

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK
PADA ANAK USIA DINI
(PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program studi Strata Satu
(S.1) Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

YULIA SLAMET
NPM: 16.13.20898

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL-QURAN
JAKARTA
2020M/1442H**

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR MELALUI PERMAINAN EGRANG BATOK PADA ANAK USIA
DINI**
(PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program studi Strata Satu (S.1)
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

YULIA SLAMET
NPM: 16.13.20898

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL-QUR'AN
JAKARTA
2020M/1442H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : YULIA SLAMET
NPM : 161320865
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui permainan Egrang Batok Pada Anak Usia Dini (PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat)

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan(plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an (PTIQ) Jakarta dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, November 2020



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK
PADA ANAK USIA DINI
(PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program studi Strata Satu (S.1)
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditulisoleh:

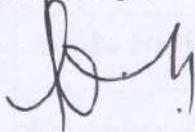
YULIA SLAMET
NPM : 16.13.20898

Telah selesai dibimbing oleh kami, dan
menyetujui selanjutnya untuk dapat diujikan

Jakarta, Oktober 2020

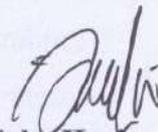
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Ali Imran, M.A

Pembimbing II



Arizka Harisa, S.Psi, M.Si

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta

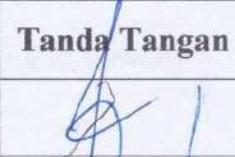
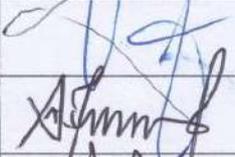
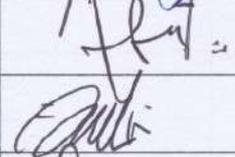
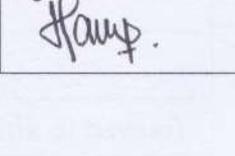


Dr. H. Baeti Rohman, M.A

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR MELALUI PERMAINAN TADISIONAL EGRANG BATOK
ANAK USIA DINI
(PAUD MELATI 4)

Ditulisoleh:
Nama : Yulia Slamet
NPM : 16.13.20898
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Pada Anak Usia Dini (PAUD MELATI 4)

TIM PENGUJI

No	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1	Dr. H. Baeti Rohman, M.A.	Ketua Sidang	
2	Dr.H.Baeti Rohman,M.A	Penguji I	
3	Dr.Aas Siti Sholichah,M.Pd	Penguji II	
4	Dr. H. Ali Imran, M.A.	Pembimbing I	
5	Arizka Harisa, S.Psi, M.Si	Pembimbing II	
6	Eri Anggraini	Sekretaris Sidang	

Jakarta, 16 November 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta


Dr. H. Baeti Rohman, MA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Konsonan rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعدين	Ditulis	Muta' aqqidin
عدة	Ditulis	'iddah

Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya), kecuali bila dikehendaki lafal aslinya). Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	Karāmah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātulfitri
------------	---------	--------------

Vokal Pendek

ـَ	Kasrah	Ditulis	I
ـِ	Fathah	Ditulis	A
ـُ	Dammah	Ditulis	U

Vokal Panjang

Fathah + alif جاهلية	Ditulis	Ā
Fathah + ya' mati	Ditulis	Jāhiliyyah
يسعى	Ditulis	Ā
Kasrah + ya' mati	Ditulis	Yas'ā
كريم	Ditulis	Ī
Dammah + wau mati	Ditulis	Karīm
فروض	Ditulis	Ū
	Ditulis	Furūd

Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
بينكم	Ditulis	Bainakum
Fathah + wau mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	Qaulun

Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan *Apostrof*

أَنْتُمْ	Ditulis	A'antum
أَعْدَتُ	Ditulis	U'iddat
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	La'insyakartum

Kata Sandang *Alif + Lam*

1. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

القرآن	Ditulis	al-Qur'an
القياس	Ditulis	al-Qiyas

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf (el)-nya.

السماء	Ditulis	as-Sama'
الشمس	Ditulis	asy-Syams

Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	Zawi al-furud
أهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

MOTTO

**SUKSES TIDAK DITENTUKAN OLEH
DARI MANA KAMU BERASAL TETAPI
SUKSES DITENTUKAN KESERIOUSANMU
DALAM MERAHAIH KESUKSESAN**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin. Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang sudah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis masih bias menikmati indahnya alam ciptaan-Nya dan dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Sholawat serta salam kita haturkan kepada teladan kita semua Nabi Muhammad Shallallahu’alaihi Wa Sallam serta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah memberitahu kepada kita jalan yang benar berupa ajaran agama yang sempurna serta menjadi rahmat bagi seluruh alam.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dengan segala kerendahan hati atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Upaya Guru Dalam meningkatkan kemampuan Motorik kasar Melalui Permainan Egrang Batok Anak Usia Dini.(PAUD MELATI 4)

1. Bapak Prof. DR. H. Nasarudin Umar, M.A selaku Rektor Institit Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an (PTIQ) Jakarta
2. Bapak Dr. H. Baeti Rohman, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an (PTIQ) Jakarta
3. Bapak Dr. H. Ali Imran, SQ, MA selaku Ketua Pelaksana Program Studi PIAUD
4. Dosen Pembimbing I Bapak H. Ali Imran, M.A.dan Dosen Pembimbing II Bunda Arizka Harisa, S.Psi, M.Si yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Drs. Taufik Hidayat S, M.Pd selaku Penanggung Jawab kegiatan penelitian skripsi sampai selesai
6. Bunda Wiwi Widyaastuti, M.Pd dan Bunda Nyimas Gandasari yang telah banyak memberikan ilmunya, wawasan, pengalaman, motivasi dan semangat.
7. BAZIZ dan BAZNAS yang telah memberikan beasiswa

8. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap Bapak dan Ibu Dosen Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta yang telah membekali ilmu-ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta.
9. Terima kasih kepada Kepala Sekolah yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di PAUD MELATI 4
10. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru Kelas, anak-anak murid dan orang tua murid di PAUD MELATI 4 yang telah membantu penulis dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua teman-teman mahasiswa se-angkatan PIAUD Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta yang saling memberikan do'a, dukungan dan semangat.
12. Orang Tua, Anak-anakku dan keluarga tercinta yang dengan penuh keikhlasan memberikan do'a, perhatian, semangat, motivasi, dukungan dan bantuan baik moril maupun materil
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Tiada kata yang lebih pantas diucapkan selain bersyukur kepada Allah SWT dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Memanjatkan do'a dan harapan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan serta semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Aamiin.

Wassalam

Jakarta, Nopember 2020

Yulia Slamet

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Kajian Pustaka.....	7
H. Kegunaan Penelitian	9
I. Metode Penelitian	9
J. Sistematika Penulisan	10
K. Sistematika Penyusunan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Upaya Guru	12
B. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	13
C. Karakteristik Anak Usia Dini.....	15

D. Aspek Anak Usia Dini	18
E. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	21
F. Asas Pembelajaran Anak Usia Dini	22
G. Hakikat Motorik Kasar	24
H. Pengertian Permainan Tradisional	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pengertian Metode Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Jenis Penelitian.....	37
D. Subjek dan Objek Penelitian	38
E. Sumber Data.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Pengolahan Data	41
H. Uji Kredibilitas Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Tempat Penelitian	44
C. Sejarah Singkat Sekolah	44
D. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD MELATI 4	45
E. Struktur Organisasi	46
F. Identitas Lembaga.....	47
G. Data sarana an Prasarana.....	48
H. Paparan Proses dan Hasil Penelitian Pada Siklus I.....	50
I. Paparan Proses dan Hasil Penelitian Pada Siklus II	66
J. Pembahasan.....	80

BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Surat Permohonan Bimbingan Skripsi
- Lampiran II Surat Permohonan Penelitian
- Lampiran III Foto Scan Daftar Monitoring Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran IV Surat Pernyataan Telah Melakukan Kegiatan Penelitian
- Lampiran V Dokumentasi Wawancara
- Lampiran VI Dokumentasi Kegiatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
- Lampiran VII Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN EGRANG BATOK PADA ANAK USIA DINI

oleh
Yulia Slamet
(16.13.20898)

Yulia Slamet, 161320898, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok di PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta, 2020.

Skripsi ini membahas tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok. Peneliti melakukan penelitian tentang 1) Bagaimana konsep kemampuan motorik kasar 2) bagaimana konsep permainan Egrang Batok 3) bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B DIPAUD MELATI 4 Jakarta pusat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah desain penelitian oleh Kemmis Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk mengetahui aspek kemandirian anak. Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD MELATI 4, pada pra siklus 15,3 %, pada siklus I 61,5 % pada siklus II 76,9 %, pada siklus ke III, kemampuan motorik kasar pada anak menjadi 76,9% langkah-langkah penelitian dapat meningkatkan motorik kasar anak, dilakukan dengan kegiatan bermain Egrang Batok. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan, bahwa dengan Kegiatan bermain Egrang Batok, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak

Kata Kunci ; *Upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar, permainan Egrang Batok*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diterapkan sejak anak didalam kandungan sampai lahir. Jadi anak usia dini adalah anak 0-6 tahun. Sofia Hartati menyebutkan bahwa: anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun.¹ Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik pendidikan secara formal disekolah maupun secara nonformal.²

Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (PAUD). Anak usia dini adalah individu yang unik, dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan dalam aspek fisik, kognitif, sosialemosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi. Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (PAUD) motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak baik kaki maupun tangan. Menurut Santrock Nelva Rolina, motorik kasar meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan sementara motorik halus seperti ketangkasan jari. Menurut Bambang Sujiono, gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan sebagian besar tubuh anak gerakan ini memerlukan tenaga karena dilakukan

¹ Yuliani Nuraini Sujino, *Konsep Dasar Paud*, (Jakarta: Indeks, 2009), cet kel-1, h.6.

² Undang-undang Sisdiknas, nomor 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (14) .h.7

oleh otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, menaikin sepeda beroda tiga serta berdiri dengan satu kaki.³

Anak merupakan karunia dan hibah dari Allah subhanahu wa ta'ala sebagai penyejuk pandangan mata, kebanggan orang tua dan sekaligus perhiasan dunai, serta belahan jiwa yang berjalan di muka bumi. Allah subhanahu wa ta'allah berfirman.

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا ٤٦

Harta dan anak-anak adalah perhiasaan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi soleh adalah lebih baik pahalanya disisi TuhanMu serta lebih baik menjadi harapan. (Al Kahfi 18 : 46)⁴

Salah satu aspek perkembangan yang mempunyai pengaruh dalam anak belajar yaitu aspek fisik motorik. Menurut Hurlock seperti yang dikutip oleh Lismadiana⁵, perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Pada anak usia dini motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok dapat melatih kemampuan anak untuk menggerakkan tubuh. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati menyenangkan.

Kemampuan anak bermain egrang batok harus sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan. Unsur yang menunjang kemampuan anak kurang diperhatikan oleh guru, guru lebih banyak melakukan kegiatan diluar kelas. Mulyani

³ Meity H.Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*,(Jakarta:Luxima,2014) cet ke-1 h. 3.5

⁴ QS. *Al Kahfi*: 46

⁵ Lisdiana: *Perkembangan Motorik Pada Anak Usia dini*: jurnal ISSA, Pebruari 2013, No. h.102.

berpendapat Bermain adalah dunianya anak-anak. Laksana uang logam, dunia bermain dan dunia anak-anak tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Bermain merupakan hak dasar bagi anak usia dini. Memiliki nilai utama dan hakiki pada masa sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi dirinya untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Didalam anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dengan pikirkan. dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus.⁶

Bermain memungkinkan anak menjelajah dunianya mengembangkan pengertian sosila dan kultural, membantu anak-anak pikiran dan perasaan mereka, memberikan kesempatan dalam memecahkan masalah. Mengembangkan keterampilan bahasa serta mengembangkan pengertian suatu konsep. Yudha menyatakan bahwa motik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas sangat dipengaruhi kemampuan motorik kasar yang dimilikinya.⁷ Permainan adanya konsenterasi dan koordinasai yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Bermain adalah pengalaman mereka yang harus dilalui. melalui permainan ini sebenarnya mereka sedang menciptakan pengalaman, yang tidak perlu harus merepotkan dengan melarangnya untuk tidak bermain ini atau bermain itu. biarkan mereka melakukan aktifitas sendiri yang menyenangkan itu, tanpa harus terganggu oleh Batasan-batasan yang kita ciptakan.

Peranan orang tua dalam mengasuh anak memiliki pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi positif maupun segi negatif.karena Bersama orang tualah anak banyak menghabiskan waktunya dan Bersama orang tua pula anak mendapat pelajaran. Lingkungannya keluarga yang baik sangat besar pengaruhnya terhadap

⁶ Sabil Risady, *Bermain Dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), Cet Ke II, h.42.

⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Ros dakarya, 2005), h.117.

pembentukan kecerdasan anak dalam hal apapun. Baik kecerdasan intelektual, spiritual, dan maupun emosional.

Salah satu kontroversi dari seluruh perkembangan seorang anak adalah perkembangan fisik, secara khusus yaitu mengenai tinggi badan, berat badan dan pertumbuhan fisik lainnya yang memang mudah diamati dan dievaluasi. perbedaan karakteristik fisik pada tiap usia dan pada tiap tingkatan sangat perlu diketahui dan siantisipasi oleh pendidik baik orang tua maupun guru. Pengetahuan tentang perbedaan pola dan tahapan perkembangan fisik mempertimbangkan proses pertumbuhan dan tahapan tiap anak guna membantu anak mengembangkan dirinya sehingga Pendidik dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan fisik juga dipengaruhi oleh faktor keturunan namun adalah sangat mungkin untuk mengembangkan seluruh garis besar pertumbuhan dan perkembangan fisiknya sesuai dengan yang kebutuhan masing-masing anak.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat berhasil mengurangi minat anak-anak untuk bermain tradisional. anak-anak lebih memilih yang dioperasikan melalui gadget dari pada tradisional yang memiliki nilai serta manfaat yang positif bagi kehidupannya dan perkembangan anak, sudah jarang dimainkan oleh anak-anak dalam permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadikan banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak, kendala adalah terbatasnya lapangan di kota – kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan area luas terkendala terbesar lainnya adalah karena larangan dari orang tua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena permainan elektronik yang disukai anak. Kegiatan fisik merangsang semua proses psikologi seperti sirkulasi, pernapasan dan pengeluaran. Kebiasaan makanan akan diperbaiki untuk kesegaran yang akan muncul bila aktivitas ini dilakukan dengan baik selain itu aktivitas fisik memiliki nilai yang akan terlihat dimasa mendatang: yaitu mempertinggi emosional, kreatif, dan area intelektual

meningkat lebih tinggi.⁸Perkembangan fisik motorik perlu dibahas untuk memperoleh gambaran yang lengkap mengenai perkembangan anak. Perkembangan fisik perlu di pelajari karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi tingkah laku anak sehari hari. Keterampilan yang baik akan berkembang menjadi kebiasaan menurut Hilgard dan kawan-kawan, adalah setiap bentuk yang berulang dengan cepat dan lancar tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal. Kebiasaan relative otomatis dengan pola gerakan yang berulang walaupun cenderung kurang diperhatikan rincian kegiataannya.

Dalam kehidupan seorang anak terdapat keterampilan yang bersifat umum dan banyak dilakukan studi terhadapnya keterampilan tersebut diantara adalah keterampilan tangan dan kaki . Dari seluruh keterampilan masa anak-anak yang paling luas untuk ditelaha adalah keterampilan untuk makan, berpakaian, merawat diri sendiri, menulis, menciplak, menangkap bola, melempar bola, dan melompat.

B. Identifikasi masalah

Dengan memperhatikan penjelasan latar belakang tersebut maka dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan orangtua tentang permainan tradisional egrang batok.
2. Kurangnya media dan sarana pembelajaran tentang budaya permainan Tradisional.
3. Pada anak usia dini perlu adanya stimulasi dalam meningkatkan motorik Kasar

⁸ Siti Aisyah dkk, *Perkembangan Dan Konsep, Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka 2016 Hal. 4.13*

C. Pembatasan masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang diuraikan diatas terdapat beberapa metode dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok agar pembahasan skripsi ini tidak terlalu meluas dan lebih terarah ,maka tulisan dibatasi penelitiannya ini hanya pada upaya yang dilakukan serta metode yang dipilih.dalam hal ini metode permainan tradisional egrang batok .yang lebih efisien membantu anak usia dini ini untuk mengembangkan Motorik kasar.

D. Rumusan Masalah.

Dari uraian diatas peneliti memunculkan permasalahan yang akan di bahas yaitu:

- 1.Bagaimana konsep kemampuan Motorik Kasar
2. Bagaimana konsep Permainan Egrang Batok
- 3.Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

E. Tujuan penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.ingin meneliti konsep Kemampuan motorik kasar pada anak.
- 2.ingin meneliti konsep permainan Egrang Batok.
- 3.ingin meneliti upaya Guru dalam meningkatkan Motorik kasar pada anak Usia dini.

Penelitian tindakan kelas bermaksud untuk memperbaiki proses pembelajaran,maka tujuan dari penelitian ini adalah Upaya Guru dalam meningkatkan Kemampuan Motorik kasar melalui permainan Egrang Batok anak usia dini di PAUD MELATI .

F. Manfaat penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Kegunaan secara teoritis dan praktis dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang upaya pengembangan motorik pada anak usia dini.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas dalam mendidik anak usia dini dalam aspek pengembangan motorik pada anak.

b. Bagi siswa

Anak dapat mengembangkan motorik kasar dengan lebih terarah dan terkontrol.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan dan ilmu bagi pimpinan sekolah untuk lebih memahami perannya dalam membentuk dan mengembangkan motorik kasar anak.

G. Kajian pustaka

Sebuah karya ilmiah mensyaratkan orisinalitas, oleh karena itu kajian penting dilakukan agar tidak terjadi duplikasi atau pengulangan penelitian yang telah dilakukan dengan permasalahan yang sama. Untuk menghindari kesamaan terhadap peneliti yang sudah ada, maka peneliti mengadakan penelusuran terhadap peneliti-peneliti terdahulu dengan melakukan kajian terhadap penelitian yang sudah dilakukan, juga mampu memberikan nuansa yang lain dan berbeda terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Adapun penelitian-penelitian (skripsi) sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti kerjakan yaitu skripsi yang dibuat oleh :

1. Hidayah Rahma, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA AL-MUKHLISIN Drama Bakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017.

Kesimpulannya berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa permainan Tradisional pada siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan, Inilah yang menunjukkn bahwa motorik kasar anak pada kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di RA AL Muklisin Darma Bakti tahun ajaran 2017-2018. persamaan permainan tradisional dan permaianan egrang batok sama-sama mengandung beberapa nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat seperti bersosialisasi ,berteman, penuh tanggung jawab dan rasa saling membantu. dan perbedaannya permainan egrang batok dan permainan tradisional adalah egrang batok hanya ,menggunakan batok kelapa permaianan tradisional banyak sekali seperti bermain kelereng menggunakan kelereng ,lompat tali menggunakan talidan lain sebagainya.

2. Sri Mahesa Putri, Falkultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Negeri Bengkulu dengan judul Pengembangan Motorik Anak melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras kabupaten Seluma tahun ajaran 2018.

Berdasarkan hasil mengenai pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Engklek di Raudhatul Athfal ummi desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma maka dapat koordinasi membantu anak-anak dalam meneruskan dan mengembangkan Ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menerapkan Permainan engklek dengan dan juga mereka lebih mengenal permainan tradisional. Persamaan permaianan engklek dan egrang batok adalah kegiatan atau pelaksanaan yang menggunakan otot besar dan dapat menunjang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. perbedaan permainan engklek dan egrang batok adalah permainan engklek permaianan yang menggunakan kapur tulis dan

pecahan genting atau koin kapur untuk membuat pola atau gambar lapangan permainan engklek sedangkan egrang batok menggunakan batok kelapa dan tali.

H. Kegunaan penelitian.

Peneliti diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi anak didik
 - a. Pengembangan motorik kasar anak lebih baik lagi
 - b. Melatih otot motorik
 - c. Menumbuhkan keberanian anak
 - d. Melatih kedisiplinan.
2. Bagi orang tua
 - a. Menjadikan orang tua lebih sabar dalam mengawasi anak
 - b. Lebih memahami anak dalam kemampuan motoriknya.
 - c. Mendapatkan solusi dalam menembangkan motorik kasar pada anak.
3. Bagi guru
 - a. Mempermudahkan guru dalam mengajar.
 - b. Metode yang tepat untuk mengembangkan motorik pada anak didik.
 - c. Lebih memahami kemampuan anak dalam motorik
 - d. Lebih efektif dalam memberikan metode pembelajaran
4. Bagi lembaga
 - a. Meningkatkan kualitas pendidikan
 - b. Mendapatkan ilmu dalam memberikan metode
 - c. Menjadi guru kreatif.

I. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Dengan penelitian (PTK), penelitian tindak kelas merupakan suatu upaya mencermati kegiatan yang dirancang dan terjadi didalam kelas. penelitian ini dilakukan di sekolah Paud Melati 4.

J. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini didasarkan kepada buku pedoman karya ilmiah fakultas tarbiyah institute PTIQ Jakarta 2019/2020.

K. Sistematika Penyusunan

Sistematika penyusunan dalam skripsi ini dibagi dalam skripsi ini di bagian dalam liat bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi:

Latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian masalah, kegunaan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, system penyusunan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Meliputi:

Upaya guru, konsep pendidikan anak usia dini, Karakteristik Anak Usia Dini, Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini, asas Pembelajaran Anak Usia Dini, Hakikat Motorik Kasar, Pengertian Permainan Tradisional.

BAB III: METODELOGI PENELITIAN

Meliputi:

Pengertian Metode penelitian, Tempat dan Waktu , Jenis Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengelola data, Uji Kredibilitas data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Meliputi:

Hasil penelitian, tempat penelitian, sejarah singkat sekolah, visi dan misi Paud MELATI 4, Struktur Organisasi sekolah, Identitas Lembaga, Sarana dan Prasarana, Paparan Proses dan hasil Penelitian Pada siklus I, pelaksanaan siklus II

BAB V : PENUTUP

Meliputi:

Kesimpulan, saran

DAFTAR PUSTAKA

BAB II KAJIAN TEORI

A. Upaya Guru

Dalam kampus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, daya upaya).¹ menurut tim penyusun Departemen Pendidikan Nasional “upaya adalah usaha, akal dan ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar dan sebagainya.

Upaya adalah bagian yang dimainkan oleh orang atau bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan.² berdasarkan pengertian diatas dapat diperjelaskan bahwa upaya adalah bagian dari peran yang dilakukan oleh seorang guru. pada umumnya guru adalah seorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya didepan kelas. Disamping itu guru merupakan orang yang telah memberikan bimbingan pengajaran yaitu yang berkenaan dengan pengetahuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor.

Guru juga disebut juga pendidik dan pengajar tetapi kita semua pendidik adalah guru. sebab guru adalah suatu jabatan professional yang pada hakikatnya memerlukan persyaratan keterampilan teknis dan sikap kepribadian tertentu yang kesemuanya itu dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar dan latihan, sebagaimana pendapat yang mengatakan bahwa:

“seorang pendidik profesional adalah seorang yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap professional yang mampu dan setia mengembangkan profesinya, menjadi anggota organisasi professional pendidikan memegang teguh kode etik profesinya. ikut serta didalam mengomunikasikan usaha pengembangan profesi bekerja sama dengan profesi yang lain.”³

¹ Indra WS, *Kampus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jombang : Lintas Media, H.568.

² Peter Salim dan Yeni Salim, *Kampus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Modern English :,1992).h.1187.

³ Roestiyah NK., *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*,(Jakarta:Bina Aksara, 2006), Cet. Keenam, h.175.

B. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan golden age (masa peka). Golden age merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat pada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50% dari keseluruhan pertumbuhan otak anak selama hidupnya.⁴

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 12 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang pra sekolah yaitu anak usia 3-5 tahun. dalam implementasi di beberapa Negara ditemukan ada yang mulai pendidikan prasekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan beberapa Negara lain mengakhirinya pada usia 6 tahun. bahkan beberapa Negara lainnya lagi memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini.

Menurut John Amos Comenius sangat percaya bahwa pendidikan harus dimulai sejak dini. Sejak anak lahir pendidikan sudah perlu dimulai. Pendidikan berlangsung secara alami dengan memperhatikan aspek kematangan (*maturation*) dan memberi kesempatan pada anak untuk menggunakan seluruh inderanya. Pembelajaran semacam ini merupakan pembelajaran yang paling baik, karena pengalaman-pengalaman sensorial yang dialami anak usia dini merupakan dasar semua pembelajaran. Oleh karena itu, Comenius meyakini bahwa penggunaan buku yang ada ilustrasinya akan sangat membantu mengembangkan kemampuan anak.

⁴ Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (tangerang selatan): Universitas terbuka, 2016 h. 21.

Kegiatan bermain akan memberi peluang kepada anak untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi secara bebas. Situasi ini akan membentuk pengalaman yang berarti bagi perkembangan diri anak dan sekaligus sebagai dasar belajar.⁵

Menurut Biechler dan Snowman yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini prasekolah adalah mereka dan *kindergarten*, sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (0-6 tahun), kelompok bermain (2 sampai 4 tahun), POS PAUD (0 sampai 6 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.⁶

Menurut John Locke terkenal dengan teori yang dikemukakan, yaitu teori “Tabula Rasa” Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih. Teori ini memandang bahwa pada saat lahir anak tidak berdaya dan tidak memiliki apa-apa. Anak berada dan hidup di dalam lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap proses pembentukan dirinya. Lingkunganlah yang membentuk dan memberi warna kertas putih. Warna atau isi ini sebagai pengalaman. Melalui pengalaman yang dimiliki anak saat berada di lingkungannya bersama dengan pengaruh lingkungan pada saat itu akan menentukan pola pikir dan sifat alami atau karakter anak. John Locke sangat mempercayai bahwa untuk mendapatkan pembelajaran dari lingkungannya diperlukan satu cara, yaitu mendapatkan pelatihan-pelatihan sensoris. Pelatihan ini bertujuan untuk membentuk kesiapan (*Learning readiness*). Kesiapan inilah yang mempengaruhi keberhasilan anak belajar kelak.⁷

Pendidikan anak usia dini merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

⁵ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, h.2.

⁶ Mursaid, *Management Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Semarang AKFI media, 2010) h.2.

⁷ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, h.3.

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.⁸

Pembagian rentang usia berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangan di Indonesia, tercantum dalam buku kurikulum dan hasil belajar anak usia dini yang terbagi dalam rentang tahapan:

- a. Masa bayi berusia lahir – 12 bulan
- b. Masa “todddher “ atau batita usia 1-3 tahun
- c. Masa prasekolah uMenurut sia 3-6 tahun
- d. Masa kelas TK Usia 4-6 tahun

Anak usia taman kanak-kanak dapat digolongkan pada tahap praoperasional, dimana tahapan ini anak belum dapat dituntut untuk berpikir logis. Dengan perkembangannya kemampuan bahasa, anak menjadi mampu mempresentasikan dunianya melalui kesan mental dan simbol.⁹

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah, merangsang dan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, mengembangkan segala potensi dan kreativitas anak sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya

C. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang masuk ke dalam kategori rentang usia 0-8 tahun meliputi anak-anak yang sedang masuk ke dalam program Taman Kanak-kanak PAUD MELATI 4, Kelompok Bermain, . Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembngan fisik, motoriK, kognitif, atau

⁸ Suryadi, *Psikologi Belajar Paud*, (yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010) h. 12.

⁹ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Kebudayaan Anak*, (Jakarta Kencana, 2016) h. 26.

intelektual, sosial emosional, serta bahasa.¹⁰ Setiap anak usia dini dalam rentang usia berapa pun memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang. Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter sendiri yang berbeda dari anak pada usia lainnya.

Karakter merupakan sifat bawaan yang biasa diturunkan dari kedua orangtua. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang di sekitarnya senang, namun beberapa juga membuat para orangtua kesulitan untuk mengatasinya. Sayangnya banyak pula orangtua belum paham menangani perilaku anak-anak pada usia dini. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas bagi orangtua dalam memahami karakteristik anak dan tidak akan memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, Solehudin dan Hatimah seperti yang di kutif oleh¹¹ mengungkapkan beberapa karakteristik anak usia dini yaitu:

- a. Anak bersifat unik
- b. Anak bersifat egosentris
- c. Anak bersifat aktif dan energik
- d. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- e. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
- f. Anak mengekspresikan perilaku secara relative spontan
- g. Anak sedang dan kaya dengan fantasi
- h. Anak mudah frustrasi
- i. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- k. Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

¹⁰ Eman Suparman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan Dan Penjamin Mutu Pendidikan, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman kanak-kanak dan Pendidikan luar Biasa, 2004) h. 8.

¹¹ Cyrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 35.

1. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Anak bersifat unik menunjukkan pada kekhasan setiap anak. Sekalipun kembar, masing-masing anak pada kembaran tetap memiliki keunikan. Manusia dalam dimensi individu yang artinya tidak dapat dibagi, dalam sifat dan ciri khas nya, selalu tampak keunikan masing-masing. Sang anak memiliki bawaan dan latar belakang masing-masing yang diekspresikan dengan potensinya dari dalam dirinya.

Anak bersifat egosentris menunjukkan pada kecenderungan anak untuk memperoleh segala sesuatu lebih tertuju pada kepentingan dirinya sendiri. Segala sesuatu yang tidak menyenangkan dan membuat dirinya tidak senang selalu direspon dengan marah atau penolakan. Segala sesuatu kecenderungan harus tertuju pada diri anak itu sendiri.

Anak bersifat aktif dan energik. Segala aktivitasnya seperti tidak pernah diam ketika melakukan berbagai kegiatan, sangat energik, berlari, bergerak tak lelah dan bosan. Terlebih jika sesuatu itu menarik dan menantang, anak berusaha berekspresi, mencoba dan melakukannya, serta mau menggapainya. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Dari potensi ini, masa kanak-kanak akan diaktualisasikan dengan intensitas yang sangat tinggi. Anak akan bertanya tentang berbagai hal yang ada disekitarnya. Bahkan ada hal-hal yang sangat prinsip dapat saja muncul dalam percakapan dan pertanyaan yang diajukannya.¹²

Anak bersifat eksploratif, aktivitas anak untuk menelusuri lebih jauh terhadap sesuatu yang pernah diketahuinya. Dengan rasa ingin tahunya anak mengeksplorasi (pengembangan, perluasan dan pendalaman) sekalipun tentunya tidak sistematis dan menurut alur seperti yang dilakukan menurut format tertentu. Anak mengekspresikan perilakunya secara spontan menunjukkan maksud kepolosannya dalam melakukan sesuatu. Dan jika sesuatu itu menjengkelkaaln, ia sedih dan gembira punya jarak yang sangat

¹² Cytrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilaian-nilai Keagamaan Anak Usia Dini*, h. 35.

pendek dan singkat. Anak senang dan kaya fantasi, dunia anak penuh dengan sesuatu yang imajinatif, khayal. Anak dapat membayangkan sesuatu yang ideal dalam tatanan kemampuannya. Anak masih mudah frustrasi jika sesuatu yang dibuatnya atau dilakukan terhadapnya tidak sesuai selera atau atau tidak menyenangkan, ia akan kecewa, marah atau menangis. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu hal ini terkait dengan kemampuan berfikirnya yang masih terbatas sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa anak masih dalam tahapan berpikir kongkrit.¹³

Itulah sebabnya, walaupun anak perlu diberikan kebebasan untuk berekspressi, tetapi dalam pengawasan orang tua. Anak memiliki daya perhatian yang pendek, anak belum fokus terhadap sesuatu untuk sabar dalam jangka waktu yang cukup lama. Maunya apa yang dilakukan secepatnya terjadi, selesai dan berhasil. Terkecuali jika itu sangat menarik baginya dan anak penasaran untuk mengeksplorasikannya maka perhatiannya cukup panjang sekalipun anak cepat bosan dan frustrasi. Anak bergairah untuk belajar dan belajar dari pengalaman. Rasa ingin tahunya yang tinggi dan kemampuan bereksresinya aktif dan enerjik berimplikasi pada diri anak untuk senang belajar. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Pertambahan usia yang terjadi pada anak dan dengan pergaulan teman sebaya secara berangsur-angsur.¹⁴

D. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek perkembangan mencakup agama dan nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional serta seni. Pertumbuhan dan perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok: 0-1 tahun, 1-2 tahun, 2-3 tahun, 3-4 tahun, dan 5-6 tahun. Catron dan Allen menyebutkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motoric

¹³ Cytrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan moral dan Nilai-nilai Keagamaan Anak Usia Dini*, h. 36.

¹⁴ Cytrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*, h. 39.

sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.¹⁵ Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain kreatif. Pertumbuhan anak ada enam aspek perkembangan yang membentuk focus sentral dari pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini, yaitu:

a. Kesadaran personal

Permainan yang kreatif, memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain mendukung anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki control atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru. Bereksplorasi, meniru dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun keterampilan menolong dirinya sendiri. Keterampilan ini membuat anak merasa kompeten.

b. Pengembangan emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif, Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

c. Membangun sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu dan berbagi.

d. Pengembangan komunikasi

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009) h. 62.

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan bahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan. Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi berikut ini: (1) bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, (2) bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan, penggunaan kata-kata, frase-frase, kalimat, berbicara secara jelas dan terang, (3) komunikasi non verbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan dan (4) memori pendengaran/perbedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi.

e. Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

f. Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menentukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

Kesimpulan dari uraian teori diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentris,

aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu, eksploratif, mengekspresikan secara spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, masih kurang pertimbangan, memiliki daya perhatian yang pendek, anak bergairah untuk belajar dari pengalaman dan anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Oleh karenanya pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

E. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip perkembangan terdiri dari a) Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti, b) Semua aspek perkembangan saling berhubungan, c) Perkembangan terjadi pada tempo yang berlainan, d) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri yang khas, e) Setiap individu normal akan mengalami tahapan perkembangan, f) Perkembangan mengikuti pola atau arahan tertentu, g) Bagaimana pola atau arah perkembangan individu, adapun arahan dan pola perkembangan yaitu *Cephalocaudal & proximal-distal* (perkembangan manusia itu mulai dari kepala ke kaki dan dari tengah (jantung, paru dan sebagainya) ke samping (tangan), Struktur mendahului fungsi, Diferensiasi ke integrasi, dari kongkrit ke abstrak, dari egosentris ke perpektivisme, dari *outer control ke inner control*.¹⁶

Prinsip-prinsip Perkembangan anak meliputi:

- a. Anak berkembang secara horistik
- b. Perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur
- c. Perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam di dalam dan di antara anak
- d. Perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya
- e. Perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif (menambah)

¹⁶ Pupuh Fatturahman, *Psikologi Pendidikan*, (Jawa barat: Pustaka Setia, 2010) h. 348.

Prinsip-prinsip perkembangan anak tersebut memberikan implikasi bagi pendidik dalam menentukan tujuan, memilih bahan ajar, menentukan metode, memilih dan menggunakan media, serta mengevaluasi perkembangan dan mendukung belajar anak secara optimal.¹⁷ Ada beberapa hal yang mendasari munculnya praktek pembelajaran yang berorientasi perkembangan, antara lain meningkatnya praktek pembelajaran yang bersifat formal di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini, kuatnya tuntutan dan tekanan orangtua dan masyarakat terhadap pengajaran yang lebih bersifat akademik, kesalahpahaman masyarakat tentang konsep pendidikan anak usia dini.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya anak sebagai pembelajar yang aktif dalam mempelajari aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dari berbagai aktivitas. Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya dan panca inderanya baik penciuman, perasa, peraba, penglihatan dan pendengaran. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang, lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan *memory* (*long term memory* dalam bentuk simbol-simbol).

F. Asas Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya memperhatikan sejumlah asas yang harus diperhatikan, agar dapat mengembangkan berbagai potensi kemanusiaan pada anak.

Dimana Asas Pembelajaran Anak Usia Dini terdiri dari:

a. Asas Perbedaan Individu

Perbedaan individu menjadi asas karena setiap anak itu bersifat unik, berbeda dengan anak yang lainnya. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan individu, misalnya perbedaan latar belakangkeluarga, perbedaan kemampuan, perbedaan minat, perbedaan

¹⁷ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format Paud* (Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2012) h. 86.

gaya belajar, dan lain-lain agar anak mencapai hasil belajar secara optimal.

b. Asas Kekonkretan

Melalui interaksi dengan obyek-obyek nyata dan pengalaman konkret, pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih bermakna, misalnya menggunakan gambar bintang untuk mempelajari bintang, membawa binatang hidup ke dalam kelas, menggunakan audio visual tentang banjir untuk mempelajari tentang air dan lain-lain.

c. Asas Apersepsi

Kegiatan mental anak dalam mengolah hasil belajar dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan pendidik hendaknya memperhatikan pengetahuan dan pengalaman awal agar anak dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

d. Asas Motivasi

Belajar akan optimal jika anak memiliki dorongan untuk belajar. Oleh sebab itu pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemauan anak. Misalnya, memberi penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan pujian atau hadiah, memajang setiap karya anak di kelas, lomba antar kelompok, melibatkan setiap anak pada berbagai kegiatan lomba dan kegiatan anak usia dini, melakukan pecan unjuk kemampuan anak.

e. Asas Kemandirian

Kemandirian merupakan upaya yang dimaksudkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya di rancang untuk mengembangkan kemandirian anak, .misalnya tata cara makan, menggosok gigi, memakai baju, melepas dan memakai sepatu, buang air kecil, dan buang air besar, merapikan mainan setelah dipakai dan lain-lain.

f. Asas Keterpaduan

Kolerasi menjadi asas karena aspek pengembangan diri anak yang satu dengan aspek pengembangan diri yang lain saling berkaitan. Oleh sebab itu pembelajaran di anak usia dini dirancang dan dilaksanakan secara terpadu. Misalnya perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif anak berkaitan erat dengan perkembangan dirinya, dan lain-lain.

g. Asas Kerjasama (*Kooperatif*)

Kerjasama menjadi asas karena dengan bekerja sama keterampilan sosial anak akan berkembang optimal. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, misalnya bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat anak lain, aktif dalam kerja kelompok, membantu anak lain, dan lain-lain.

h. Asas Belajar Sepanjang Hayat

Belajar sepanjang hayat menjadi asas karena proses belajar anak tidak hanya berlangsung di PAUD, tetapi sepanjang hayat anak. Oleh sebab itu pembelajaran di PAUD hendaknya diupayakan untuk membekali anak agar dapat belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar.

Dapat ditarik kesimpulan agar pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini dapat mencapai hasil yang optimal, maka perlu memperhatikan asas-asas apersepsi, kekonkritan, motivasi, kemandirian, kerjasama, perbedaan individu, keterpaduan dan belajar sepanjang hayat.

G. Hakikat Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Hurlock, motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan fisik melalui kegiatan syaraf dan otot yang terkoordinasi.¹⁸ Terjemahan dari kata “motor” yang artinya dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sedangkan motorik kasar berasal dari

¹⁸ Winarto, *E.M, Belajar Motorik*, (malang: Fakultas negeri malang, 1994), h. 99.

kata motorik dan kasar. Motorik itu sendiri merupakan sekumpulan kemampuan untuk menggunakan dan mengumpulkan gerakan tubuh, baik gerakan tubuh kasar ataupun halus. kemampuan yang termasuk dalam motorik kasar antara lain mengangkat kepala duduk merangkak, berdiri dan lain sebagainya. kemampuan motorik selalu memerlukan koordinasi bagian-bagian tubuh sehingga latihan untuk aspek motorik ini perlu diperhatikan. Kata dasar dalam kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu berperilaku tidak lemah lembut.¹⁹ Jadi istilahnya motorik kasar adalah gerakan tubuh bagian atau seluruh tubuh dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.²⁰

Menurut Hurlock menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak adalah pengendalian gerakan jasmaniah, melatih gerakan jasmaniah, melatih kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lama. sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya²¹.

Motorik kasar adalah merupakan yang berkaitan dengan aktivitas fisik atau dengan menggunakan otot besar, otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik berlari dan berguling.

Sumantri mengungkapkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan kesinambungan gerak individu meningkat keadaan sederhana, tidak terampil karena penampilan keterampilan yang kompleks dan terorganisasikan dengan baik, yang pada akhirnya keterampilan mentertai terjadinya proses menua. Perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik saling berhubungan karena gerak merupakan unsur yang utama dalam

¹⁹ Aqib zainal, *Pedoman Penyenggaraan Paud*, (Bandung :nuasa aulia, 2010), h 30.

²⁰ Team penulis *kampus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 2017), h. 167.

²¹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2006) h. 150.

perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik pada anak terlihat baik ketika anak melakukan berbagai gerakan permainan.²²

Menurut papalia, Olds, Ferdman kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan-kemampuan fisik yang melibatkan otot besar seperti berlari dan melompat. Gerakan motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. pendapat lain mengatakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

2. Pengertian Permainan 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). Dengan demikian permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dimainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun temurun dan satu generasi berikutnya dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi- potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan teman, serta mampu tekan dengan menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai- nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara dalam permainan menurun. dari generasi ke generasi berikutnya dari permainan egrang batok. anak-anak akan mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan –perasaan yang tertekan dengan tahap

²² Depdiknas Model Pembelajaran Motorik, (Jakarta: 2010), h.112.

melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara dalam permainan menurun dari generasi ke generasi berikutnya dari permainan egrang batok. anak-anak akan mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tahap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional atau bisa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya. gerakan dan lagu sesuai dengan tradisi daerah tersebut.

Menurut Linda bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi ini lah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep (misalnya halus kasar dan lain-lain). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu.²³

Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. *Karl groos* mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. *Lazarus* menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energy yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. *Schiller* dan *Spencer* menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menguakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.

²³ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta, Jakarta 2011)h.33.

Seperti nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang dipenuhi oleh para pemain. dalam permainan tradisional bentuknya ada yang melibatkan gerak tubuh, melibatkan lagu, melibatkan alat permainan. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberikan ajakan, menanamkan etika dan moral. lewat permainan tradisional, anak bisa bermain ceria. Setelah permainan usai, tanpa mereka sadari ada bekal yang mereka dapatkan. permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta pada tuhan. permainan dekat dengan alam dan memberikan kontribusi kecerdasan natural anak juga bagi pengembangan pribadi anak.

Permainan ini bisa dibuat sendiri sehingga dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak dan pandangan bermain yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain memiliki karakteristik sebagai berikut : bermain sebagai simbolis, memiliki penuh makna, bermain sebagai aktivitas, bermain sebagai sesuatu yang menyenangkan, bermain dilakukan atas kemauan sendiri, suka rela, bermain sebagai rule-governed dan bermain sebagai aktivitas satu episode. Dengan mengetahui ke tujuh karakteristik ini dapat dinyatakan bahwa tidak semua aktivitas adalah permainan, dan tidak semua pengalaman yang penuh arti melibatkan permainan.

Bermainan bagi anak merupakan . hasil penelitian universitas Indonesia menunjukkan bahwa anak yang waktunya lebih banyak tersita untuk belajar “formal” lebih pintar di paud dan 1,2 dan 3. Setelah itu, ia menjadi tidak pintar lagi dikelas yang tinggi. sebaiknya anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi, sehingga lebih mandiri. Ini membuktikan bahwa bermain sebagai sesuatu kebutuhan anak dan itu penting untuk perkembangan selanjutnya.

Direktorat Nilai Budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat di golongan menjadi dua, yaitu: permainan

untuk dan permainan yang bertanding. permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, permainan tradisional merupakan permainan rakyat dari generasi ke generasi, dan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Selain itu permainan tradisional yang banyak memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan anak, di antaranya adalah perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik kasar dan sosial.²⁴

Dari beberapa pendapat yang telah di kemukakan tersebut dapat dinyatakan bawa bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak lelah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya .dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain bagi anak sangat besar manfaatnya dan bermain berguna untuk mengembangkan diri anak.²⁵

Ahmad Yunus mengatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dalam hingga sekarang, dengan masyarakat pendukung yang terdiri atas tua dan muda, laki-laki dan perempuan kaya-miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar hati, peyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekkreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan relegi. Permainan tradisional juga menjadikan orang yang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain-lain sebagainya.²⁶

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

²⁴ Nor Izzatil Hasanah, Hardiyanti Pratiwi, *pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Prasindo, 2017), cet kel I, h. 41.

²⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta kencana, 2011) h.34.

²⁶ Novi Mulyadi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 47.

arti bermain bagi perkembangan anak bermain bagi anak adalah *eksplorasi*, *eksperimen*, peniruan (*imitation*) dan penyesuaian (*adaptasi*).

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan. Plato dianggap orang pertama orang yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia 5 tahun pada akhirnya anak mengantar anak menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles dalam teori katarisnya memandang permainan itu sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan meyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik. Aristoteles juga berpendapat bahwa anak-anak perlu di dorong untuk bermain dengan apa yang mereka tekuni dimasa dewasa nanti.²⁷

Sebagian orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek -aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yaitu:

- a. Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain di motivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan bersifat pura-pura.

²⁷ Diana Mutiah, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, h.91-92.

- d. Cara/ tujuan cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

3. Manfaat permainan tradisional

Pada dasarnya banyak manfaatnya yang digali oleh anak melalui permainan tradisional karena dalam hal ini anak terlibat secara langsung dengan permainan ini sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif antara lain sebagai berikut:

- a. Permainan cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membeli sehingga ga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat- alat permainan yang dibuat atau menggunakan dari tumbuhan, tanah liat, genting, batu dan pasir. misalnya mobil-mobilan yang terbuat dari jeruk bali, egrang yang terbuat dari bambu, egrang batok terbuat dari batok kelapa permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon, dan lompat tali yang menggunakan karet, serta lain sebagainya.
- b. Permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan jika kita lihat, setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.
- c. Permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua

itu didapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Permainan tradisional mempunyai manfaat antara lain:

a. Bagi guru

- 1) Menambah, memperkaya, melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- 2) Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budayadan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya baik bagi dirinya sebagai pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya teknologi modern.
- 3) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan keceriaan dan kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

b. Bagi anak

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya

Dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda- benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif alat- alat permainan.

- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.

Permainan tradisional seperti permainan oray-orayan dan pa cici-cici putri egrang batok mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan

- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.

hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan: mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain.

5) Mengembangkan kecerdasan logika anak.

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan Langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya engklek, egrang batok, congklak, lompat tali.

6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya

7) Mengembangkan kecerdasan natural anak.

Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, dan pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam disekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.

8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak.

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjangan-anjangan (jawa barat), alek-alekan (sumatera). permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).

9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.

Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya: ugang-ugang angge, enjot-enjotan, oray-orayan.

10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak, dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri.

11) Mengembangkan kemampuan

12) Pengendalian Diri anak (*self control*).

Sebagian besar permainan tradisional memerlukan Kerjasama dan kemampuan menahan keinginan mutlak salah satu permainannya.

H. Pengertian Permainan Tradisional Egrang Batok

Egrang batok adalah permainan egrang yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan Jadi, ketika teman-teman memainkan egrang batok, teman-teman akan berjalan dengan tempurung tersebut dan digunakan sebagai pijakan. Selain itu, teman-teman juga harus menggunakan kedua tangan untuk memegang masing-masing tali pengait, jadi tempurung yang dipijak tidak bergeser. Permainan egrang batok biasanya dijadikan ajang kompetisi berupa balapan dan pemenangnya ialah yang akan sampai terlebih dulua di garis finish sembari berjalan dengan tempurung di telapak kaki.²⁸

Selain mudah dibuat, menyenangkan dan memacu adrenalin, permainan egrang batok juga memberikan banyak manfaat. Permainan egrang batok dapat meningkatkan keseimbangan fisik pada anak di usia lima hingga enam tahun. Kemudian, menurut Lestari permainan egrang batok juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Jadi dengan memainkan permainan egrang batok, teman-teman turut melatih koordinasi tubuh dan tentunya dengan menggerakkan badan, tubuh pun jadi lebih sehat.²⁹

Permainan Egrang Batok adalah salah satu permainan tradisional yang hampir dikenal diseluruh daerah di Indonesia. Permainan Egrang membutuhkan keseimbangan berdiri permainannya karena dalam permainan Egrang batok pemain harus mampu berdiri sendiri dan berjalan dengan kaki berjalan menaikin batok kelapa yang di gunakan sebagai pengganti pijakan kaki.³⁰

²⁸ Hikmah, 2011, *Rancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu*, (Fakultas Sastra UM) h. 15.

²⁹ Lestari, D. (2016) *Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok*. ETD Unsyiah h. 32.

³⁰ Askalin. 2013. *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta:nyo-nyo.h.16.

Permainan Egrang Batok lebih mudah dimainkan dari pada 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 permainannya. Jika belum terbiasa menggunakan egrang, pasti akan sering terjatuh, tetapi jika sudah bisa menggunakan egrang, pasti akan sering terjatuh, tetapi jika sudah bisa menggunakan egrang batok, pasti akan ketagihan memainkannya.³¹

³¹ Askalin.. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: nyo-nyo 2013 .h.17

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengertian Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri atas dua kata yaitu metode dan penelitian. kata metode berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti cara atau menuju suatu jalan. metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematika) untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya¹. sedangkan penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. pengumpulan data dan analisis data, baik bersifat kuantitatif ataupun kualitatif, eksperimental maupun non eksperimental.² dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah-masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. adapun jenis penelitian ini dengan penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif analitis, yaitu memaparkan secara mendalam secara objektif sesuai dengan data yang dikumpulkan.

Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Menurut mereka pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). maupun hasil

Jenis yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian memaparkan baik proses maupun hasil yang dilakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.³ dalam

¹ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali pers, 2003), h. 24.

² Hana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2005), h. 5.

³ Suharsimi Arikunto, *penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi aksara, 2015) h. 2.

penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan kemampuan metode egrang batok. penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan parsipatif, artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun bekerjasama dengan guru kelompok B. Dengan penelitian, peneliti dapat menemukan data-data utama dan yang akan dibahas dalam penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan. dengan menganalisa fenomena peristiwa ataupun keilmiahan dalam proses peneliti kualitatif ini peneliti akan mendapat data-data yang akurat. Gambar alur penelitian tindakan kelas (PTK).

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di Paud Melati 4 jakarta pusat yang terletak di jalan Duri B masjid RT 004 RW 04, Kelurahan Duri Pulo Kecamatan Gambir. Paud Melati 4 adalah tempat dilakukannya penelitian karena jarak lokasi yang mudah terjangkau dari tempat tinggal sehingga mempermudah dalam dalam melakukan kegiatan penelitian.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan agustus sampai september dan dilaksanakan Aula Masjid

3. Siklus penelitian

Siklus penelitian atau observasi dilaksanakan bulan agustus 2020. siklus I dilaksanakan pada tanggal 10,11,12 agustus 2020. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7, 8, 9 September 2020. Sedangkan siklus III dilaksanakan pada tanggal 11, 14, 15, 16 September 2020.

C. Jenis Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan peneliti kualitatif. Penelitian Kualitatif adalah penelitian tentang rindesnt yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. proses dan makna (Perspektif Subjek) lebih ditonjolkan

dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pedoman agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan hasil dari penelitian.⁴

Penelitian kualitatif ini ditunjukkan untuk mendeskripsikan fenomena secara alamiah bukan dalam kondisi secara terkendali, eksperimen atau labolatoris. Disamping itu, karena peneliti perlu untuk langsung terjun kelapangan bersama objek penelitian sehingga jaenis penelitian kualitatif deskritif ini lebih memudahkan dan lebih tepat digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

D. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah seluruh anak 5-6 tahun di kelompok B paud melati 4 jalan Duri B Masjid Rt 001 Rw 04 Kecamatan Gambir Jakarta pusat dengan jumlah 30 yang terdiri 17 perempuan dan 13 laki-laki.

Kolaborasi adalah kerja sama antara peneliti dengan teman sejawat dalam kegiatan praktek peneliti dilapangan, yaitu;

Nama : Juwariah
 Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 15 juli 1964
 Usia : 56 Tahun
 Jabatan : Guru kelas kelompok B

Teman sejawat memiliki tugas sebagai berikut:

1. mengamati kegiatan yang dilakukan peneliti selama proses kegiatan belajar mengajar
2. membantu pelaksanaan penelitian saat proses belajar mengajar dalam persiapan kegiatan belajar, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

⁴Wikipedia, "Penelitian Kualitatif" Dalam <https://id. Wikipedia.org/penelitian kualitatif>, diakses pada tanggal 12 September 2020

E. Sumber Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu hal yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan. Atau suatu fakta yang menggambarkan lewat angka symbol, kode dan lain-lain.⁵

Menurut moelong sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. Adapun sumber data penelitian kualitatif adalah:⁶

1. Kata dan tindakan (dikumpulkan dengan wawancara dan observasi)
2. Sumber tertulis (berupa buku, arsip-arsip yang dikumpulkan dengan observasi atau pengamatan dan fotocopi atau salin ulang).
3. Foto (dikumpulkan dengan cara pengamatan dan fotocopi).

Data penelitian dikumpulkan baik lewat instrumen pengumpulan data, observasi, wawancara, maupun lewat data dokumentasi. Sumber data secara garis besar terbagi kedalam dua bagian, yaitu:⁷

1. Data Primer

Data Primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti ini sebelumnya belum tersedia, sehingga seorang peneliti harus melakukan pengumpulan sendiri data ini berdasarkan kebutuhannya. Berdasarkan sifat data primer dikategorikan menjadi dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data primer pada umumnya berupa Variasi-variasi persepsi bisa dari para responden atau pelanggan. Sehingga sifat data kualitatif ini sangat beragam dengan berbagai skala yang dipergunakan untuk menentukan bobot dari suatu persepsi pilihan responden. Misalnya alternatif jawaban persepsi sangat baik-baik, ragu, sangat tidak baik dan lain-lain

⁵ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h.83.

⁶ Tohirin, *Metode Penelitian Dalam Pendidikan Dan Bimbingan konseling*, (Jakarta Grafindo, 2012), h.61.

⁷ Danang Suryoto, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2000), h.22.

b. Data kuantitatif

Data ini berupa angka atau bilangan yang absolut dapat dikumpulkan dan dibaca relative lebih mudah. Dengan melihat pada jumlah masing-masing angka seorang peneliti dapat membuat persepsi. Misalkan data primer kualitatif. kemudian dari bobot skor setiap jawaban responden dapat dilakukan analisis data.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang bersumber dari catatan yang ada pada perpustakaan dengan mempelajari buku-buku yang ada hubungannya dengan objek penelitian atau dapat dilakukan dengan menggunakan data dari Biro Pusat Statistik (BPS). Data sekunder diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi.⁸ Jadi sumber data dan penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan yang diperoleh dari informasi yang terkait dalam penelitian, selanjutnya dokumen atau sumber tertulis lainnya merupakan data tambahan.

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek Penelitian
- b. Orang tua
- c. Tenaga kerja (Kepala Sekolah dan guru) PUAD MELATI 4 Jakarta Pusat

F. Teknik Pengumpulan Data

Sebuah data dalam penelitian sangatlah penting, untuk mendapatkan data yang akurat diperlukan teknik dalam pengumpulan data tersebut. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap subjek, baik secara langsung maupun tidak langsung.⁹ Observasi dilakukan secara langsung dan selektif. Dalam observasi ini peneliti tidak ikut serta sebagai pemain untuk mengetahui bagaimana

⁸ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2005), h. 365.

⁹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 168.

efektifitas permainan egrang batok dalam meningkatkan motorik kasar anak. media yang digunakan pada saat observasi adalah pedoman observasi.

2. Dokumen

Sejumlah besar fakta dan data yang berbentuk dokumentasi. sebagian besar data yang tersimpan adalah berbentuk surat-surat, foto, catatan harian, laporan dan sebagainya.

G. Teknik Pengolahan Data

Menurut Bogdan dan Biklen analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, ganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain.¹⁰

Dengan demikian analisa data adalah merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan data yang dilakukan secara sistematis dan data diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi kemudian data diorganisasikan kedalam unit-unit dan kemudian dipilih mana yang penting dan tidak penting sehingga dibuat suatu kesimpulan yang dimudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Adapun teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisa dokumen-dokumen kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik kasar.
2. Menganalisa hasil observasi dan wawancara yang mengacu pada indikator peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok.

H. Uji Kredibilitas Data

Sebelum masing-masing tehnik pemeriksaan diuraikan, terlebih dahulu ikhtisarnya dikemukakan. ikhtisar itu terdiri kreteria yang diperiksa dengan satu

¹⁰ Lexy j Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta 2014 h. 248.

atau beberapa teknik pemeriksaan tertentu.¹¹ Adapun ikhtisar tersebut yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, pengecekan anggota:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Keikutsertaan penelitian sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan peneliti bukan hanya memerlukan waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan juga dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap subjek peneliti dan juga pada peneliti sendiri. Dengan demikian penting sekali keikutsertaan untuk memastikan apakah konteks tersebut dapat dipahami dan dihayati.

2. Ketekunan pengamatan

Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan terperinci dan kesinambungan. Dengan demikian kepastian data dan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi digunakan untuk pengecekan data atau triangulasi sebagai teknik pemeriksaan

Adapun empat triangulasi tersebut sebagai berikut:

- a. Triangulasi sumber

Adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data misalnya, melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat, dokumen tertulis, arsip dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar foto.

- b. Triangulasi metode

Mengecek kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda.

- c. Triangulasi teori

¹¹ Lexy j Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 326.

Uji Kredibilitas data dengan cara membandingkan teori satu dengan teori yang lain untuk mengetahui keabsahan

d. Triangulasi memanfaatkan peneliti yang lain

Uji kredibilitas data dengan memperoleh data dari orang yang terlibat dalam penelitian salah satunya adalah guru, kemudian mengecek dan membandingkan data yang diperoleh dengan data yang dimiliki peneliti sendiri untuk diuji keabsahannya.

4. Analisis Kasus Negatif

Peneliti mencari data yang berbeda dengan data yang ditemukan. Jika tidak ada berarti data tersebut bisa dipercaya.

5. Pengecekan anggota

Mengecek data yang diperoleh dari anggota yang terlibat ditempat berlangsungnya penelitian kemudian data tersebut didiskusikan untuk diambil kesimpulan keabsahan tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Setelah meneliti melakukan prosedur tindakan kelas mulai dari persiapan bahan-bahan atau media, pelaksanaan dan pengajaran dikelas yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas (PTK), lalu membaca dan memahami kerangka teoritis dalam metode yang dilaksanakan. Peneliti melakukan kegiatan dalam 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, alokasi waktu setiap pertemuan \pm 45 menit, pelaksanaan penelitian melakukan tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.

Data penelitian yang diperoleh berupa data observasi hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Lembar observasi diambil dari observasi terhadap tindakan anak dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui proses pemahaman motoric kasar pada anak melalui permainan egrang batok pada anak usia dini di PAUD MELATI 4 Kecamatan Gambir.

B. Tempat Penelitian.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diawali dengan observasi terhadap keadaan sekolah dan lokasi kelas, serta para pendidik PAUD Melati 4, yang berlokasi di Jalan Duri B Masjid, Rt 004 Rw 004, kelurahan Duri Pulo, kecamatan Gambir.

C. Sejarah Singkat Sekolah

PAUD Melati 4 berdiri pada bulan Maret 2014 dan berada di bawah lembaga pendidikan HIMPAUDI, yang bernaung dibawah lingkungan ketua Rw 004, di kelurahan Duri Pulo, kecamatan Gambir. Letak PAUD Melati 4 sangat strategis, sehingga sangat mudah dijangkau masyarakat sekitar, maupun di luar wilayah Rw 04.

Sarana dan prasarana PAUD Melati 4 cukup memadai untuk perkembangan aspek nilai agama dan moral, sosial, emosional, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan seni. Di sekolah terdapat 3 kelas, masing-masing digunakan untuk pembelajaran, 2 kelompok B dan 1 kelompok A. Ruang kelas dilengkapi dengan penerangan yang cukup dan sirkulasi yang baik, serta dilengkapi kipas angin, sehingga anak-anak bisa belajar dengan nyaman. Ada ayunan, perosotan, jaring basket, jungkat-jungkit, sebagai permainan *outdoor* dan banyak permainan *indoor* yang mereka dapat mainkan. Program kegiatan yang dirancang sebagai kegiatan rutin diantaranya, doa-doa harian, kegiatan makan bersama dan kegiatan *outdoor* sangat membimbing anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya.

D. Visi dan Misi PAUD Melati 4

a). Visi

Bertaqwa, Cerdas, Kreatif, Mandiri, Sopan-Santun, dan Berbudaya.

b). Misi PAUD Melati 4

- 1). Menanamkan nilai-nilai agama islam sejak dini.
- 2). Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
- 3). Membiasakan perilaku mandiri dalam hal kecakapan hidup.
- 4). Membiasakan sikap dan perilaku senyum, sapa, salam, sopan, dan santun.
- 5). Menanamkan budaya-budaya Indonesia.

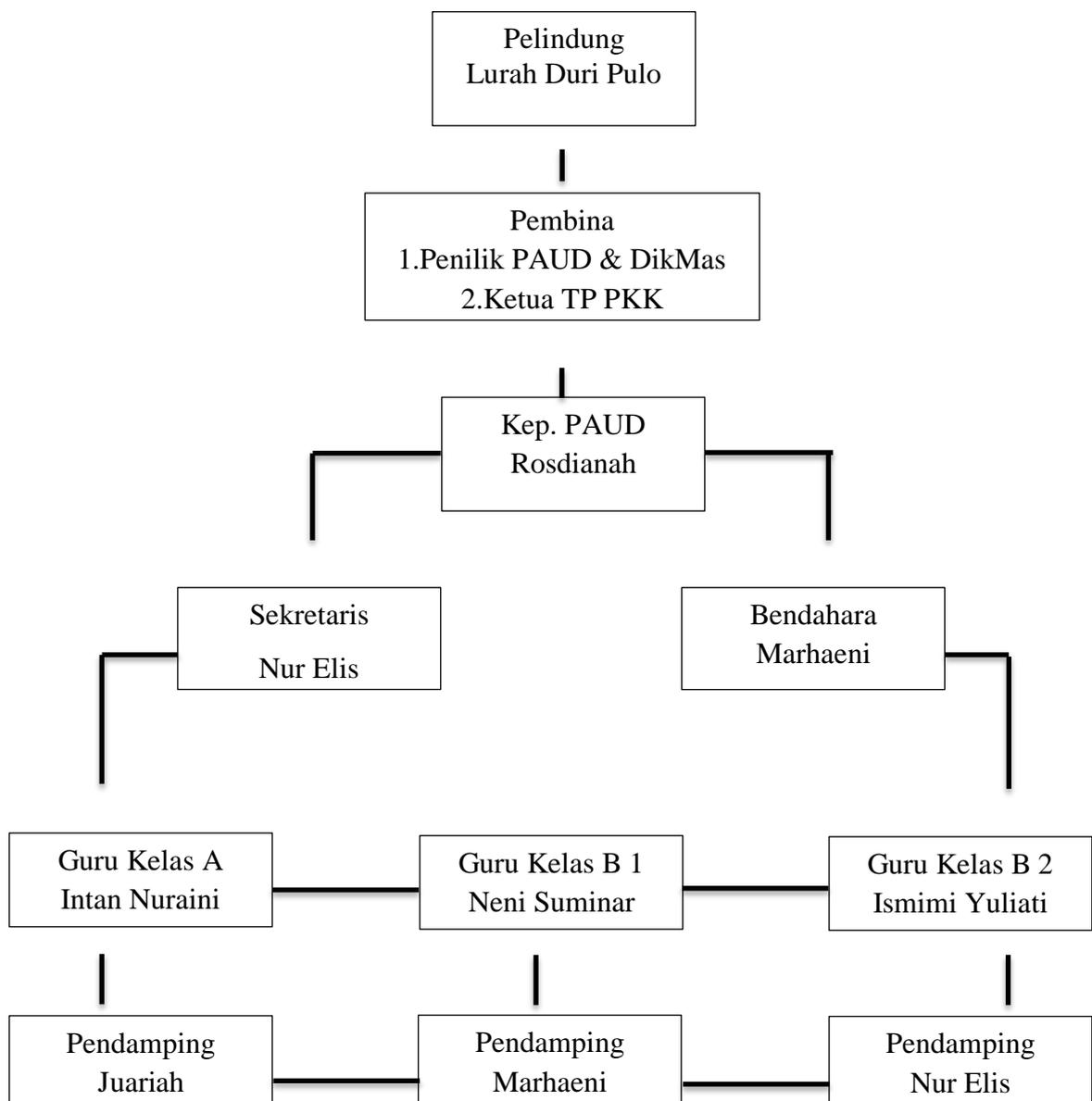
c). Tujuan PAUD Melati 4

- 1) Mewujudkan anak terbiasa melaksanakan ibadah
- 2) Menjadi anak yang mampu berpikir cerdas dan kreatif
- 3) Mewujudkan anak yang mandiri
- 4) Mewujudkan anak yang santun dalam bersikap dan bertutur kata yang baik orang lain(orang yang lebih tua dan teman)

- 5) Menjadikan anak yang mandiri
- 6) Mengenal dan melestarikan budaya bangsa sebagai wujud cinta tanah air.

E. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI PAUD MELATI 4



F. Identitas Lembaga

Nama : PAUD Melati 4
 Kepala Sekolah : Rosdianah
 NPSN : 69937712
 Alamat : Jalan Duri B Masjid Rt 004, Rw 007.
 Kelurahan : Duri Pulo
 Kecamatan : Gambir
 Kota : Jakarta Pusat
 Provinsi : DKI. Jakarta

Tabel 4. 1
Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No.	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Jabatan
1.	Rosdianah	Jakarta, 22 September 1963	SLTA	Kep. Sekolah
2.	Nur Elis	Jakarta, 24 April 1962	SLTA	Bendahara
3.	Marhaeni	Jakarta, 26 Juli 1969	SLTA	Guru Kelas
4.	Juwariah	Jakarta, 15 Juli 1964	SLTA	Guru Kelas
5.	Neni Suminar	Sukabumi, 10 Desember 1986	D 2	Guru kelas
6	Ismi Yuliati	Tebuireng, 7 Juli 1972	SLTA	Guru kelas
7	Intan Nuraini	Jakarta, 25 Oktober 1986	SLTA	Guru kelas

G. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.2
Sarana di PAUD Melati 4

No.	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Meja Guru	2 unit	Baik
2.	Meja Siswa	40 unit	Baik
3.	Lemari	2 unit	Baik
4.	Loker Siswa	2 unit	Baik
5.	Kursi Tamu	1 set	Baik
6.	Rak Buku	1 unit	Baik
7.	Televisi	1 unit	Baik
8.	VCD	1 unit	Baik
9.	Rak Televisi	1 unit	Baik
10.	Rak Sepatu	2 unit	Baik
11.	Papan Absen	5 unit	Baik
12.	Kipas angin	5 unit	Baik
13.	Jam Dinding	5 unit	Baik
14.	Dispenser + Galon	1unit	Baik
	Alat Permainan		

1.	Ayunan	1 buah	Baik
2.	Jungkat-jungkat	1 buah	Baik
3.	Bola Keranjang	1 set	Baik
4.	Bakiak / Terompah	6 buah	Baik
5.	Hulahop	4 buah	Baik
6.	Congklak	4 set	Baik
7.	Puzzle	5 set	Baik
8.	Leggo	3 set	Baik
9.	Balok	4 set	Baik

Tabel 4. 3

Nama siswa kelompok B usia 5-6 tahun

PAUD Melati 4

No	Nama siswa	Jenis kelamin
1	Adeeva Afsheen Myesha	Perempuan
2	Adem Adrian	Laki-laki
3	Asraf Khoirul Azzam	Laki-laki
4	Bilqis Salsabilah Syifa	Perempuan
5	Fathir Alkahfi	Laki-laki
6	Hafizh Abdullah Bukhori	Laki-laki
7	Khayla Fara Maulida	Perempuan
8	Kirana Adi Maheswari	Perempuan
9	Leviana Hany Nabila Syahwal	Perempuan
10	Muhammad Alfatih	Laki-laki
11	Muhammad Fauzan Adli Azhim	Laki-laki

12	Muhammad Gahril Efandi	Laki-laki
13	Muhammad Raynand Adaby	Laki-laki
14	Rizky Alfarizi	Laki-laki
15	Yasmin Erinjani	Perempuan

H. Paparan Proses dan Hasil Penelitian Pada Siklus I

Sebelum kegiatan penelitian yang pertama dilakukan, peneliti melakukan kegiatan pra tindakan, yaitu observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam perkembangan keterampilan motorik kasar. Kegiatan pratindakan di laksanakan pada 10 Agustus 2020. Pelaksanaan pratindakan berupa pembelajaran klasikal yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran untuk memahami perkembangan keterampilan motorik kasar anak yang dilakukan dengan cara guru bercakap-cakap tentang kegiatan bermain egrang batok. Selanjutnya guru bertanya kepada anak-anak tentang kegiatan bermain egrang batok, anak menjawab dengan bervariasi, ada semangat, ada yang hanya mengganggu, ada yang mengikuti jawaban teman dan ada pula yang tidak menghiraukannya.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan, terlihat bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak masih kurang optimal dan kurangnya pemahaman guru terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak, serta kurangnya media sebagai alat stimulus atau rangsangan kepada anak yang diberikan oleh guru. Hasil awal observasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Indikator keberhasilan ini adalah ditandai meningkatnya pencapaian perkembangan motorik kasar anak yang dilihat dari hasil presentase minimal 75 % dari jumlah anak masing-masing indikator perkembangan Dasar keterampilan motorik kasar .

Kegiatan ini adalah dilihat dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yaitu:

1. Perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (2.5)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8)
3. Perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar.(3.3)
4. Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar.(4.3)

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang.

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Kelompok B PAUD Melati 4

**Tabel 4.4. Lembar Observasi Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Pra Siklus**

No	Nama Anak	Aspek yang diamati															
		Percaya diri				Kemandirian				Mengenal anggota tubuh dan gerak motorik halus dan kasar				Mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adeeva		V				V				V				V		

2	Adem			V				V				V				V	
3	Asraf khoirul		V					V				v				V	
4	Bilqis salsabila		V				V				V				V		
5	Fathir Alkafi			v				V				V				V	
6	Hafish Abdullah		V					V				V				V	
7	Khayla Fara			V				V			V					V	
8	Kirana Adi		V				V					V			V		
9	Leviana Hany		V				V					V			V		
10	Muhammad Alfatih			v				V			V					V	
11	Muhammad Fauzan		V				V				V				V		
12	Muhammad Gahral				V			V					V				V
13	Muhammad adaby			v				v				v					V
	Jumlah	0	7	5	1	0	5	6	2	0	5	7	1	0	5	6	2

**Tabel 4.5. Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Pra Siklus**

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan Pra Siklus							
		BB		MB		BSH		BSB	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	Mencerminkan percaya diri (2.5)	0	0	7	53,8%	5	38,4%	1	0,7%
2	Mencerminkan kemandirian(2.8)	0	0	5	38,4%	6	46,1%	2	15,3%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh dan gerak (3.3)	0	0	5	38,4%	7	53,8%	1	0,7%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh (4.3)	0	0	5	38,4%	6	46,1%	2	15,3%

Indikator mencerminkan Percaya diri (2.5) dapat 0 anak atau 0% yang belum berkembang (BB), 7 anak atau 53,8 % yang mulai berkembang (MB), 5 anak atau 38,4% yang berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak atau 0,7% yang berkembang sangat baik (BSB).

Indikator mencerminkan kemandirian terdapat 0 anak atau 0% yang belum berkembang (BB), 5 anak atau 38,4% yang mulai berkembang (MB),

6 anak atau 46,1% berkembang sesuai harapan (BSH), 2 anak atau 15,3% yang berkembang sangat baik (BSB).

Indikator mengenal anggota tubuh dan gerak motorik halus (3.3) dapat 0 anak atau 0% yang belum berkembang (BB), 5 anak atau 38,4 % yang mulai berkembang (MB), 7 anak atau 53,8% yang berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak atau 0,7% yang berkembang sangat baik (BSB).

Indikator mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar (4.3) dapat 0 anak atau 0% yang belum berkembang (BB), 5 anak atau 38,4 % yang mulai berkembang (MB), 6 anak atau 46,1% yang berkembang sesuai harapan (BSH), 2 anak atau 15,3% yang berkembang sangat baik (BSB).

Terlihat pada tabel semua 4.5 bahwa presentase untuk semua katagori masih di bawah 75% pada setiap indikator yang hendak dinilai. Hal ini menandakan bahwa kecerdasan motorik kasar, anak kelompok B PAUD Melati 4 masih perlu ditingkatkan. Hasil pengamatan kemampuan kemandirian anak Tahap pra siklus diatas juga disajikan melalui gambar grafik dibawah ini.

Gambar 4.1 Grafik Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak Tahap Pra Siklus

Sesuai dengan data yang telah dijelaskan, maka berikut ini adalah tindakan yang selanjutnya akan dilakukan.

I. Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan pada kegiatan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan kurang lebih 1x45 menit. Adapun penelitian kegiatan siklus I ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan seperti:

- 1). Membuat lembar observasi
- 2). Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3). Mempersiapkan alat dan media pembelajaran
- 4). Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan/tindakan

Jadwal pelaksanaan tindakan kegiatan siklus I untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak dalam melatih anak melalui kegiatan permainan egrang batok adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Siklus I

No	Hari/Tanggal	Pertemuan
1	Senin. 10 Agustus 2020	Ke 1
2	Selasa. 11 Agustus 2020	Ke 2
3	rabu. 12 Agustus 2020	Ke 3

1). Pertemuan ke 1. Senin, 10 Agustus 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Menyanyi lagu anak-anak
- Membaca do'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Menerangkan kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari ini.

b). Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan media apa yang akan kita gunakan untuk permainan egrang batok
- Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan kegiatan.
- guru mengajarkan anak cara membuat egrang batok.
-

c). Istirahat, makan, bermain

d). Recalling

- Merapikan alat-alat yang digunakan
- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain
- Mengingat kembali apa saja yang dilakukan hari ini

e). Kegiatan Penutup

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr
- Mengucapkan salam dan pulang.

2). Pertemuan ke 2. Selasa, 11 Agustus 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berlompat lompat sambil berhitung
- Membaca do'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang akan dikerjakan

b). Kegiatan Inti

- Membuat permainan egrang batok
- Anak bermain egrang batok

c). Istirahat, makan, bermain

d). Recalling

- Merapikan alat-alat yang digunakan
- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain
- Memberikan motivasi agar besok lebih baik lagi

e). Kegiatan Penutup

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr
- Mengucapkan salam dan pulang.

3). Pertemuan ke 3. Rabu 13 Agustus 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Menyanyi lagu anak-anak
- Membaca do'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Mewarnai gambar pohon kelapa.

b). Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
- Guru menyebutkan alat dan media serta menjelaskan cara menggunakan egrang batok
- Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan kegiatan
- Anak bergantian mempraktekkan permainan egrang batok

c). Recalling

- Merapikan alat-alat yang digunakan
- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain
- Memberikan motivasi agar besok lebih baik lagi

c). Istirahat, makan, bermain

d). Kegiatan Penutup

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr
- Membaca do'a naik kendaraan
- Mengucapkan salam dan pulang

c. Observasi dan pengamatan

Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dan tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Evaluasi

Evaluasi diberikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan dengan kegiatan permainan egrang batok. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati setiap anak pada saat menggunakan egrang batok berdasarkan lembar observasi.

e. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan selama pelaksanaan tindakan kelas. Tahapan ini merupakan tahap yang paling penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengamatan belum berhasil. Kegiatan penelitian ini dilakukan sampai maksimal atau terjadi signifikan dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan egrang batok.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kemandirian anak tetapi belum mencapai keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II adalah dengan memberikan motivasi pada anak sebelum kegiatan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak.

Secara garis besar proses pembelajaran saat tindakan akan peneliti berlangsung seperti yang telah direncanakan, yaitu peneliti akan mengajak anak untuk membuat egrang batok.alat dan bahan yang akan digunakan sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun indikator yang digunakan untuk penelitian:

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pertemuan ini dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sebagai langkah awal penelitian pada siklus II yang dimulai pada hari senin tanggal 7 september 2020 pembelajaran berlangsung selama 45 menit,yaitu dimulai dari pukul 08.00 sampai 08.45 kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah : guru mengkondisikan anak untuk duduk ditempat masing-masing sebelum kegiatan dilakukan.setelah mengkondisikan anak untuk duduk ditempat

masing-masing, peneliti melakukan pembelajaran kepada anak yakni mengenalkan permainan tradisional egrang batok ,setelah itu guru memberikan penjelasan secara sederhana dan menyampaikan aturan mainnya.

Setelah guru memberikan penjelasan aturan bermain, guru mulai kegiatan membuat egrang batok. Anak-anak merasan senangdan tertarik, setelah guru memberikan penjelasan setelah guru mempersiapkan peneliti untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran yang artinya memasuki kegiatan inti.

Peneliti mulai kegiatan dengan memberikan penjelasan pada anak tentang permainan egrang batok setelah peneliti menjelaskan mencontohkan membuat egrang batok anak disuruh membuat egrang batok sesuai dengan apa yang sudah di contohkan.

Pada siklus II pertemuan ke 1 hari senin 7 september 2020 anak merasa senang dengan kegiatan peneliti lakukan.hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal permainan tradisional egrang batok menunjukkan dari pada siklus I

Pada akhirnya penjelasan peneliti mengulas mengenai permainan egrang batok yang baru selesai di lakukan.pada siklus II pada hari selasa 8 September 2020, peneliti menguji anak yang sudah hebat dalam permainan egrang batok. Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan menanyakan perasaan anak selama kegiatan berlangsung, menanyakan apa saja yang sudah dilakukan dan menginformasikan kegiatan besok, lalu berdoa, salam pulang.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 9 September 2020.

Pada siklus ketiga pertemuan ini pada siklus II peneliti memfokuskan mengenalkan, permainan egrang batok dengan kegiatan ini guru menerangkan tentang pembelajaran banyak anak yang kurang memperhatikan namun ketika peneliti mencontohkan anak-anak senang bermain egrang batok.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi proses pembelajaran pemahaman tentang permainan egrang batok pada siklus II dilakukan dengan perencanaan yang telah disusun. Observasi pemahaman egrang batok dapat dilihat pada anak-anak yang terlihat sangat antusias saat mengikuti kegiatan dengan alokasi waktu kegiatan selama 45 menit. Selama dilakukan oleh pelaksana, peneliti mengadakan pengamatan pada siswa untuk melihat bagaimana siswa dalam mengikuti setiap proses kegiatan dalam mengikuti setiap proses kegiatan dalam pembelajaran permainan egrang batok.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, tindakan yang dilakukan pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik, dimana guru dapat menjadi fasilitator yang baik sehingga siswa dapat percaya diri mengenal permainan egrang batok.

Dengan menjadikan siswa sebagai objek langsung pembelajaran, maka siswa mampu berintegrasi yang baik dengan gurudan siswa, selain itu guru banyak memberikan pujian dan motivasi pada siswa maupun lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Dengan hasil pengamatan ini guru diharapkan dapat meningkatkan kinerja mengajar, dan guru juga dapat mencipkakan metode yang lebih menyenangkan. Berikut ini hasil evaluasi pembelajaran pada saat siklus II

Tabel 4.7
Hasil Pengamatan Peningkatan Kecerdasan Motorik kasar Anak
Melalui Metode Kegiatan bermain egrang batok Pada Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang diamati															
		Percaya diri				Kemandirian				Mengenal anggota tubuh dan gerak motorik halus dan kasar				Mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adeeva			V				V				V				V	
2	Adem				V				V				V				V
3	Asraf khoirul			V					V			V					V
4	Bilqis salsabila			V				V				V				V	
5	Fathir Alkafi				V				V				V				V
6	Hafish Abdullah			V				V				V				V	
7	Khayla Fara				V				V			V					V
8	Kirana Adi				V				V				V			V	
9	Leviana Hany				V				V				V				V

10	Muhammad Alfatih			V				V					V				V
11	Muhammad Fauzan				V			V					V				V
12	Muhammad Gahral				V			v					V			V	
13	Muhammad adaby				V			v					v				V
	Jumlah	0	0	5	8	0	0	6	7	0	0	5	8	0	0	5	8

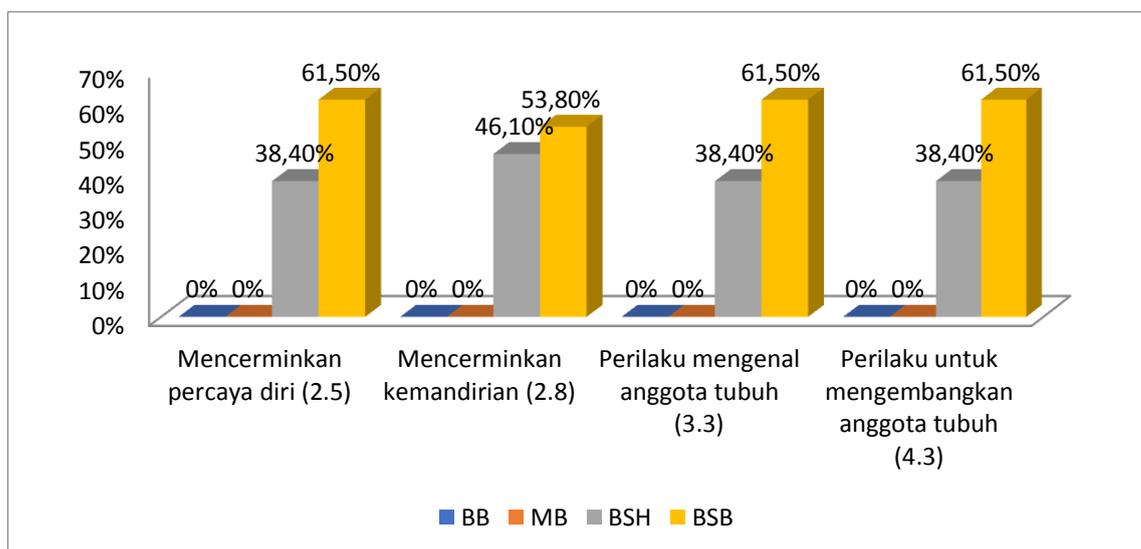
Keterangan:

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

**Tabel 4.8. Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan Siklus I							
		BB		MB		BSH		BSB	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	Mencerminkan percaya diri (2.5)	0	0%	0	0%	5	38,4%	8	61,5%
2	Mencerminkan kemandirian (2.8)	0	0%	0	0%	6	46,1%	7	53,8%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh (3.3)	0	0%	0	0%	5	38,4%	8	61,5%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh (4.3)	0	0%	0	0%	5	38,4%	8	61,5%

Gambar 4.2 Grafik Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak Tahap Siklus I



Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan anak pada kegiatan siklus I seperti diuraikan pada tabel di atas diketahui bahwa kemampuan mencerminkan percaya diri(2.5) diperoleh 0 anak atau 0 % yang belum muncul,0 anak atau 0 % yang mulai berkembang, 5 anak atau 38,4 % yang berkembang sesuai harapan dan 8 anak atau 61,5 % yang berkembang sangat baik.

Kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam indikator memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian(2.8) diperoleh 0 anak atau 0 % yang belum berkembang, 0 anak atau 0 % ,mulai berkembang,6 anak atau 46,1% yang berkembang sesuai harapan, 7 anak atau 53,8% anak berkembang sangat baik.

Kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam Indikator perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar (3.3) diperoleh 0 anak atau0 % yang belum berkembang dan 0 anak atau 0 % yang mulai berkembang dan 5 anak atau 38,4% anak berkembang sesuai harapandan 8 anak atau 61,5% anak berkembang sangat baik..

Kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar(4.3) diperoleh 0 anak atau 0 % yang belum berkembang dan 0

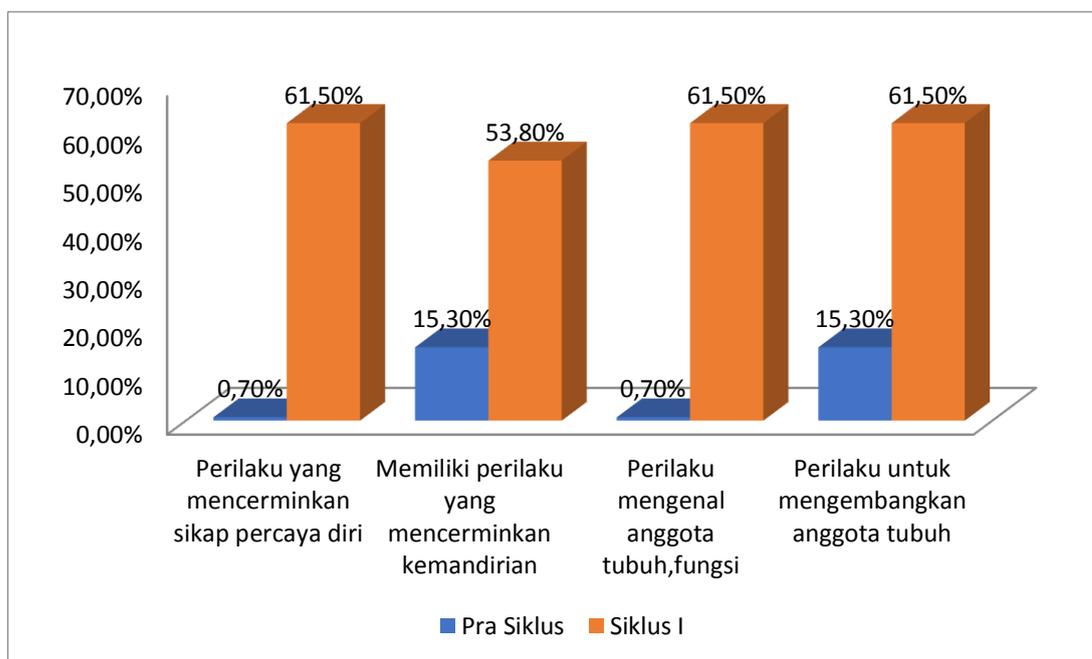
anak atau 0 % yang mulai berkembang dan 5 anak atau 38,4% yang berkembang sesuai harapan dan 8 anak 61,5 % yang berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kemandirian anak tetapi belum mencapai keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II adalah dengan memberikan motivasi pada anak sebelum kegiatan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.9. Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Pra Siklus		Siklus I	
		(BSH)		(BSH)	
1	Perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	1	0,7%	8	61,5%
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2	15,3%	7	53,8%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi	1	0,7%	8	61,5%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh	2	15,3%	8	61,5%

Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I



J. Berdasarkan perbandingan kegiatan pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan anak yang berkembang sesuai harapan, dari kegiatan pra siklus menunjukkan kemampuan kemandirian anak yang memiliki kemampuan perilaku mencerminkan sikap percaya diri ada 1 anak atau 0,7 % dan pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dari jumlah keseluruhan anak murid, yang menunjukkan kemampuan kemandirian dalam hal ada pra siklus ada 2 anak atau 15,3 % dan pada siklus I ada 7 anak atau 53,8 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Yang menunjukkan perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya unruk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar pada pra siklus ada 1 anak atau 0,7 % dan pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Sedangkan yang menunjukkan kemampuan kemandirian anak dalam hal disiplin pada pra siklus ada 2 anak atau 15,3 % dan pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Terjadi peningkatan dari kegiatan pra siklus dan siklus I walaupun belum mencapai 75 %.

K. PELAKSANAAN SIKLUS II

Pelaksanaan pada kegiatan siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan kurang lebih 1x60 menit. Adapun penelitian kegiatan siklus II ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan seperti:

- 1). Membuat lembar observasi
- 2). Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3). Mempersiapkan alat dan media pembelajaran
- 4). Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan/tindakan

Jadwal pelaksanaan tindakan kegiatan siklus II untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak melalui kegiatan memakai baju dan sepatu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Siklus II

No	Hari/Tanggal	Pertemuan
1	senin. 7 september 2020	Ke 1
2	Selasa 8 september. 2020	Ke 2
3	Senin. 7 september 2020	Ke 3

1). Pertemuan ke 1. Senin 7 September 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Berbaris
- Bernyanyi
- Tepuk-tepuk
- Mengucapkan salam
- Membaca Surat Al Fatihah
- Membaca do'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Guru memberikan apresiasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak.

b). Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
- Guru menyebutkan alat dan media apa saja yang akan dimainkan
- Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan kegiatan
- Anak bergantian memainkan egrang batok

c). Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca do'a sebelum makan
- Istirahat, makan, bermain

d). Recalling

- Merapikan alat-alat yang digunakan
- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain
- Memberikan motivasi agar besok lebih baik lagi

e). Kegiatan Penutup

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr

- Membaca do'a keluar kelas
- Mengucapkan salam dan pulang.

2). Pertemuan ke 2. Selasa,8 september 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Baris
- Bernyanyi
- Tepuk-tepuk
- Mengucapkan salam
- Membaca Surat Al Fatihah
- Membaca do'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Guru memberikan apresiasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak.

b). Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
- Guru menyebutkan alat dan media yang dimainkan
- Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan kegiatan
- Anak bergantian mempraktekkan memainkan egrang batok

c). Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca do'a masuk kamar mandi
- Istirahat, makan, bermain

d). Recalling

- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain
- Memberikan motivasi agar besok lebih baik lagi

e). Kegiatan Penutup

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr
- Membaca do'a naik kendaraan
- Mengucapkan salam dan pulang.

3). Pertemuan ke 3. Rabu 9 September 2020

Rencana kegiatan dan langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah:

a). Kegiatan Awal

- Baris seselum masuk kelas
- Mengucapkan salam
- Tepuk-tepuk
- Bernyanyi
- Membaca Surat Al Fatihah
- Membacado'a sebelum belajar
- Absen dan bercakap-cakap.
- Guru memberikan apresiasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak.

b). Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
- Guru menyebutkan alat dan media yang akan dimainkan
- Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan kegiatan
- Anak bergantian mempraktekkan bermain egrang batok

c). Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca do'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat, makan, bermain

d). Recalling

- Merapikan alat-alat yang digunakan
- Bercakap-cakap dan wawancara setelah anak bermain

- Memberikan motivasi agar besok lebih baik lagi

e). Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaannya hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca Surat Al Ashr
- Bernyanyi lagu Gelang sepatu gelang
- Mengucapkan salam dan pulang.

c. Observasi dan pengamatan

Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dan tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Evaluasi

Evaluasi diberikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan dengan kegiatan bermain egrang batok. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati setiap anak pada saat melakukan kegiatan bermain egrang batok berdasarkan lembar observasi.

e. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan selama pelaksanaan tindakan kelas. Tahapan ini merupakan tahap yang paling penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengamatan belum berhasil. Kegiatan penelitian ini dilakukan sampai maksimal atau terjadi signifikan dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain egrang batok

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kemandirian anak sudah termotivasi dengan baik.

**Tabel 4.11. Lembar Observasi Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Siklus II**

No	Nama Anak	Aspek yang diamati															
		Percaya diri				Kemandirian				Peilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerak				Perilaku mengembangk an anggota tubuh untuk mengembangk an			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adeeva			V				V				V				V	
2	Adem				V				V				V				V
3	Asraf Khoirul				V				V			V					V
4	Bilqis salsabila				V				V				V				V
5	Fathir Alkafi				V				V				V				V
6	Hafish Abdullah				V				V				V				V
7	Khayla Fara			V				V					V				V
8	Kirana Adi				V				V				V				V

9	Leviana Hany				V				V			V					V
10	Muhammad Alfatih				V				V				V				V
11	Muhammad Fauzan			V					V			V					V
12	Muhammad Gahril			V					V				V			V	
13	Muhammad Adaby				V				V				V				V
	Jumlah	0	0	4	9	0	0	2	10	0	0	4	9	0	0	2	1 0

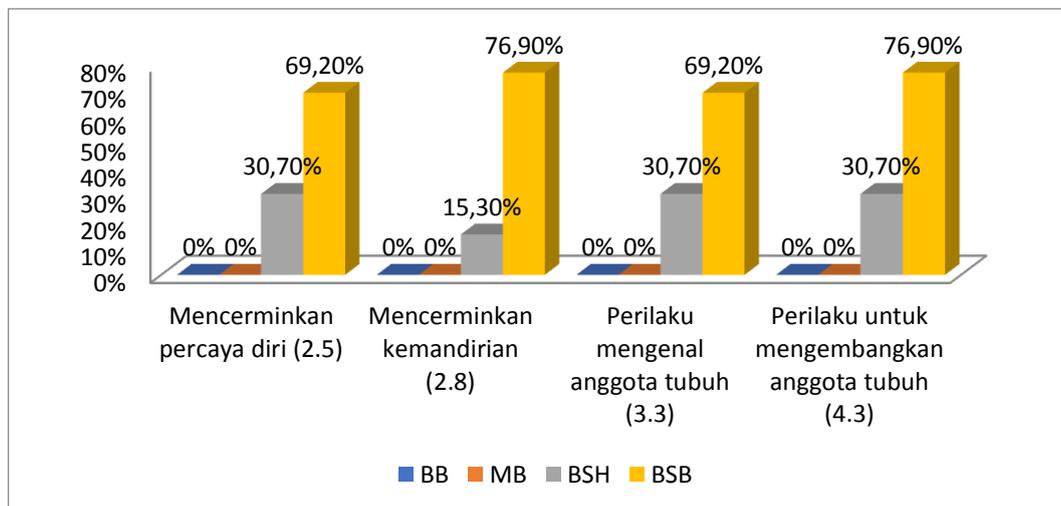
Keterangan:

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

**Tabel 4.12. Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan Siklus II							
		BB		MB		BSH		BSB	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	Mencerminkan percaya diri (2.5)	0		0		4	30,7%	9	69,2%
2	Mencerminkan kemandirian (2.8)	0		0		2	15,3%	10	76,9%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh (3.3)	0		0		4	30,7%	9	69,2%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh (4.3)	0		0		2	30,7%	10	76,9%

Gambar 4.4 Grafik Hasil Pengamatan Kemampuan Kemandirian Anak
Tahap Siklus II



Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan kemandirian anak melalui kegiatan permainan egrang batok pada kegiatan siklus II seperti diuraikan pada tabel di atas diketahui bahwa kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam indikator perilaku mencerminkan sikap percaya diri (2.5) diperoleh 0 anak atau 0 % yang belum berkembang, 0 anak atau 0 % yang mulai berkembang, 4 anak atau 30,7% yang berkembang sesuai harapan .9 anak atau 69,2% berkembang sangat baik Kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam indikator memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian(2.8) diperoleh 0 anak atau 0 % yang mulai muncul dan 0 anak atau 0 % yang mulai berkembang ,2 anak atau 15,3 % berkembang sesuai harapan 10, anak atau 76,9 % berkembang sangat baik .

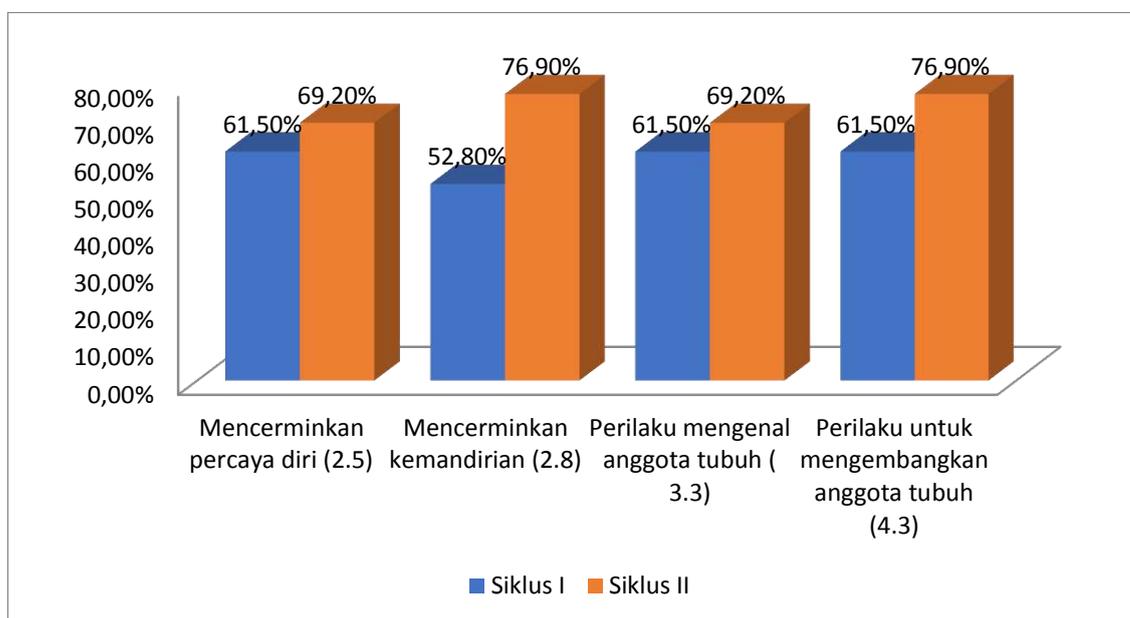
Kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam indikator perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus dan kasar(3.3) diperoleh 0 anak atau 0 % yang belum berkembang, 0 anak atau 0 % mulai berkembang, 4 anak atau 30,7% yang berkembang sesuai harapan, 9 anak atau 69,2% % yang berkembang sangat baik.

Sedangkan kemampuan kemandirian anak yang menunjukkan dalam perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar diperoleh 0 anak atau 0% yang belum berkembang dan 0 anak atau 0% yang mulai berkembang dan 2 anak atau 30,7% yang berkembang sesuai harapan dan 10 anak atau 76,9 % yang berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kemandirian anak sudah termotivasi dengan baik. Oleh karena itu penelitian dihentikan atau penelitian selesai.

Tabel 4.13
Perbandingan akhir Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		BSH	BSH	BSH	BSH
1	Mencerminkan percaya diri (2.5)	8	61,5%	9	69,2%
2	Mencerminkan kemandirian (2.8)	7	52,8%	10	76,9%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh (3.3)	8	61,5%	9	69,2%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh (4.3)	8	61,5%	10	76,9%

Gambar 4. 5. Grafik Perbandingan akhir Siklus I dan Siklus II



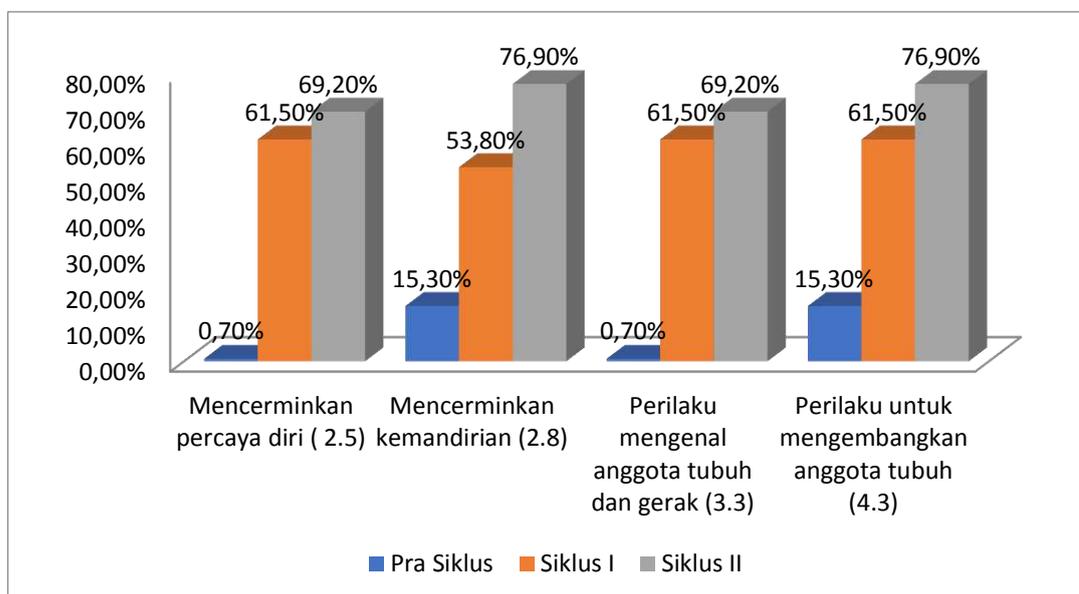
Berdasarkan perbandingan hasil siklus I dan siklus II mengalami peningkatan anak yang berkembang sesuai harapan dari kemampuan kemandirian anak dalam perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dari jumlah keseluruhan anak murid dan pada siklus II ada 9 anak atau 69,2 % dari jumlah keseluruhan anak murid, yang menunjukkan kemampuan kemandirian anak dalam memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian pada siklus I ada 7 anak atau 52,8 % dan pada siklus II ada 10 anak atau 76,9 % dari jumlah keseluruhan anak murid dan yang menunjukkan kemampuan kemandirian anak dalam perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dan pada siklus II ada 9 anak atau 69,2 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Sedangkan yang menunjukkan kemampuan kemandirian dalam perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar mengerjakan tugas pada siklus I ada 8 anak atau 61,5 % dan pada siklus II ada 10 anak atau 76,9 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Penelitian tindakan siklus I dan siklus II ini

menunjukkan hasil bahwa melalui kegiatan bermain egrang dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.14.
Perbandingan Akhir Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		BSH		BSH		BSH	
1	Mencerminkan percaya diri (2.5)	1	0,7%	8	61,5%	9	69,2
2	Mencerminkan kemandirian (2.8)	2	15,3%	7	53,8%	10	76,9%
3	Perilaku mengenal anggota tubuh dan gerak (3.3)	1	0,7%	8	61,5 %	9	69,2%
4	Perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh (4.3)	2	15,3%	8	61,5%	10	76,9%

Gambar 4.6. Grafik Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



L. Pembahasan

Pada kegiatan pra siklus diperoleh data anak yang telah mencapai perkembangan aspek kemampuan kemandirian anak yang telah berkembang sesuai harapan dalam perilaku mencerminkan sikap percaya diri ada 1 anak atau 0,7 %, memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian ada 2 anak atau 15,3 %, yang perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar ada 1 anak atau 0,7 % dan yang perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar ada 2 anak atau 15,3 %. Ini yang menjadi alasan dan upaya meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan egrang batok

Pada siklus I diperoleh data anak yang telah mencapai perkembangan pada aspek kemampuan kemandirian anak yang telah berkembang sesuai harapan dalam perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri ada 8 anak atau 61,5 %, ada 7 anak 53,8 % memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian dan perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya mengembangkan motorik halus dan motorik kasar ada 8 anak atau 61,5% dan

perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar ada 8 anak atau 61,5 %. Meningkatnya persentase dari pra siklus dan siklus I anak-anak suka sekali memainkan permainan egrang batok, Namun karena peningkatannya belum melampaui target yang diharapkan, maka peneliti dan kolaborator melanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan tindakan kegiatan siklus II menunjukkan peningkatan karena anak sebelum melakukan kegiatan diberikan semangat dan motivasi serta anak sudah belajar dari kegiatan pada siklus I jadi sudah lebih paham dalam mempraktekkan bermain egrang batok. Pada siklus II diperoleh data anak yang telah mencapai perkembangan pada aspek kemampuan kemandirian anak yang telah berkembang sesuai harapan dalam perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri ada 9 anak atau 69,2 %, memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian ada 10 anak atau 76,9 % dan perilaku mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar ada 9 anak atau 69,2 % dan perilaku untuk mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar ada 10 anak atau 76,9 % dari jumlah keseluruhan anak murid. Ini membuktikan anak usia 5-6 tahun di PAUD MELATI 4 telah mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu pemberian tindakan atau penelitian dihentikan atau penelitian selesai.

kegiatan bermain egrang batok menunjukkan peningkatan kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun di PAUD MELATI 4 ditunjukkan dengan pencapaian berkembang sesuai harapan, pada kegiatan pra siklus adalah 15,3%, pada siklus I meningkat menjadi 61,5 % dan pada siklus II meningkat menjadi 76,9 %. Maka penelitian ini berhasil karena telah mencapai lebih dari 75%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tentang efektifitas permainan tradisional egrang batok dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD MELATI 4, adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Motorik Kasar adalah gerakan yang berkaitan dengan aktivitas fisik/ jasmani dengan menggunakan otot besar, otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang diperngaruhi oleh kemampuan kekuatan fisik anak, yang dilakukan dalam bentuk berjalan ,berlari, melompat dan berguling.
2. Permainan tradisional egrang batok merupakan permainan tradisional yang ada di Indonesia, disebut permainan egrang batok karena dengan cara menaiki dan berpijak ke batok kepala. Pengan tali egrang, ketika kaki melangkah seperti biasa sambil menarik tali egrang batok agar tidak terlepas.
3. Setelah dilakukan penelitian terhadap anak maka anak didik diPAUD MELATI 4 jakarta pusat dengan permainan egrang batok dengan mengadakan permainan egrang batok, dapat meningkatkan motorik kasar pada anak, hal ini dapat di lihat observasi selama penelitian pada kondisi awal pra siklus 15,3% pada siklus I terdapat 61,5% dan pada siklus II menjadi meningkat 76% maka hasil penelitian telah mencapai lebih dari 75 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diuraikan beberapa saran untuk pihak yang terkait yaitu:

1. Bagi Penulis

Sebagai sumber belajar untuk mendapatkan pembelajaran mengenai efektifitas perkembangan motorik kasar anak khususnya usia 5-6 Tahun

2. Bagi guru

Permainan tradisional egrang batok dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan perkembangan siswa motorik kasar anak, sehingga perkembangan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

3. Bagi masyarakat

Diharapkan Kepada masyarakat untuk melestarikan budaya Indonesia yaitu dengan tetap memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar Saifudin , *Moetode penelitian*, (Yogyakarta Pustaka Pelajar , 2005),
- Depdiknas Model Pembelajaran Motorik, (Jakarta: 2010)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Ros dakarya, 2005)
- Fatturahman Pupuh , *Psikologi Pendidikan*, (Jawa barat:CV. Pustaka Setia, 2010)
- Hasan Iqbal , *Metodelogi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002)
- Hasanah Izzatil Nor , Hardiyanti Pratiwi, *pengembangan Anak melalui permainan tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Prasindo, 2017), cet kel I,
- Hikmah, 2011, *Rancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu*, (Fakultas Sastra UM)
- Hurlock B Elizabeth , *perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2006)
- Idris H Meity , strategi pembelajan yang menyenangkan*, (Jakarta:Luxima,2014)
- Lalompoh T Cyrus dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2017)

Lestari, D. *Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok*. ETD Unsyiah 2016

Lisdiana: Perkembangan Motorik Pada Anak Usia dini: jurnal ISSA, Pebruari 2013

Mahmud, *metode penelitian pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)

Mulyadi Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*,

Mursaid, *Management lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Semarang AKFI media, 2010)

Mutiah Diana, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Risady Sabil , *Bermain dan Menyanyi bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014),

Rusian Rosady, *Metode Penelitian Public Retions dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali pers, 2003)

Siti Aisyah dkk, *Perkembangan dan Konsep, Dasar Pengembangan anak Usia Dini*, Universitas Terbuka Hal.

Siti Aisyah, dkk, *perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, (tangerang selatan: Universitas terbuka)

Suharsimi Arikunto, *peneliti Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi aksara, 2015)

Sukmadinata Ayaodih Hana, metode penelitian pendidikan, (Bandung: Rosda Karya, 2005)

Suparman Eman , *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: 2004)

Suryadi, *Psikologi Belajar Paud*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010)

Suryana Dadan, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Kebudayaan Anak*, (Jakarta Kencana, 2016)

Suryoto Danang, *metodelogi penelitian kualitatif*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2000).

Team penulis *kampus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 2017),

Tohirin, *Metode penelitian Dalam Pendidikan dan Bimbingan konseling*,(Jakarta Grafindo, 2012)

Undang-undang Sisdiknas, nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional,pasal 1 ayat (14)

Wikipedia, "*Penelitian Kualitatif*" dalam [https://id. Wikipedia.org/penelitian kualitatif](https://id. Wikipedia.org/penelitian_kualitatif), diakses pada tanggal 12 September 2020

Winarto, *E,M, belajar motorik*, (malang: Fakultas negeri malang,1994)

Wiyani Ardy Novan & Barnawi, *Format Paud* (Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2012)

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.
Imdeks , 2009)

Zainal Aqib , *pedoman penyenggaraan paud*, (Bandung :Nuasa Aulia, 2010).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

Nama : Yulia Slamet
Nomor Pokok Mahasiswa : 161320898
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta, 21 September 1984
Alamat : Jl. Jembata V Dalam No. 10 RT. 001/04
Kelurahan Duri Pulo Kelapa Kecamatan
Gambir Jakarta Pusat.

B. Pendidikan Formal

- SDN Duri pulo 09, lulus tahun 1997
- SLTP Negeri 94, lulus tahun 2000
- SMK YP IPPI, lulus tahun 2003

C. Pendidikan Keahlian

- D1 Pendidikan Komputer PIKMA, lulus tahun 2000

Demikin daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.



Jakarta, 13 November 2020

Yulia Slamet

