaktif Miles Huberman⁸⁹

F. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data atau pemeriksaan keabsahan data didasarkan atas kriteria tertentu. Kriteria tersebut terdiri atas derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).⁹⁰ Untuk mengecek atau memeriksa keabsahan data mengenai Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal

⁸⁸ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI-Press, 2014), 17 – 19.

⁸⁹ Diadopsi dari Miles and Huberman, *Qualitative Data Analysis*, 25.

⁹⁰ Y.S. Lincoln dan Guban E.G, *Naturalistic Inquiry* (Beverli Hills: Sage Publication, 1985), 301.

Bustanul Ulum Bangsalsari Jember ini menggunakan teknik derajat keterpercayaan.

Menurut Lincoln dan Guba, untuk mencari taraf keterpercayaan dapat ditempuh dengan cara memperpanjang keikutsertaan, pembahasan teman sejawat, pengecekan anggota (*member check*) dan triangulasi.⁹¹ Dalam penelitian ini pengujian derajat kepercayaan menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Teknik triangulasi dibagi menjadi empat macam yaitu triangulasi sumber, teknik, waktu, dan teori.⁹² Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda dengan pertanyaan yang sama dan metode yang sama. Sedangkan triangulasi teknik dilaksanakan dengan memanfaatkan penggunaan beberapa teknik/metode yang berbeda untuk mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh.⁹³ Misalnya hasil observasi dibandingkan atau dicek dengan *interview*, kemudian dicek lagi melalui dokumen yang relevan.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian dapat dilakukan dengan sistematis dan lancar dengan mengetahui tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan saat penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyusun tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah:

⁹¹Y.S. Lincoln dan Guban E.G, *Naturalistic Inquiry*, 306

⁹²Moleong, *Metodologi Penelitian*, 324-330.

⁹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2010), 373.

1. Tahap pra penelitian

Tahap pra penelitian merupakan tahap awal sebelum peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melaksanakan penelitian langsung di lapangan baik berupa rancangan pelaksanaan maupun sebelum pelaksanaan seperti pemilihan objek dan perizinan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini diantaranya:

a. Menyusun rancangan penelitian

Rancangan penelitian disusun untuk memudahkan proses penelitian. Kegiatan yang harus dilakukan dalam menyusun rancangan penelitian :

- a. Menentukan kajian penelitian
- b. Menentukan objek penelitian
- c. Mempersiapkan jadwal peninjauan objek penelitian.

b. Memilih objek penelitian

Pemilihan objek penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan data dengan kajian penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa-siswa Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember. Objek ini dipilih karena sesuai dengan kajian penelitian yaitu, pengaruh permainan tradisional bagi perkembangan motorik anak.

c. Menjajaki objek penelitian

Penjajakan dilakukan untuk mengetahui kesiapan dan kesesuaian serta keadaan yang ada dengan kajian penelitian. Penjajakan ini dilakukan dengan mendatangi Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember pada tanggal 4 Februari 2020.

d. Mengurus perizinan

Setelah penjajakan dilakukan dan mendapatkan kesesuaian serta kesiapan objek penelitian, peneliti kemudian mengajukan izin secara lisan untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Secara lisan, peneliti sudah mendapatkan kesiapan dan izin ketika penjajakan. Selanjutnya peneliti akan menindaklanjuti dengan izin tertulis setelah proposal penelitian disetujui.

e. Menentukan sumber informasi

Sumber informasi yang ingin diperoleh oleh peneliti berasal dari guru dan siswa Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember. Informasi dari guru didapatkan dari guru yang melaksanakan pembelajaran, sedangkan informasi dari siswa dipilih menggunakan sampel acak.

f. Menyiapkan mental diri dan perlengkapan penelitian

Persiapan mental diri peneliti sangat diperlukan, agar ketika penelitian dapat mengumpulkan data dengan maksimal tanpa ragu, malu apalagi takut. Selain itu, instrumen yang diperlukan untuk pengumpulan juga harus dipersiapkan seperti

pedoman observasi, daftar pertanyaan wawancara dan kamera untuk dokumentasi.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap ini merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penelitian langsung di lapangan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya. Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan ini yaitu:

a. Memahami latar belakang penelitian

Sebelum peneliti terjun atau mengamati langsung di lapangan. Peneliti harus benar-benar memahami latar belakang penelitian dan mengkomunikasikan dengan guru yang akan diteliti.

b. Terjun langsung ke lapangan penelitian

Setelah berkomunikasi dengan guru yang akan melaksanakan pembelajaran, peneliti bisa langsung mengikuti ke lapangan untuk melakukan pengamatan langsung.

c. Mengumpulkan data lapangan

Selama pengamatan langsung, peneliti harus mengumpulkan data sebanyak mungkin terutama dokumentasi kegiatan. Selain itu, peneliti juga menuliskan hal-hal penting yang ditemukan dari hasil observasi langsung. Setelah kegiatan selesai, kemudian dilengkapi dengan wawancara.

d. Menyempurnakan data yang dirasa belum lengkap

Apabila data yang dikumpulkan dirasa belum lengkap, maka peneliti bisa melengkapinya dengan melakukan wawancara atau tanya jawab kepada guru maupun siswa di luar pembelajaran.

3. Tahap pasca penelitian

Tahap ini adalah tahapan setelah peneliti terjun langsung ke lapangan dan mengumpulkan data. Data selanjutnya diolah sedemikian rupa untuk dijadikan sebuah laporan hasil penelitian.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- a. Menganalisis data yang diperoleh
- b. Menyajikan data dalam bentuk laporan penelitian
- c. Mengurus surat keterangan melakukan penelitian
- d. Merevisi laporan penelitian

IAIN JEMBER

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari

Jember

RA Bustanul Ulum merupakan suatu lembaga pra sekolah yang berada di Desa Badean, Kecamatan Bangsalsari yang beroperasi sejak tanggal 14 Juli 2015. RA Bustanul Ulum diresmikan oleh Yayasan Bustanul Ulum Badean. Pada tahun 2018 RA Bustanul Ulum mendapatkan SK izin pendirian dari *Departemen Agama Kabupaten Jember* dengan nomor : RA/09.0387/2017

RA Bustanul Ulum berdiri atas prakarsa para tokoh agama dan masyarakat yang menghendaki berdirinya RA di wilayah Bangsalsari. Kepala RA Bustanul Ulum adalah ibu Hidayati, S.Ag yang dibantu oleh pengurus yayasan Bustanul Ulum Badean. Pada saat ini RA Bustanul Ulum memiliki 1 ruang kelas, dengan sarana prasarana yang masih sangat terbatas, pembelajaran untuk kelompok A dan B jadi satu dan berbentuk Klasikal dengan jumlah murid 30-45 anak.

Pada tahun 2015 di RA Bustanul Ulum ada 2 guru dan kepala RA yang dipegang oleh Bu Hidayati karena tahun 2016 pengurus Yayasan Bustanul Ulum Badean memiliki peningkatan jumlah murid dan juga banyaknya berbagai kegiatan yang dilakukan seperti mengikuti peringatan HUT RI, karnafal, peringatan hari besar islam maupun nasional.

Alhamdulillah sampai sekarang perkembangan RA Bustanul Ulum semakin baik, sehingga diminati oleh masyarakat. Hal ini dapat dilihat RA Bustanul Ulum semakin aktif dalam bidang ekstra kurikuler seperti tari, drumband, melukis serta beberapa kegiatan keagamaan. Ditunjang pula dengan berbagai prestasi baik yang telah diperoleh RA Bustanul Ulum ditingkat kecamatan.⁹⁴

2. Visi dan Misi RA Bustanul Ulum

a. Visi: Terwujudnya Penyelenggaraan Pendidikan Dasar dan Terciptanya Peserta Didik yang Berprestasi, Aktif, Sukses yang Bertaqwa Kepada Allah SWT

b. Misi :

- 1) Menumbuhkan semangat berprestasi dalam bidang akademik dan non-akademik
- 2) Menerapkan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif
- 3) Mendorong peserta didik sukses dalam KBM, pengembangan diri, pencarian potensi dan bakat yang dimiliki
- 4) Meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT berbasis keyakinan yang kokoh dan penanaman lentera keimanan dalam hatinya sebagai penerang jalan hidupnya.⁹⁵

3. Personalia RA Bustanul Ulum

Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dapat dilihat pada tabel berikut :

⁹⁴ Dokumentasi RA Bustanul Ulum, “Sejarah RA Bustanul Ulum”, 29 Februari 2020.

⁹⁵ Dokumentasi RA Bustanul Ulum, “Visi Misi RA Bustanul Ulum”, 29 Februari 2020.

Tabel 4.1
Personalia RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember⁹⁶

NO	NAMA	TEMPAT, TANGGAL LAHIR	IJAZAH TERAKHIR	JABATAN
1	HIDAYATI, S.Ag	Jember, 22 September 1971	S1	Kep. RA
2	KASMIATI, S.Pd	Jember, 3 September 1987	S1	Guru Klp B
3	RATU BILQIS NAILY HIDAYAH, SH	Jember, 21 Agustus 1996	S1	Guru Klp A
4	HOLIFATUS SAKDIYAH	Jember, 25 Oktober 1999	MA	TU
5	FIFI ROFINA AL HIDAYAH	Jember, 28 November 2000	SMA	TU

4. Data Fasilitas Sekolah

Fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah adalah pendukung penting dalam pembelajaran. Fasilitas ini sangat membantu pembelajaran di sekolah. Adapun fasilitas yang ada di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember antara lain sebagai berikut :

Tabel 4.2
Fasilitas RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember⁹⁷

No	Nama Gedung	Sarana dan Prasarana
1	Ruangan	a. Ruang Kelas (2) b. Ruang bermain (1) c. Ruang Tata usaha (1) d. Ruang Kepala Sekolah (1) e. Ruang Guru (1) f. Gudang (1)
2	Infrastruktur	a. Pagar Depan (1) b. Tiang Bendera (4) c. Bak Sampah (5) d. Sarana Olah Raga (1) e. Alat Cuci Tangan (1)
3	Sanitasi dan Air Bersih	a. KM/WC Siswa (1) b. KM/WC Guru (1)
4	Sumber Air Bersih	a. Sumber Air Bersih Desa (1)

⁹⁶ Dokumentasi RA Bustanul Ulum, "Personalia RA Bustanul Ulum", 29 Februari 2020.

⁹⁷ Dokumentasi RA Bustanul Ulum, "Fasilitas RA Bustanul Ulum", 29 Februari 2020

5	Alat Penunjang KBM	<ul style="list-style-type: none"> a. Puzzle (10) b. Alat Bermain Seni (10) c. Bola Bermain Ukuran (3) d. Alat Bermain Keaksaraan (10) e. Alat Bermain peran (5) f. Alat Bermain Sensorimotor (15) g. Alat Pengukur Berat Badan (1) h. Alat Pengukur Tinggi Badan (1) i. Perlengkapan Cuci Tangan (4)
---	--------------------	--

B. Penyajian Data

Penelitian harus disertai dengan penyajian data sebagai sebuah bukti dan penguat hasil penelitian. Penyajian data ini kemudian dianalisis untuk diambil kesimpulan yang akan menjadi temuan sebuah penelitian.

Penyajian data pada bagian ini merupakan hasil temuan data-data yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. penelitian diperoleh melalui proses pengumpulan data yang telah dilaksanakan oleh peneliti dari tanggal 27 Februari 2020 sampai dengan 14 Maret 2020 di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember. Penelitian tersebut diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan diproses melalui tahapan-tahapan yang sesuai dengan penelitian kualitatif.

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Bermain melalui sebuah permainan yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan satu bentuk proses pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran, terlebih dahulu guru perlu membuat sebuah rencana pembelajaran agar apa yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung dapat fokus dan tidak melebar pada kegiatan di luar tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan bentuk rencana atau persiapan sebelum melakukan pembelajaran, berikut ini pernyataan Ibu Kasmiasi, wali kelas kelompok B RA Bustanul Ulum Bangsalsari:

Setiap hari guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Dalam membuat RPPH guru harus menyiapkan materi, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran besok. Seperti tema dan materi yang dibuat hari ini. Materi petak umpet. Jika biasanya dilaksanakan di lapangan atau halaman, karena medannya yang tidak memungkinkan, maka kita pindah ke dalam kelas. Inilah salah satu kenapa guru harus membuat RPPH. Selain untuk mempersiapkan pembelajaran agar lebih optimal, juga menyesuaikan dengan keadaan teraktual.⁹⁸

Sebelum melakukan pembelajaran atau permainan setiap guru membuat RPPH yang didalamnya berisi persiapan terkait materi, alat, dan bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. RPPH juga berfungsi sebagai sebuah rencana yang memberikan alternatif-alternatif ketika keadaan tidak sesuai harapan guru. Hal yang sama

⁹⁸ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 3 Maret 2020.

juga disampaikan oleh Ibu Hidayati, kepala RA Bustanul Ulum Bangsalsari. Berikut ini pernyataan Ibu Hidayati:

Penyusunan RPPH selain harus memperhatikan kondisi dan kesiapan anak, juga harus memperhatikan kondisi dan keadaan alam. Jika tidak memungkinkan melaksanakan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), maka harus disesuaikan dalam RPPH. Inilah salah satu fungsi kenapa guru harus membuat RPPH setiap hari.⁹⁹ RPPH dibuat mengacu pada kurikulum satuan pendidikan, Program Tahunan, Program Semester, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) yang telah dibuat sebelumnya. Salah satu RPPM yang ada di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember adalah pelaksanaan permainan tradisional petak umpet.¹⁰⁰

Hal ini juga dikuatkan dengan analisis yang dilakukan peneliti melalui dokumen RPPH. RPPH ini memuat komponen-komponen yang sudah ditetapkan dalam kurikulum satuan pendidikan.

Komponen yang terdapat dalam RPPH adalah identitas program, strategi pengelolaan pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian perkembangan, materi pembelajaran, kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup, alat, bahan dan sumber pembelajaran serta alat penilaian siswa. Dalam merencanakan sebuah pembelajaran, guru menuliskan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Kegiatan yang direncanakan dalam pembuatan RPPH permainan tradisional petak umpet antara lain :

- 1) Menata kelas untuk tempat persembunyian
- 2) Mencari tempat persembunyian yang tepat

⁹⁹ Hidayati, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 27 Februari 2020.

¹⁰⁰ Hidayati, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 27 Februari 2020.

3) Menangkap anak yang bersembunyi dengan cepat.¹⁰¹

Setelah guru membuat RPPH, langkah selanjutnya yaitu guru melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional petak umpet. Ibu Kasmiasi menjelaskan bahwa peilihan permainan tradisiobal petak umpet ini, semata-mata karena tidak membutuhkan persiapan yang sulit. Karena tidak membutuhkan sarana dan prasarana khusus, melainkan bisa menggunakan barang atau tempat yang sudah ada di sekolah.¹⁰² Hal tersebut juga terlihat pada saat peneliti melakukan observasi, ketika anak melakukan permainan petak umpet anak-anak menggunakan ruang kelas sebagai tempat bermainnya, dimana siswa yang berjaga bersandar di papn tulis dan yang lainnya bersembunyi.¹⁰³

Sebelum permainan petak umpet diterapkan guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana cara bermainnya. Berikut ini pernyataan Ibu Kasmiasi tentang cara menyampaikan langkah-langkah permainan petak umpet.

Yang pertama saya mengucapkan salam kepada anak-anak. Kemudian saya mengajak mereka berdoa. Selanjutnya dijelaskan bahwa hari ini adalah waktunya *games* yaitu petak umpet. Langsung anak-anak bersama saya mengatur ruang kelas untuk dijadikan persembunyian, kemudian mereka hompimpa, dan siapa yang kalah dia yang bertugas jaga.¹⁰⁴

¹⁰¹ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian”, 2 Maret 2020.

¹⁰² Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 3 Maret 2020.

¹⁰³ Observasi Pelaksanaan Permainan Petak Umpet, 3 Maret 2019.

¹⁰⁴ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 3 Maret 2020.

Sebelum permainan petak umpet dimulai, guru masuk kelas dengan memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang bagaimana bermain petak umpet dan mengatur ruang kelas yang terdiri dari meja dan kursi sebagai tempat persembunyian.

Pernyataan Ibu Kasmiasi tersebut di kuatkan oelh hasil observasi peneliti. Pembelajaran menggunakan permainan petak umpet di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dilaksanakan pada hari selasa tanggal 3 Maret 2020. Pada jam 08.00 guru masuk ke dalam kelas. Setelah memberikan salam dan berdoa bersama guru menyampaikan bahwa pembelajaran pada hari ini adalah bermain petak umpet. Guru menjelaskan bahwa permainan petak umpet pada hari ini dilaksanakan di dalam kelas.

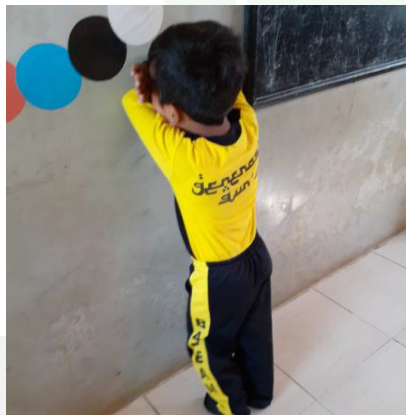
Guru kemudian meminta siswa untuk mengatur tempat persembunyian menggunakan meja dan kursi yang ada di kelas. Selanjutnya, guru memerintahkan anak untuk melakukan hompimpa guna menentukan anak yang harus berjaga. Setelah melakukan hompimpa ditemukanlah anak yang harus berjaga. Anak tersebut kemudian menutup mata di rumah yang dijadikan tempat jaga sambil berhitung 1 sampai 10. Sedangkan anak yang lain berusaha secepat mungkin mencari tempat persembunyian yang aman.¹⁰⁵

¹⁰⁵ Observasi Pelaksanaan Permainan Petak Umpet, 3 Maret 2019.



Gambar 4.1
Hompimpa untuk menentukan anak yang jaga¹⁰⁶

Setelah hitungan 1 – 10 selesai, anak yang berjaga mencari tempat persembunyian teman-temannya dengan cepat. Kegiatan ini berlangsung sampai seluruh anak diketemukan. Selanjutnya anak-anak berbaris di belakang anak yang jaga dan anak yang jaga menyebutkan nomor urut anak yang akan berjaga selanjutnya. Anak yang disebut nomor urutnya kemudian berganti jaga dan mencari teman lainnya.



Gambar 4.2
Berhitung 1 – 10 oleh anak yang jaga.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Permainan Petak Umpet”, 3 Maret 2020.

¹⁰⁷ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Permainan Petak Umpet”, 3 Maret 2020.

Adapun penggunaan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dinilai cukup efektif, karena dengan bermain petak umpet siswa bisa berlari berpindah-pindah tempat untuk mencari temannya yang bersembunyi. Dan dalam permainan ini siswa tidak dituntut untuk menguasai sejumlah pengetahuan, Sehingga anak tetapi bermain dengan gembira tanpa ada tekanan. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Kasmiasi berikut ini.

Permainan petak umpet ini melatih anak untuk memiliki respon yang cepat dalam menentukan pilihan dan cepat dalam memilih tempat persembunyian. Dalam permainan ini, gerak dan kaki anak dilatih untuk cepat bergerak dan memposisikan tubuh dalam bersembunyi. Jadi permainan ini sangat baik untuk gerak anak, terutama gerak kaki anak. Selain itu juga, petak umpet ini kan sebuah permainan jadi anak tidak dituntut untuk mempelajari sejumlah materi tertentu, sehingga mereka tetap bersuka cita.¹⁰⁸

Pernyataan tersebut juga dikuatkan oleh peserta didik yang mengikuti permainan petak umpet: “Saya suka bermain sembunyi-sembunyian ini, bisa lari kejar-kejaran sama teman-teman. Kadang juga capek juga”.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 3 Maret 2020.

¹⁰⁹ Wardah, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 3 Maret 2020.

2. Pelaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Setiap permainan yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari ini diawali dengan adanya perencanaan dan persiapan-persiapan. Perihal perencanaan, setiap permainan yang akan dilakukan dituangkan dalam bentuk RPPH yang disesuaikan dengan jenis permainan apa yang akan diterapkan, seperti balap karung. Berikut ini pernyataan Ibu Kasmiasi:

Kalau RPPH sebenarnya sama saja, tinggal menyesuaikan jenis permainannya. RPPH ini biasanya saya buat sehari sebelum pelaksanaan permainan, karena bagaimanapun juga RPPH ini penting, semua panduan pembelajaran dari awal sampai akhir ada disitu. Termasuk cara dan bahan serta alatnya.¹¹⁰

Pernyataan Ibu kasmiasi tersebut diperkuat dengan dokumen RPPH balap karung. Kegiatan yang direncanakan dalam RPPH pelaksanaan permainan tradisional balap karung di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember antara lain sebagai berikut :

- 1) Cara memasukkan kaki atau badan ke dalam karung dengan cepat
- 2) Cara berjalan atau melompat dengan cepat
- 3) Balap karung perorangan
- 4) Balap karung estafet atau beregu.¹¹¹

Seperti dalam pembuatan RPPH petak umpet, dalam RPPH balap karung, setelah merencanakan kegiatan pembelajaran, guru menyiapkan bahan dan alat permainan balap karung. Sebagaimana

¹¹⁰ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

¹¹¹ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian", 6 Maret 2020.

yang diungkapkan oleh Ibu Kasmiasi berikut ini terkait alasan menggunakan permainan balap karung dan persiapan-persiapan alatnya:

Mengapa balap karung yang dipilih, karena kita memang berusaha untuk menggunakan jenis permainan tradisional demi menjaga warisan budaya. Barang-barang yang perlu dipersiapkanpun sangat sederhana, tidak ada yang terlampau mahal, seperti : karung sak, rafia, peluit, dan pita finish.¹¹²

Balap karung merupakan permainan yang sederhana, tidak membutuhkan biaya dan alat-alat permainan yang mahal, seperti tali rafia, karung, peluit dan garis finish. Selain itu, dengan menerapkan petak umpet, kita ikut menjaga warisan budaya leluhur agar tidak punah dan bisa dinikmati oleh semuanya. Lebih lanjut Ibu Kasmiasi menjelaskan:

Kegiatan balap karung dilaksanakan secara perorangan dan beregu. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih kemampuan individu dan kemampuan anak dalam berkelompok. Sebab terkadang ada anak yang bagus secara individu tetapi, kurang bagus dalam kegiatan berkelompok.¹¹³

Ibu Kasmiasi menjelaskan bahwa dalam bermain balap karung, guru dapat melakukannya dengan individu atau berkelompok, karena tingkat kekuatan motoriknya berbeda-beda. Selain itu, faktor sosial juga penting, karena kemampuan sosialnya berbeda-beda, ada yang suka berkelompok dan terkadang ada yang suka sendiri (individu).

¹¹² Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

¹¹³ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

Ibu Hidayati, selaku kepala RA Bustanul Ulum Badean juga menambahkan :

Dalam pembelajaran di RA, selain mengajarkan tentang pengembangan kemampuan diri pada anak, juga mengajarkan tentang cara bekerja sama dengan sesama. Sebab anak kelak akan sangat membutuhkan kemampuan bekerja sama dalam kehidupannya. Oleh karena itu, pembelajaran tentang kerja sama atau berkelompok juga harus diajarkan sejak dini.¹¹⁴

Permainan balap karung secara berkelompok memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu belajar bekerja sama dalam tim (kelompok), karena kerja sama ini sangat dibutuhkan pada saat anak-anak sudah dewasa dan menjadi anggota masyarakat. Sebelum pada langkah-langkah permainan balap karung, guru perlu mempersiapkan alat-alat yang digunakan dan juga menyampaikan materi terkait dengan langkah-langkah menerapkan permainan balap karung. Ibu Kasmia memberikan penjelasan sebagai berikut:

Sebelum dimulai, guru harus menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan balap karung, seperti sak dan tali rafia sebagai penanda lintasan balap karung. Selain menyiapkan alat-alatnya guru juga perlu membiasakan siswa untuk berdoa terlebih dahulu dan kemudian guru menentukan jenis permainannya dilakukan secara perorangan maupun kelompok.¹¹⁵

Pembelajaran melalui permainan balap karung dilakukan guru dengan menyiapkan bahan dan alat-alat terlebih dahulu, seperti sak dan tali rafia. Setelah alat dan bahan tersedia. Guru selanjutnya menyampaikan tata cara melakukan permainan balap karung yang dilakukan secara individu terlebih dahulu, kemudian berkelompok.

¹¹⁴ Hidayati, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 27 Februari 2020.

¹¹⁵ Kasmia, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

Penjelasan tersebut sesuai dengan hasil observasi peneliti pada saat permainan balap karung dilakukan.

Pembelajaran menggunakan permainan tradisional balap karung dilaksanakan hari sabtu tanggal 7 Maret 2020. Pada pertemuan kali ini, setelah menyampaikan salam dan doa bersama, guru mengajak anak-anak ke halaman. Di halaman guru menyampaikan bahwa permainan yang akan dilakukan adalah balap karung. Guru kemudian membuat lintasan sebanyak 3 lintasan menggunakan tali rafia.

Guru menjelaskan bahwa pada permainan pertama adalah permainan perorangan atau individu. Guru kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah membagi kelompok, guru memerintahkan anak-anak untuk berbaris sesuai kelompoknya masing-masing. Guru kemudian memanggil perwakilan kelompok untuk maju dan menggunakan karung di lintasan masing-masing.¹¹⁶



Gambar 4.3
Bersiap di lintasan balap karung¹¹⁷

¹¹⁶ Observasi Pelaksanaan Permainan Balap Karung, 7 Maret 2019.

¹¹⁷ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, "Pelaksanaan Permainan Balap Karung", 7 Maret 2020.

Setelah anak-anak siap di lintasan masing-masing dengan karungnya, guru memberi aba-aba persiapan dan meniup peluit untuk memulai lomba. Anak-anak segera melompat menuju garis finish dengan karungnya. Sementara itu, guru menunggu dan mencatat waktu yang diperlukan oleh masing-masing anak. Anak yang mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 4.4 Berlomba menuju garis finish¹¹⁸

Penggunaan permainan balap karung untuk meningkatkan motorik kasar anak dinilai efektif penggunaannya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Kasmiasi berikut ini:

Permainan balap karung ini memang merupakan salah satu program yang ada di RA Bustanul Ulum. Permainan ini dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik siswa terutama kemampuan melompat. Balap karung ini juga untuk menguatkan otot-otot kaki anak. Sehingga dengan permainan ini, anak bisa memiliki kaki yang kuat dan tegak.¹¹⁹

Permainan balap karung memiliki manfaat dalam perkembangan motorik kasar anak terutama kemampuan melompa yang akan menguatkan otot kaki anak, sehingga kaki anak akan lebih

¹¹⁸ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Pelaksanaan Permainan Balap Karung”, 7 Maret 2020

¹¹⁹ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

kuat dan tegak dalam menopang badannya. Permainan balap karung ini diikuti siswa dengan penuh kegembiraan. Berikut ini salah satu siswa mengungkapkan pendapatnya: “seru sekali bermain balap karung ini, kaki ku ada di dalam karung dan berjalan dengan melompat, agar cepat sampai digaris finish”.¹²⁰

3. Pelaksanaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Sebagaimana permainan etak umpet dan juga balap karung, permainan egrang juga dilakukan dengan cara membuat perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan dalam permainan egrang dilakukan guru dengan cara membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) agar pembelajaran melalui permainan egrang dapat berjalan lancar dan terarah. Berikut ini hasil wawancara dengan Ibu Kasmiasi:

Pelaksanaan permainan tradisional egrang diawali dengan guru membuat RPPH. Guru membuat RPPH dengan tujuan agar pembelajaran terlaksana dengan lancar dan terarah. Egrang yang digunakan di RA Bustanul Ulum Badean ini bukanlah egrang bambu yang biasa digunakan oleh masyarakat umum, melainkan papan kayu. Egrang ini terbuat dari papan kayu berbentuk seperti sandal yang diberi tali pegangan dan diinjak untuk berjalan.¹²¹

Pernyataan Ibu Kasmiasi terkait dengan pembuatan RPPH dikuatkan melalui dokumentasi RPPH yang didalamnya memuat cara memakai egrang, cara berjalan menggunakan egrang, dan berlomba menggunakan egrang.¹²²

¹²⁰ Rafqi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 7 Maret 2020.

¹²¹ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

¹²² Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “RPPH Egrang”, 10 Maret 2020

Pemilihan egrang seperti ini disesuaikan dengan kemampuan anak yang masih kesulitan menggunakan egrang bambu dan memperkecil resiko bahaya pada anak. Sebagaimana hasil wawancara dengan Kasmiasi sebagai berikut :

Egrang yang dipakai di sini bukan egrang kayu atau bambu seperti yang digunakan pada umumnya. Egrang yang digunakan di sini adalah egrang sandal kayu, yaitu egrang yang bahan dasarnya adalah papan kayu yang dibentuk seperti sandal dan tengahnya diberi tali. Papan digunakan sebagai sandal atau pijakannya, sedangkan tali sebagai pegangannya. Egrang ini dipilih karena mudah dipakai oleh anak-anak dan tidak membahayakan. Berbeda dengan egrang kayu atau bambu. Untuk anak SD mungkin masih mampu, tapi bagi anak PAUD sangat sulit dan juga membahayakan. Oleh karena itu, kita pilih egrang sandal kayu ini.¹²³

Hidayati, selaku kepala RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember juga menambahkan:

Egrang sandal kayu ini baru dilaksanakan pada awal tahun ajaran ini (2019/2020). Sebab pada HAB Kemenag 2019 kemarin ada lomba egrang yang dimodifikasi untuk anak usia RA/PAUD. Alhamdulillah juga kita berhasil menjadi juara 2 di tingkat kecamatan.¹²⁴

Penggunaan egrang dari kayu ini dimaksudkan untuk mengurangi resiko berbahaya ketika digunakan oleh anak usia dini. Karena untuk anak usia dini, menggunakan egrang bambu sangat beresiko, karena kemampuan kaki untuk menjaga keseimbangan belum kuat. Penggunaan egrang berupa sandal dari papan kayu ini berhasil

¹²³ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

¹²⁴ Hidayati, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 27 Februari 2020.

meraih juran dalam acara lomba egrang khusus anak usia dini pada Hari Amal Bhakti (HAB) Kemenag tahun 2019.

Sebelum melaksanakan permainan egrang, guru perlu menyiapkan sejumlah alat-alat yang di perlukan. Berikut ini pernyataan dari Ibu Kasmiasi terkait dengan persiapan dalam permainan egrang:

Setelah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, guru mempersiapkan alat permainan egrang. Adapun alat yang dipersiapkan antara lain egrang, rafia, peluit, dan pita finish. Ketika menyiapkan egrang, ternyata ditemukan ada beberapa egrang yang sudah kurang layak, sehingga memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, guru harus memperbaikinya.¹²⁵

Beberapa alat yang perlu dipersiapkan guru sebelum melaksanakan permainan egrang yaitu egrang itu sendiri, tali rafia, peluit, dan pita penanda garis finish. Selain itu guru juga perlu mengecek kondisi egrang yang akan digunakan apakah masih layak atau sudah tidak layak dan perlu adanya perbaikan. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan guru yaitu guru menyampaikan tata cara permainan egrang sebelum permainan egrang dimulai. Berikut ini pernyataan Ibu Kasmiasi:

Ya seperti biasanya saya masuk kelas kemudian mengucapkan salam dan mengajak anak-anak untuk berdoa terlebih dahulu, kemudian menyampaikan bahwa hari ini kita akan main egrang. Kemudian saya juga menjelaskan bahwa egrang ini dibagi dalam kelompok-kelompok. Setelah itu saya mengajak anak-anak keluar kelas dan bersiap-siap.¹²⁶

¹²⁵ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

¹²⁶ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

Penyampaian tata cara bermain permainan egrang ini dilakukan guru dengan cara guru memberikan salam pembuka dan mengajak anak-anak untuk membaca doa bersama. Selanjutnya guru mengajak siswa keluar kelas dan menjelaskan lebih lanjut. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi peneliti pada saat permainan egrang.

Permainan egrang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Maret 2020. Egrang yang digunakan adalah egrang sandal kayu. Kegiatan diawali dengan guru masuk kelas, mengucapkan salam dan mengajak berdoa bersama. Setelah berdoa, guru menjelaskan bahwa pembelajaran kali ini adalah bermain egrang sandal kayu. Guru kemudian mengajak siswa ke halaman.¹²⁷

Guru selanjutnya menyiapkan peralatan egrang yang akan digunakan. Guru meminta bantuan anak-anak untuk membawa egrang ke halaman. Guru kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah membagi kelompok, guru memerintahkan anak-anak untuk berbaris sesuai kelompoknya masing-masing. Guru kemudian memanggil perwakilan masing-masing kelompok untuk maju dan memakai egrangnya masing-masing.

¹²⁷ Observasi Pelaksanaan Permainan Egrang, 10 Maret 2019.



Gambar 4.5. Persiapan lomba egrang¹²⁸

Setelah anak-anak siap di lintasan masing-masing dengan egrang batoknya, guru memberi aba-aba persiapan dan menyuruh siswa untuk mengangkat tai egrang dan bersiap melangkah ketika guru meniup peluit untuk memulai lomba. Anak-anak segera berjalan menggunakan egrang menuju garis finish. Anak yang mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 4.6 Kesenangan lomba egrang¹²⁹

¹²⁸ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Pelaksanaan Permainan Egrang”, 10 Maret 2020.

¹²⁹ Dokumentasi RA Bustanul Ulum Bangsalsari, “Pelaksanaan Permainan Balap Egrang”, 10 Maret 2020.

Perkembangan motorik kasar anak melalui permainan egrang ini bagus untuk melatih kekuatan jari-jari kaki untuk mencengkeram dan juga kekuatan tangan. Berikut ini hasil wawancara dengan Ibu Kasmiasi:

Permainan egrang ini selain melatih kemampuan gerak kaki dan tangan, juga melatih kekuatan jari kaki dan tangan anak. Jari kaki dilatih untuk mengapit atau mencengkeram tali agar tidak lepas dan dinyatakan kalah. Tangan anak juga dilatih untuk membantu kaki dalam berjalan dengan membantu menarik batok agar mudah terangkat. Jadi dalam permainan egrang ini anak dilatih untuk menyeimbangkan kaki dan tangan secara bersamaan.¹³⁰

Permainan egrang ini juga dimainkan dengan penuh kegembiraan oleh anak. Sebagaimana pernyataan anak yang mengikuti permainan egrang ini.

Permainan egrang ini sangat lucu, karena saya berjalan dan tangan pegang tali, jadi kakinya harus pelan-pelan melangkah agar tidak lepas egrang kayunya. Tapi kalau terlalu pelan nanti disalip sama teman yang lain. Seru bermain egrang ini. Kadang ada juga teman yang terjatuh.¹³¹

Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa permainan egrang ini dapat dinikmati oleh anak-anak sekaligus melatih kekuatan otot jari kaki dan tangan anak.

¹³⁰ Kasmiasi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

¹³¹ Semi, diwawancara oleh Siti Nur Jannah, Jember, 10 Maret 2020.

C. Pembahasan Temuan

1. Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Menurut Moore sebagaimana dikutip oleh Yamin dan Jamilah, perencanaan pembelajaran itu menjadi dua bagian yaitu rencana mingguan, dan rencana harian. Rencana mingguan menurutnya sangat perlu sebagai pedoman garis besar program pengajaran yang dapat disiapkan oleh guru. Sedangkan rencana harian adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun untuk setiap pertemuan dan setiap hari yang bersentuhan langsung dengan suasana di kelas.¹³²

Teori di atas diimplementasikan dalam pembelajaran atau permainan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari. Setiap guru di RA Bustanul Ulum Bangsalsari membuat RPPH yang didalamnya berisi persiapan terkait materi, alat, dan bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. RPPH ini memuat komponen komponen yang sudah ditetapkan dalam kurikulum satuan pendidikan. Komponen yang terdapat dalam RPPH adalah identitas program, strategi pengelolaan pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian perkembangan, materi pembelajaran, kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup alat, bahan dan sumber pembelajaran serta alat penilaian siswa.

¹³² Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22-23.

Setelah guru membuat RPPH, langkah selanjutnya yaitu guru melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional petak umpet. Pemilihan permainan tradisional petak umpet ini, semata-mata karena tidak membutuhkan persiapan yang sulit. Karena tidak membutuhkan sarana dan prasarana khusus, melainkan bisa menggunakan barang atau tempat yang sudah ada di sekolah. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Supiyono bahwa tidak ada alat khusus yang dibutuhkan dalam permainan ini. Alat yang diperlukan hanya ‘markas’ atau ‘rumah’ yang biasanya menggunakan pohon, tembok, dan lainnya.¹³³ Permainan petak umpet yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dilakukan di dalam kelas dengan memanfaatkan meja dan kursi sebagai media untuk bersembunyi.

Guru kemudian meminta siswa untuk mengatur tempat persembunyian menggunakan meja dan kursi yang ada di kelas. Selanjutnya, guru memerintahkan anak untuk melakukan hompimpa guna menentukan anak yang harus berjaga. Setelah melakukan hompimpa ditemukanlah anak yang harus berjaga. Anak tersebut kemudian menutup mata di rumah yang dijadikan tempat jaga sambil berhitung 1 sampai 10. Sedangkan anak yang lain berusaha secepat mungkin mencari tempat persembunyian yang aman. Setelah hitungan 1-10 selesai, anak yang berjaga mencari tempat persembunyian teman-temannya dengan cepat. Kegiatan ini berlangsung sampai

¹³³ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 56.

seluruh anak diketemukan. Selanjutnya anak-anak berbaris di belakang anak yang jaga dan anak yang jaga menyebutkan nomor urut anak yang akan berjaga selanjutnya. Anak yang disebut nomor urutnya kemudian berganti jaga dan mencari teman lainnya.

Cara bermain petak umpet di RA Bustanul Ulum Bangsalsari tersebut sesuai dengan pandangan yang dikemukakan oleh Andreas Supiyono dalam bukunya yang berjudul *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, cara bermain petak umpet sangat sederhana yaitu dengan melakukan *hompimpa* terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang bertugas untuk berjaga. Jika sudah ditentukan, anak-anak lain kemudian bersembunyi. Sebelum mulai mencari, biasanya anak yang berjaga akan menghitung dari 1 sampai 10. Kemudian, mulailah dia mencari.¹³⁴

Penggunaan permainan petak umpet di RA Bustanul Ulum bangsalsari untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dinilai cukup efektif, karena dengan bermain petak umpet siswa bisa berlari berpindah-pindah tempat untuk mencari temannya yang bersembunyi. Dalam permainan ini, gerak dan kaki anak dilatih untuk cepat bergerak dan memposisikan tubuh dalam bersembunyi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Iswinaerti bahwa petak umpet dapat melatih perkembangan motorik anak dikarenakan anak berlari untuk bersembunyi dan berlari menuju rumah atau markas.

¹³⁴ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 57.

Selain melatih motorik, petak umpet juga melatih kecerdasan, kecermatan, dan kejelian. Anak dilatih untuk memilih tempat bersembunyi dengan tepat dan menghindari agar tidak ditemukan oleh penjaga. Kejujuran dan sportifitas juga bisa dilatih melalui permainan petak umpet. Anak yang disebut oleh penjaga diajarkan untuk mengakui jika dirinya 'kena'.¹³⁵

Bermain petak umpet siswa bisa berlari berpindah-pindah tempat untuk mencari temannya yang bersembunyi. Dengan bermain petak umpet siswa dapat berlarian untuk mencari teman yang bersembunyi. Aktivitas mencari dan bersembunyi merupakan aktivitas memindahkan badan dari satu tempat ke tempat lainnya yang disebut sebagai kemampuan lokomotor. Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.¹³⁶

Kesimpulan dari uraian data temuan dan teori di atas bahwa permainan tradisional petak umpet di RA Bustanul Ulum bangalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu dengan gerakan lokomotor, gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan cara berlari untuk bersembunyi dan mencari teman yang bersembunyi.

¹³⁵ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, 159.

¹³⁶ Samsudin, *Pembelajaran Motorik*, 9.

2. Permainan Tradisional Balap Karung dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Setiap permainan yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari ini diawali dengan adanya perencanaan dan persiapan-persiapan. Perihal perencanaan, setiap permainan yang akan dilakukan dituangkan dalam bentuk RPPH yang disesuaikan dengan jenis permainan apa yang akan diterapkan, seperti balap karung. Seperti dalam pembuatan RPPH petak umpet, dalam RPPH balap karung, setelah merencanakan kegiatan pembelajaran, guru menyiapkan bahan dan alat permainan balap karung.

Perencanaan yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari ini sesuai dengan teori Moore sebagaimana dikutip oleh Yamin dan Jamilah, perencanaan pembelajaran itu menjadi dua bagian yaitu rencana mingguan, dan rencana harian. Rencana mingguan menurutnya sangat perlu sebagai pedoman garis besar program pengajaran yang dapat disiapkan oleh guru. Sedangkan rencana harian adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun untuk setiap pertemuan dan setiap hari yang bersentuhan langsung dengan suasana di kelas.¹³⁷

¹³⁷ Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22-23.

Balap karung merupakan permainan yang sederhana, tidak membutuhkan bahan dan alat-alat permainan yang mahal, seperti tali rafia, karung, peluit dan garis finish. Selain itu, dengan menerapkan balap karung, berarti ikut menjaga warisan budaya leluhur agar tidak punah dan bisa dinikmati oleh semuanya.

Permainan balap karung merupakan salah satu permainan tradisional, secara sederhana permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Novi Mulyani menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.¹³⁸

Dalam bermain balap karung di RA Bustanul Ulum Bangsalsari dilakukan dengan individu atau berkelompok, karena tingkat kekuatan motoriknya berbeda-beda. Selain itu, faktor sosial juga penting, karena kemampuan sosialnya berbeda-beda, ada yang suka berkelompok dan terkadang ada yang suka sendiri (individu). Permainan balap karung secara berkelompok memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu belajar bekerja sama dalam tim (kelompok), karena kerja sama

¹³⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik*, 47-48.

ini sangat dibutuhkan pada saat anak-anak sudah dewasa dan menjadi anggota masyarakat.

Hal itu sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh haris bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, salah satunya yaitu aspek sosial yang terdiri dari Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.¹³⁹

Permainan balap karung di RA Bustanul Ulum bangsalsari dimulai dengan guru menjelaskan bahwa pada permainan pertama adalah permainan perorangan atau individu. Guru kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah membagi kelompok, guru memerintahkan anak-anak untuk berbaris sesuai kelompoknya masing-masing. Guru kemudian memanggil perwakilan kelompok untuk maju dan menggunakan karung di lintasan masing-masing. Setelah anak-anak siap di lintasan masing-masing dengan karungnya, guru memberi aba-aba persiapan dan meniup peluit untuk memulai lomba. Anak-anak segera melompat menuju garis finish dengan karungnya. Sementara itu, guru menunggu dan mencatat waktu yang diperlukan oleh masing-masing anak. Anak yang mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

¹³⁹ Irfan Haris, " Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-sublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini", *Jurnal Idea Societa*, Vol.2, No.16, (Januari, 2016): 15-20.

Teknis permainan balap karung di RA Bustanul Ulum bangsalsari di atas sebagaimana yang diungkapkan oleh Supiyono, bahwa cara bermain balap karung yaitu dengan pemain masuk ke dalam karung hingga setengah badah karung dan menunggu aba-aba. Setelah itu berlari atau meloncat menuju garis finish. Setelah sampai digaris finish, ia harus melepas karungnya dan berlari ke garis start untuk menyerahkan karung kepada pemain selanjutnya dan berlari menuju garis finish kembali. Demikian dilakukan sampai pemain terakhir mencapai garis finish.¹⁴⁰

Permainan balap karung yang dilakukan di RA Bustanul Ulum memiliki manfaat dalam perkembangan motorik kasar anak terutama kemampuan melompat yang akan menguatkan otot kaki anak, sehingga kaki anak akan lebih kuat dan tegak dalam menopang badannya. Hal itu sesuai dengan apa yang diungkapkan Supiyono terdapat beberapa manfaat permainan balap karung antara lain:

- a. Melatih motorik kasar anak, terutama kekuatan kaki.
- b. Melatih sportivitas untuk lapang dada menerima kekalahan bagi yang kalah.
- c. Melatih kerja sama untuk selalu kompak dan berusaha sekuat tenaga untuk menang bersama.¹⁴¹

¹⁴⁰ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 43.

¹⁴¹ Supiyono, *Serunya Permainan Tradisional*, 45.

Balap karung merupakan aktivitas yang mendorong anak untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya melalui lompatan-lompatan kaki. Perpindahan gerak seseorang dari satu tempat ke tempat lain disebut gerakan lokomotor yang merupakan bagian dari aktivitas motorik kasar. Rahyubi sebagaimana yang dikutip oleh Yhana dan Kristanto menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.¹⁴²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan balap karung yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun khususnya pada gerakan lokomotor dengan cara melompat dari satu tempat ke tempat yang lain. Lompatan-lompatan yang dilakukan anak melalui permainan balap karung dapat melatih kekuatan otot kaki anak.

¹⁴² Yhana Pratiwi dan M. Kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek", *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol.2, No. 3 (Januari, 2014), 18-39.

3. Permainan Tradisional Egrang dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

Sebagaimana permainan etak umpet dan juga balap karung, permainan egrang juga dilakukan dengan cara membuat perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan dalam permainan egrang dilakukan guru RA Bustanul Ulum Bangsalsari dengan cara membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) agar pembelajaran melalui permainan egrang dapat berjalan lancar dan terarah. Hal ini sesuai dengan teori Moore sebagaimana dikutip oleh Yamin dan Jamilah, perencanaan pembelajaran itu menjadi dua bagian yaitu rencana mingguan, dan rencana harian. Rencana mingguan menurutnya sangat perlu sebagai pedoman garis besar program pengajaran yang dapat disiapkan oleh guru. Sedangkan rencana harian adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun untuk setiap pertemuan dan setiap hari yang bersentuhan langsung dengan suasana di kelas.¹⁴³

Penggunaan egrang dari kayu pada anak-anak di RA Bustanul Ulum Bangsalsari ini dimaksudkan untuk mengurangi resiko berbahaya ketika digunakan oleh anak usia dini. Karena untuk anak usia dini, menggunakan egrang bambu sangat beresiko, karena kemampuan kaki untuk menjaga keseimbangan belum kuat.

¹⁴³ Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22-23.

Selain menggunakan bambu, anak-anak pada masa lampau juga mengenal permainan egrang dari batok kelapa. Dalam bahasa Indonesia batok disebut tempurung. Batok kelapa yang digunakan adalah yang sudah kering. Batok tersebut diberi lubang untuk memasang tali panjang pegangan egrang. Cara menggunakan egrang adalah dengan menginjak batok kelapa dengan tali dijepit di jari kaki. Kemudian berjalan menggunakan batok kelapa itu. Permainan egrang batok lebih mudah dimainkan daripada egrang bambu. Hanya saja perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata.¹⁴⁴

Beberapa alat yang perlu dipersiapkan guru sebelum melaksanakan permainan egrang yaitu egrang itu sendiri, tali rafia, peluit, dan pita penanda garis finish. Permainan egrang di RA Bustanul Ulum Bangsalsari dilaksanakan dengan guru kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah membagi kelompok, guru memerintahkan anak-anak untuk berbaris sesuai kelompoknya masing-masing. Guru kemudian memanggil perwakilan masing-masing kelompok untuk maju dan memakai egrangnya masing-masing. Setelah anak-anak siap di lintasan masing-masing dengan egrang batoknya, guru memberi aba-aba persiapan dan meniup peluit untuk memulai lomba. Anak-anak segera berjalan menggunakan

¹⁴⁴ Askalin, *100 Permainan*, 5.

egrang menuju garis finish. Anak yang mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

Pelaksanaan permainan egrang di RA Bustanul Ulum di atas sesuai dengan cara memainkan egrang yang dikemukakan oleh Irwan yaitu dengan menggunakan egrang batok ini untuk balapan, tentukan garis start dan finish. Yang mencapai garis finish terlebih dahulu, dialah pemenangnya.¹⁴⁵

Perkembangan motorik kasar anak melalui permainan egrang di RA Bustanul Ulum Bangsalsari ini bagus untuk melatih kekuatan jari-jari kaki untuk mencengkeram dan juga kekuatan tangan. permainan egrang ini anak dilatih untuk menyeimbangkan kaki dan tangan secara bersamaan. Sebagaimana menurut Sumantri bahwa terdapat beberapa manfaat dari kegiatan permainan egrang batok untuk perkembangan anak. Diantaranya motorik kasar anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga akan berkembang, dan anak juga akan merasa senang. Di samping itu, anak juga akan mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia. Anak akan lebih merasa aman dan nyaman dalam bermain karena bahan yang digunakan dalam permainan egrang batok merupakan bahan alami.¹⁴⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan egrang di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas bergerak dari satu

¹⁴⁵ Irwan Bangsawan P. Ratu, *Direktori Permainan Tradisional*, 13.

¹⁴⁶ Sumantri, *Model Pengembangan*, 34.

tempat ke tempat lainnya dengan melatih kekuatan otot-otot jari-jari kaki untuk mencengkaram egrang, serta koordinasi kaki dan tangan untuk menjada keseimbangan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka kesimpulan peneliti tentang permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember adalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional petak umpet di RA Bustanul Ulum bangsalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu dengan gerakan lokomotor, gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan cara berlari untuk bersembunyi dan mencari teman yang bersembunyi.
2. Permainan balap karung yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Bangsalsari jember dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun khususnya pada gerakan lokomotor dengan cara melompat dari satu tempat ke tempat yang lain. Lompatan-lompatan yang dilakukan anak melalui permainan balap karung dapat melatih kekuatan otot kaki anak.
3. Permainan egrang di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dengan melatih kekuatan otot-otot jari-jari kaki untuk mencengkram egrang, serta koordinasi kaki dan tangan untuk menjada keseimbangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember hendaknya menambah sarana dan pra sarana yang mendukung variasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak, termasuk kemampuan motorik anak.
2. Bagi Guru RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember hendaknya menambah variasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak, termasuk kemampuan motorik kasar anak.

IAIN JEMBER

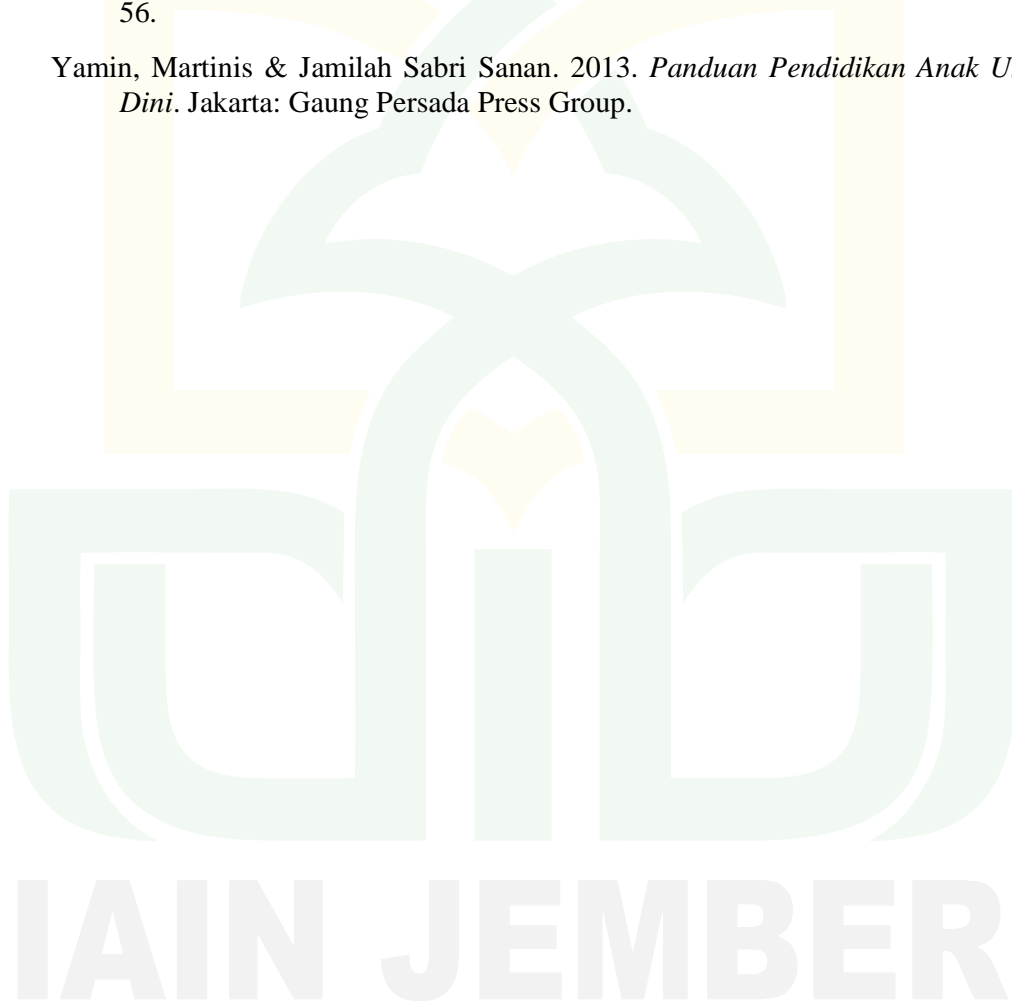
DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2018. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Allen, K. Eileen & Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak; Prakelahiran Hingga 12 Tahun*. Jakarta: PT Mdeks.
- Al Ambari, M. Hasan. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)". Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Andriani, Tuti, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1, (Januari, 2012): 121-136.
- Apriliana, Nadiya Gus. 2018. "Pengaruh tari Kreasi Terhadap Perkembangan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Nyo-nyo.
- Azizah, Ilza Ma'azi, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk", *Dinamika Penelitian*, Vol.16, No.2, (November, 2016): 280-308.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Ditjen Mendiknas.
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Ditjen Mendiknas.
- Dwipa, Aristokrat Agung. 2015. "Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa Sekolah Dasar". Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Itqan*, Vol.VII, No.1, (Januari, 2016): 120-129.
- Fadillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Fathiyaturrahmah. 2015. *PAUD dalam Persepektif Islam dan Diknas*. Jember: IAIN Press.
- Gallahue, David L. & Jhon C. Ozmun. 2012. *Undarstanding Motor Development; Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: Mc Grow Hill.
- Haris, Irfan, ”Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-sublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini”, *Jurnal Idea Societa*, Vol.2, No.16, (Januari, 2016): 15-20.
- Hidayanti, Maria “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 2, No.1 (April, 2013): 3-11.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lie, Aita. 2013. *Menjadi Orang Tua Bijak; 1001 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak Usia Balita Sampai Dewasa*. Jakarta: Gramedia.
- Lincoln, Y.S. dan Guban E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverli Hills: Sage Publication.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Margono, S. 2003 *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Musfiroh, Tadkirotun dan Sri Tatminingsih. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mutihah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- An Nawawy Imam Abu Zakaria Yahya bin Syarf. Tanpa Tahun. *Terjemah Riadhus Shalihin*, Terjemahan oleh Ahmad Najih S. Surabaya: CV. Karya Utama.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pontjopoetro, S. 2002. *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.
- Pratiwi, Yhana dan M. Kristanto, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek”, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol.2, No. 3 (Januari, 2014): 18-39.
- Rahmadani, Ni Kadek Aris, “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.8 Edisi.2 (November, 2014): 305-314.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rasyid, Harun Mansyur, & Suratno. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Ratu, Irwan Bangsawan P. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sekretariat Negara RI. 2012. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No. 20 Tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Bambang. 2017. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sukamti, Endang Rini. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Supiyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Syarifuddin, Aip. 1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

- Tim Penyusun. 2017. *Al-Qur'an Cordoba Spesial for Muslimah*. Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia.
- Watimah. 2014. "Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobag Sodor Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijayanti, Rina, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", *Cakrawala Dini*, Vol.5, No.1, (Mei, 2014): 51-56.
- Yamin, Martinis & Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.





PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Siti Nur Jannah
NIM : T20165048
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini, dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 6 November 2020
Saya yang menyatakan



Siti Nur Jannah
NIM. T20165048

IAIN JEMBER

Matrik Penelitian

JUDUL	KOMPONEN	UNSUR-UNSUR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN
Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember	1. Permainan Tradisional 2. Meningkatkan Motorik Kasar	a. Petak Umpet b. Balap Karung c. Egrang a. Keterampilan lokomotorik	Primer; Kepala RA Bustanul Ulum, Ustadzah RA Bustanul Ulum, Santri kelompok B Sekunder; Buku, Jurnal, Arsip dan Dokumentasi	1. Pendekatan dan Jenis penelitian a. Pendekatan Penelitian Kualitatif b. Jenis penelitian Study Kasus 2. Lokasi penelitian di RA Bustanul Ulum Bangsalsari Jember 3. Tehnik Penentuan Subyek penelitian menggunakan Purposive 4. Tehnik pengumpulan data;	1. Bagaimana Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember ? 2. Bagaimana Permainan Tradisional Balap Karung dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di	1. Mendeskripsikan pelaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember 2. Mendeskripsikan pelaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal

			<p>a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi</p> <p>5. Teknik Analisis Data menggunakan Model Interaktif Miles Dan Hubetman yaitu :</p> <p>a. Pengumpulan Data b. Reduksi Data c. Penyajian Data Kesimpulan</p> <p>6. Uji Keabsahan Data dan menggunakan triangulasi sumber dan Tehnik</p>	<p>3. Bagaimana permainan Tradisional Egrang dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember ?</p>	<p>Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember ?</p> <p>3. Bagaimana permainan Tradisional Egrang dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember ?</p>	<p>Bustanul Ulum Bangsalsari Jember</p> <p>3. Mendeskripsikan pelaksanaan Permainan Tradisional Egrang dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember</p>
--	--	--	---	--	---	--

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No.1 Mangli. Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
 Website : [www.http://fuk.iain-jember.ac.id](http://fuk.iain-jember.ac.id) e-mail : tariyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.0219/In.20/3.a/PP.00.9/03/2020
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

03 Maret 2020

Yth. Kepala RA Bustanul Ulum
 Krajan 2 Badean Bangsalsari Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut:

Nama : Siti Nur Jannah
 NIM : T20165048
 Semester : VIII (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Untuk mengadakan Penelitian/Riset Mengenai Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember selama 30 Hari di Lingkungan Lembaga Wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA Bustanul Ulum
2. Guru RA Bustanul Ulum
3. Peserta Didik RA Bustanul Ulum
4. Walimurid RA Bustanul Ulum

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 Mashudi

SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN BUSTANUL ULUM BADEAN "RAUDLATUL ATHFAL BUSTANUL ULUM"

Akte Notaris : Achmad Saib, S.H
 Nomor : 280 Tgl. 19 September 2015
 NSRA : 101235090387

Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI
 Nomor : AHU-0014509.AH.01.04 Th 2015 Tgl 27-09-2015
 NPSN : 69975706

Alamat : Dusun Krajan II Desa Badean Kec. Bangsalsari Kab. Jember 68154

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HIDAYATI, S.Ag
 Alamat : Perum Bumi Mangli Permai I 11/12
 Jabatan : Kepala RA Bustanul Ulum

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

Nama : SITI NUR JANNAH
 Jenis Kelamin : Perempuan
 NIM : T20165048
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : PIAUD
 Alamat : Dusun krajan AI rt/rw: 001/015 Desa Badean Kecamatan Bangsalsari
 Kabupaten Jember
 Waktu penelitian :

Telah melakukan penelitian dalam rangka menyusun Skripsi Sarjana Strata I (SI) di RA Bustanul Ulum Desa Badean Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan Judul " **Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020** "

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 April 2020
 Kepala RA

 HIDAYATI, S.Ag



**STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK (STPPA)
PAUD KURIKULUM 2013**

**PERMENDIKBUD NO 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR
NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

- I. **NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL**
 1. Mengenal agama yang dianut
 2. Mengerjakan ibadah
 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb
 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
 5. Mengetahui hari besar agama
 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain

- II. **FISIK MOTORIK**
 - A. **Motorik Kasar**
 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

 - B. **Motorik Halus**
 1. Menggambar sesuai gagasannya
 2. Meniru bentuk
 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
 5. Menggunting sesuai dengan pola
 6. Menempel gambar dengan tepat
 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

 - C. **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
 1. Berat badan sesuai tingkat usia
 2. Tinggi badan sesuai standar usia
 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan
 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia
 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)
 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain
 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri
 8. Memahami tata cara menyebrang
 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman

keras)

III. KOGNITIF

A. Belajar dan Pemecahan Masalah

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

B. Berpikir Logis

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
7. Mengenal pola ABCD-ABCD
8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

C. Berpikir Simbolik

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

IV. BAHASA

A. Memahami Bahasa

1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
3. Memahami aturan dalam suatu permainan
4. Senang dan menghargai bacaan

B. Mengungkapkan Bahasa

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

C. Keaksaraan

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menuliskan nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita

V. SOSIAL EMOSIONAL

A. Kesadaran Diri

1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)
3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)

B. Rasa Tanggungjawab Diri Sendiri dan Orang lain

1. Tahu akan hak nya
2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
3. Mengatur diri sendiri
4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

C. Perilaku Prososial

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
3. Berbagi dengan orang lain
4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)
6. Bersikap kooperatif dengan teman
7. Menunjukkan sikap toleran
8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

VI. SENI**A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara**

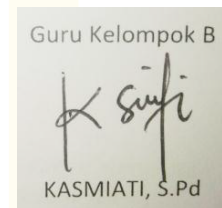
1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu
2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman

B. Tertarik dengan kegiatan seni

1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu
3. Bermain drama sederhana
4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam
5. Melukis dengan berbagai cara dan objek
6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 4. Memahami akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sekolah
 5. Menggunakan kata sopan pada saat bermain
 6. Melatih kesabaran
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna sekolah
 - b. Dapat menyanyi lagu taman yng paling indah
 - c. Dapat menirukan huruf "sekolahku"
 - d. Dapat menggambar bebas sekolahku
 - e. Dapat mencari jalan menuju sekolah



IAIN JEMBER

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA BUSTANUL ULUM BADEAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 16 / 2
 Hari, tanggal :
 Kelompok usia : Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Lingkunganku / Sekolahku / di Sekolah
 Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.3 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.15 – 4.15
 Materi Kegiatan : - Kebersihan lingkungan sekolah
 - Berkreasi dengan berbagai media
 - Memakai seragam sekolah
 - Tolong menolong dengan teman
 - Menyanyi lagu taman yang paling indah
 - Gerakan senam
 - Bermain Egrang
 Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
 Alat dan bahan : Gambar baju seragam sekolah, topi, dasi, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang seragam sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan sekolah
4. Berdiskusi tentang saling tolong menolong dengan teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain Egrang

B. KEGIATAN INTI

1. Mewarnai gambar baju seragam
2. Menghitung dasi / topi
3. Menghubungkan gambar dengan angka
4. Menebali kata di bawah gambar sekolahku

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mampu bekerja sama dan tolong menolong dengan teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat melatih keseimbangan pada saat bermain egrang
 - b. menyebutkan seragam yang dipakai untuk sekolah
 - c. Dapat menjaga kebersihan sekolah
 - d. Dapat mewarnai baju seragam dengan rapi
 - e. Dapat menebali kata di bawah gambar
 - f. Dapat menghubungkan gambar dengan angka
 - g. Dapat menghitung benda dengan benar



IAIN JEMBER

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA BUSTANUL ULUM BADEAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 16 / 3
 Hari, tanggal :
 Kelompok usia : Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Lingkunganku / Sekolahku / Lari karung di Sekolah
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.11 – 3.9 – 4.9 – 3.12 – 4.12
 Materi Kegiatan : - Kelestarian permainan tradisional
 - Berkreasi dengan media karung
 - Penataan lingkungan kelas
 - Tidak mengganggu teman
 - Lomba Lari Karung
 Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP
 pembukaan
 - Mencuci tangan dan antri masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
 Alat dan bahan : Karung

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat untuk lomba lari karung
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian permainan tradisional lari karung
4. Berdiskusi tentang tidak mengganggu teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan lomba lari karung

B. KEGIATAN INTI

1. Kegiatan Lomba Lari Karung

C. RECALLING

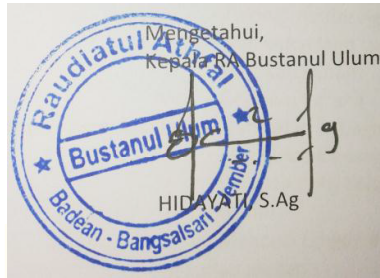
1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan lomba
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil lomba
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan lomba yang telah dilakukan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Tidak mengganggu teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat berlomba
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat untuk lomba lari karung
 - b. Dapat menjaga kelestarian permainan tradisional
 - c. Dapat menerima dengan lapang dada bila kalah



**CEKLIS PER KELAS
FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN**

KELOMPOK : B
Hari/Tanggal : Senin/03 Maret 2020

NO	INDIKATOR PENILAIAN	KELOMPOK : B																				
		rafqi	ilham	dila	fadil	Aila	aldric	anin	aulia	bilgis	bilqis	indra	ibay	Habil	Semi	Niki	Syifa	Fifi	fika	Warda	Sharul	
1	NAM	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH
2	SOSEM	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	BAHASA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
4	KOGNITIF	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	FISIK MOTORIK	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
6	SENI	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB

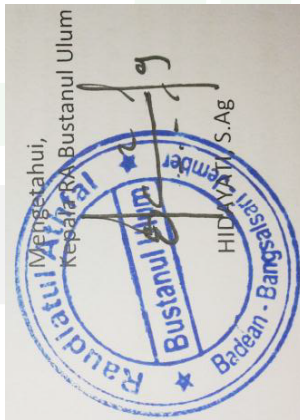
Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Guru Kelompok B
Kasmiati
KASMIATI, S.Pd

CEKLIS PER KELAS
FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

KELOMPOK : B

Hari/Tanggal : Sabtu/07 Maret 2020

N O	INDIKATOR PENILAIAN	rafqi	ilham	dila	fadil	Aila	aldric	anin	aulia	bilgis	bilqis	indra	ibay	Habil	Semi	Niki	Syifa	Fifi	fika	Warda	Sharul
1	NAM	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
2	SOSEM	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	BAHASA	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB
4	KOGNITIF	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	FISIK MOTORIK	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	SENI	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB

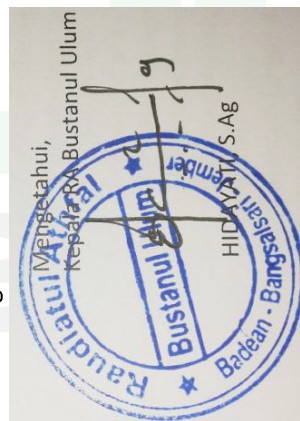
Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Ba



Guru Kelompok B
Kasmiati
KASMIATI, S.Pd

CEKLIS PER KELAS
FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

KELOMPOK : B

Hari/Tanggal : Selasa/10 Maret 2020

NO	INDIKATOR PENILAIAN	KD	KELAS																					
			rafqi	ilham	dila	fadil	Aila	aldric	anin	aulia	bilgis	bilqis	indra	ibay	Habil	Semi	Niki	Syifa	Fifi	fika	Ward a	Sharul		
1	NAM	1.2	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB
2	SOSEM	2.11	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	BAHASA	3.12-4.12	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
4	KOGNITIF	2.3	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	FISIK MOTORIK	3.3	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	SENI	2.4	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB

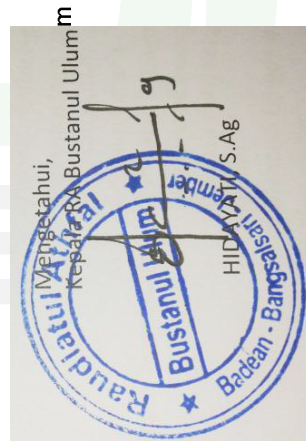
Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Guru Kelompok B
Kasmiati
KASMIATI, S.Pd

**JADWAL HARIAN
RA BUSTANUL ULUM**

JAM	KEGIATAN	PROGRAM PENGEMBANGAN
07.00 – 07.15	Penataan sekolah / kelas	
07.15 – 07.30	Proses penyambutan kedatangan anak	<ul style="list-style-type: none"> - Penyambutan kedatangan anak - Memberi dan menjawab salam (Berkomunikasi aktif)
07.30 – 07.45	Transisi sebelum masuk kelas (berbaris, menyanyi, kegiatan fisik motorik kasar anak)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan bersabar / menunggu giliran dalam berbagai kegiatan - Pembiasaan mengikuti aturan sederhana - Pembiasaan perilaku hidup bersih sehat
07.45 – 08.00	Kegiatan sebelum bermain seraya belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu - Menggunakan berbagai bahan bacaan - Pembiasaan mengikuti aturan sederhana - Pengenalan berbagai doa sebelum melakukan kegiatan - Mengajak anak berbicara, mengemukakan pendapat, pengalaman sehari-hari - Memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan bermain yang disukainya
08.00 – 09.00	Kegiatan selama bermain seraya belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu - Pembiasaan membuat sesuatu dengan ide sendiri - Pembiasaan berani melakukan tantangan baru - Pembiasaan melakukan kegiatan secara mandiri - Pembiasaan saling membantu dengan guru dan teman - Bermain aktif di semua kegiatan dengan berbagai alat dan bahan untuk mengenalkan budaya, lingkungan alam dan fenomenanya, keaksaraan awal, penggunaan alat secara tepat, dan untuk menghasilkan karya seni.

		<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). - Pembiasaan menghargai hasil karya diri dan teman
09.00 – 09.20	Kegiatan setelah bermain seraya belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan bersabar / menunggu giliran dalam berbagai kegiatan - Pembiasaan mengikuti aturan sederhana - Pembiasaan perilaku hidup bersih sehat
09.20 – 09.40	Makan Sehat	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan perilaku hidup bersih sehat - Pembiasaan bersyukur pada Tuhan
09.40 – 10.00	Penutup (Pesan, do'a, salam)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan bersyukur pada Tuhan - Pengenalan doa sesudah kegiatan - Pembiasaan memelihara berbagai ciptaan Tuhan - Menamakan emosi yang dirasakan anak
10.00 – 10.30	Kegiatan Ekstra	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain sambil belajar sesuai ektranya
10.30 – 11.00	Proses Penjemputan	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan bersabar dalam berbagai kegiatan - Pembiasaan melakukan kegiatan secara mandiri - Pembiasaan transisi untuk berbagai situasi - Pembiasaan berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong).

IAIN JEMBER

**JADWAL MINGGUAN
RA BUSTANUL ULUM**

NO	HARI	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1	<u>Senin</u>	08:00 - 08:30	Flag Ceremony & Nail Checking	Outdoor
		08:30 - 08:45	Greeting Time	Indoor
		08:45 - 09:05	Journal	Indoor
		09:05 - 09:25	Pillar	Indoor
		09:25 - 09:45	Snack Time	Indoor
		09:45 - 10:15	Free Play	Indoor
		10:15 - 10:55	Sentra Time	Indoor
		10:55 - 11:05	Daily Reflection	Indoor
		11:05 - 11:20	Reading	Indoor
		11:20 - 11:30	Closing	Indoor
		2	<u>Selasa</u>	08:00 - 08:30
08:30 - 08:45	Greeting Time			Indoor
08:45 - 09:05	Journal			Indoor
09:05 - 09:25	Pillar			Indoor
09:25 - 09:45	Snack Time			Indoor
09:45 - 10:15	Free Play			Indoor
10:15 - 10:55	Sentra Time			Indoor
10:55 - 11:05	Daily Reflection			Indoor
11:05 - 11:20	Reading			Indoor
11:20 - 11:30	Closing			Indoor
3	<u>Rabu</u>			08:00 - 08:30
		08:30 - 08:45	Greeting Time	Indoor
		08:45 - 09:05	Journal	Indoor
		09:05 - 09:25	Pillar	Indoor
		09:25 - 09:45	Snack Time	Indoor
		09:45 - 10:15	Free Play	Indoor
		10:15 - 10:55	Sentra Time	Indoor
		10:55 - 11:05	Daily Reflection	Indoor
		11:05 - 11:20	Reading	Indoor
		11:20 - 11:30	Closing	Indoor

NO	HARI	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
4	Kamis	08:00 - 08:30	Religious Activity	Indoor
		08:30 - 08:45	Greeting Time	Indoor
		08:45 - 09:05	Journal	Indoor
		09:05 - 09:25	Pillar	Indoor
		09:25 - 09:45	Snack Time	Indoor
		09:45 - 10:15	Free Play	Indoor
		10:15 - 10:55	Sentra Time	Indoor
		10:55 - 11:05	Daily Reflection	Indoor
		11:05 - 11:20	Reading	Indoor
		11:20 - 11:30	Closing	Indoor
5	Jumat	08:00 - 08:30	Gymnastic	Outdoor
		08:30 - 08:45	Greeting Time	Indoor
		08:45 - 09:05	Journal	Indoor
		09:05 - 09:25	Pillar	Indoor
		09:25 - 09:45	Snack Time	Indoor
		09:45 - 10:15	Free Play	Indoor
		10:15 - 10:55	Sentra Time	Indoor
		10:55 - 11:05	Daily Reflection	Indoor
		11:05 - 11:20	Reading	Indoor
		11:20 - 11:30	Closing	Indoor

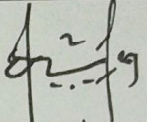
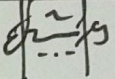
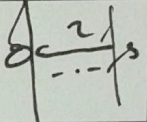

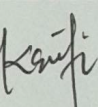


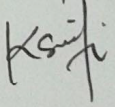
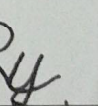

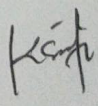
Catatan waktu efektif per hari 210 menit

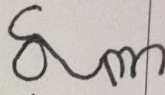
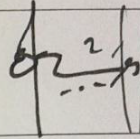


JURNAL KEGIATAN PENELITIAN


Judul Penelitian : Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

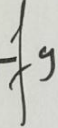
Lokasi Penelitian : Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember

NO	HARI, TANGGAL	JENIS KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	Selasa, 18 Februari 2020	Observasi di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember	
2	Kamis, 27 Februari 2020	Menyerahkan Surat Penelitian	
3	Kamis, 27 Februari 2020	Wawancara dengan Ibu Hidayati, S.Ag., Kepala Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Bangsalsari Jember	
4	Selasa 3 Maret 2020	Wawancara dengan Bu Kasmianti, S.Pd.	
		Observasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional petak umpet	
		Wawancara dengan Wardah, peserta didik kelompok B RA Bustanul Ulum Bangsalsari	
5	Sabtu, 7 Maret 2020	Wawancara dengan Bu Kasmianti, S.Pd.	
		Observasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional balap karung	
		Wawancara dengan Rafqi, peserta didik kelompok B RA Bustanul Ulum Bangsalsari	
6	Selasa, 10 Maret 2020	Wawancara dengan Bu Kasmianti, S.Pd.	
		Observasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa	

		Wawancara dengan Semi, peserta didik kelompok B RA Bustanul Ulum Bangsalsari	
11	Sabtu, 14 Maret 2020	Permohonan surat selesai melakukan penelitian sebagai akhir mengadakan penelitian	

Jember, 14 Maret 2020
Kepala RA Bustanul Ulum
Bangsalsari Jember




HIDAYATI, S.Ag


IAIN JEMBER

DOKUMENTASI



Hompimpa dalam Permainan Petak Umpet



Berhitung bagi yang jaga dalam permainan petak umpet



Persiapan permainan balap karung



Berlomba menuju finis dalam permainan balap karung

DOKUMENTASI



Persiapan permainan egrang batok kelapa



Keseruan permainan egrang batok kelapa



Wawancara dengan Ibu Hidayati kepala RA Bustanul Ulum



Wawancara dengan Ibu Kamstiati, Wali Kelas Kelompok B

BIODATA PENULIS**IDENTITAS**

Nama : Siti Nur Jannah
 Tempat/Tanggal lahir : Jember, 17 Januari 1988
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Dusun Krajan A1 RT 001
 RW 015 Desa Badean
 Kecamatan Bangsalsari
 Kabupaten Jember
 Agama : Islam
 Status : Menikah
 Hp : 081333993462

JENJANG PENDIDIKAN

1. TK Muslimat NU 48 Lojejer (Lulus Tahun 1994)
2. MI Nurul Islam Lojejer (Lulus Tahun 2000)
3. MTs Nurul Islam Lojejer (Lulus Tahun 2005)
4. MA 03 Al-Ma'arif Wuluhan (Lulus Tahun 2008)
5. IAIN Jember (Lulus Tahun 2020)

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Ikatan Pelajar Purti Nahdlatul Ulama (IPPNU)
2. Pramuka

IAIN JEMBER