

**PENGGUNAAN PERMAINAN CHALLENGE BOARD DALAM
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK DI PAUD MEKAR SARI ABUNG SEMULI
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh
RENI MARNINGSIH
NPM: 1811070308

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

**PENGGUNAAN PERMAINAN CHALLENGE BOARD DALAM
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK DI PAUD MEKAR SARI ABUNG SEMULI
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh
RENI MARNINGSIH
NPM: 1811070308

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
Pembimbing II: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

ABSTRAK

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak perlu ditingkatkan dengan optimal karna perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan yang menggunakan otot-otot besar yang harus dikembangkan sejak dini. Berdasarkan permasalahan di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara bahwa kemampuan motorik kasar anak belumlah optimal. Selain itu lemahnya kemampuan motorik kasar anak tersebut didukung dengan belum lengkapnya penggunaan permainan yang mendukung perkembangan motorik kasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung melalui penggunaan permainan challenge board. *Challenge board* merupakan permainan yang dimodifikasi dari permainan ular tangga dan di desain melalui bantuan komputer, di cetak dengan bahan spanduk (MMT) flexi Jerman yang berukuran 2x1 meter, dan 4x4 meter.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas B1 usia 5-6 tahun PAUD Mekar Sari Kecamatan Abung Semuli Lampung Utara subjek dalam penelitian ini berjumlah 16 anak. Dilaksanakan dengan putaran sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumentasi serta observasi dengan empat tahap pada tiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, display data, serta penarikan kesimpulan. Serta indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini sebesar 75% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus ke I data yang diperoleh dari penilaian dan evaluasi dengan jumlah 16 anak. Ada 8 anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kategori (50%), dan sebanyak 2 anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan kategori (12,5%). Pada siklus ke II data yang diperoleh dari penilaian dan evaluasi dengan jumlah 16 anak. Ada 2 anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kategori (12,5%), dan sebanyak 14 anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan kategori (87,5%). Dikarnakan sudah melebihi dari 75% indikator keberhasilan yang sudah di tetapkan, maka penelitian ini berhenti di siklus ke II

yaitu dengan jumlah indikator 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Perkembangan motorik kasar anak dapat meningkat melalui penggunaan permainan *challenge board* di PAUD Mekar Sari, Abung Semuli Lampung Utara.

Kata Kunci : Permainan *Challenge Board*, Motorik Kasar.



ABSTRACT

The development of children's gross motor skills needs to be optimally improved because gross motor development is a development related to the ability to use large muscles that must be developed early on. Based on the problems at the PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara that the gross motor skills of children are not optimal. In addition, the weak gross motor skills of these children are supported by the incomplete use of APE that supports gross motor development. The aim of this study was to determine whether there was an increase in gross motor skills of children aged 5-6 years at PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung through the use of challenge games boards. Challenge board is a modified game of snakes and ladders game and designed with the help of a computer, printed with German flexi (MMT) banner material measuring 2x1 meters and 4x4 meters.

The research method used in this research is descriptive qualitative with the type of classroom action research (CAR). The research was carried out in class B1 aged 5-6 years at PAUD Mekar Sari, Abung Semuli District, North Lampung, the subjects in this study totaled 16 children. Performed with rounds of 2 cycles. Data collection techniques obtained through documentation and observation with four stages in each cycle, namely planning, implementation, observation or observation, and reflection. The data analysis used in this research is data reduction, data display, and conclusion drawing. As well as the expected success indicators in this study of 75% in the Developing According to Expectations (BSH) and Very Well Developing (BSB) categories.

The results showed that in the first cycle, the data obtained from the assessment and evaluation consisted of 16 children. There were 8 children who met the criteria for developing according to expectations (BSH) with the category (50%), and as many as 2 children who met the criteria for developing very well (BSB) with the category (12.5%). In the second cycle, the data obtained from the assessment and evaluation with a total of 16 children. There were 2 children who met the criteria for developing according to expectations (BSH) with the category (12.5%), and as many as 14 children who meet the very well developed criteria (BSB) with the category (87.5%). Due to the fact that more than 75% of the success indicators have been set, this research stops in cycle II, namely with the number of indicators 87.5%. Thus it can be concluded that children's gross

motor development can be increased through the use of challenge board games at PAUD Mekar Sari, Abung Semuli, Lampung Utara.

Keywords: Challenge Board Game, Gross Motorik.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reni Marningsih
NPM : 1811070308
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGUNAAN PERMAINAN CHALLENGE BOARD DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD MEKAR SARI ABUNG SEMULI LAMPUNG UTARA” Adalah Benar-Benar Merupakan Hasil Karya Penyusun Sendiri, Bukan Duplikasi Atau pun Plagiat Dari Karya Orang Lain Kecuali Pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya. Demikian surat pernyataan ini ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2023

Penulis



Reni Marningsih
NPM. 1811070308



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Challenge Board Dalam
Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak
Usia Dini Di Paud Mekar Sari Abung Semuli Lampung
Utara**

**Nama : Reni Marningsih
NPM : 1811070308
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Eri Hadiati, M.Pd.
NIP. 196407111991032003

Pembimbing II

Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.
NIP. 2012039002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Penggunaan Permainan Chalenge Board Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara”** disusun oleh, **Reni Marningsih NPM : 1811070308** Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Jumat, 16 Juni 2023. Pukul 13.00- 14.30 WIB.**

TIM PENGUJI

Ketua : Dr.H. Agus Jatmiko, M.Pd.

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd.

Penguji Utama : Untung Nopriansyah, M.Pd.

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.

Penguji Pendamping II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nirva Dima, M.Pd.

NR. 196408281988032002



MOTTO

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَأَلْهْوٌ

Artinya: Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. (Q.S.Muhammad:36)¹



¹ Muhammadiyah dan Al Irsyad Al syamsiyah, *Al-Quran dan Terjemahan*, PT. Intermasa, Jakarta, 1993, h. 835

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan karunia, taufiq, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, persembahkan tugas akhir ini dan rasa terima kasihku ku persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta Ayahanda Hidir dan Ibunda Sukaenah sebagai tanda bakti untuk Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan kepada kedua orang paling berharga dalam hidup saya. Hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan ibu yang telah memberikan kasih sayang, atas segala dukungan doa dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan.
2. Saudara laki laki saya Agus Nurrivan dan Saudari perempuan saya Ayu Lutvia dan beserta kepada keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan baik motivasi maupun moril dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu saya banggakan yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Reni Marningsih lahir di Tangerang pada tanggal 19 Maret 2000, peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Hidir dan ibu Sukaenah, peneliti bertempat tinggal di desa Gunung Sari, Kecamatan Abung Semuli, Kabupaten Lampung Utara.

Peneliti mengawali pendidikan tingkat dasar di SD Negeri 02 Gunung Kramat, Kecamatan Abung Semuli, Kabupaten Lampung Utara selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 03 Abung Semuli selesai pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 02 Abung Semuli selesai pada tahun 2018 dan pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan studi ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selain itu peneliti telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bumi Restu, Kecamatan Abung Surakarta, Kabupaten Lampung Utara dan telah melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Karunia Ceria Sukabumi Indah, Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat, nikmat dan karunia - Nya yang telah memberikan penjelasan serta penerangan kepada hambanya yang tidak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pendididkan Strata Satu (S1) dalam rangka menyelesaikan skripsi guna mendapatkan gelar sarjana yang penulis beri judul “PENGUNAAN PERMAINAN CHALLENGE BOARD DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD MEKAR SARI ABUNG SEMULI LAMPUNG UTARA” Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta para keluarganya, Sahabat-sahabatnya, yang Inshaallah mendapat syafaat di hari akhir Nanti , Aamiin.

Dalam menyelesaikan Skripsi penulis menyadari banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, dengan demikian tanpa mengurangi rasa hormat maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Yulan Puspita Rini, MA selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr.Hj. Eti Hadiati M.Pd selaku pembimbing I Terimakasih atas kesabaran, ketulusan, dan selalu memberi semangat , motivasi serta arahan dan saran-saran yang sangat berharga selama menyusun skripsi.
5. Cahniyo Wijaya Kuswanto M.Pd selaku pembimbing II Terimakasih atas bimbingan yang telah diberikan dengan sabar dan tulus serta memberikan arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh akademika Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung khususnya pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

7. Kepada Kepala Sekolah dan Dewan Guru PAUD Mekar Sari yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.
8. Teman-teman Angkatan 2018 PIAUD terkhusus Kelas A, Destia Rahma Anggraini, Putri Damayanti yang selalu mendorong dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Kepada saudara laki laki saya Agus Nurriwan dan Saudari perempuan saya Ayu Lutvia selalu mendoakan dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada kedua orang tua, minan Diana dan beserta keluarga Besar yang telah menemani, memotivasi serta memberi dukungan moril dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terimakasih juga penulis tujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan hingga penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis hanya bisa berdoa semoga kebaikan semua nya dibalas oleh Allah Subhanahu Wa Taálla Aamiin Allahumma Aamiin.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua.

Aamiin ya robbal'amin.

Bandar Lampung, 02 Mei 2023

Penulis

Reni Marningsih
NPM.1811070308

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
PERSETUJUAN.....	vii
PENGESAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	14
D. Batasan Penelitian	15
E. Rumusan Masalah.....	15
F. Tujuan Penelitian	15
G. Manfaat Penelitian	15
H. Penelitian Relevan	16
I. Sistematika Pembahasan	21

BAB II LANDASAN TEORI

A. Motorik Kasar	23
1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	23
2. Tujuan Meningkatkan Motorik Kasar	27
3. Dasar Meningkatkan Motorik Kasar	28
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	28
5. Jenis Kemampuan Motorik Kasar	29
6. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar	30
7. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Kasar	31
B. Anak Usia Dini	33
1. Pengertian Anak Usia Dini	33
2. Karakteristik Anak Usia Dini	35

3. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	35
C. Challenge Board	37
1. Pengertian Permainan atau Game	37
2. Jenis Game	38
3. Desain Challenge Board Game	41
4. Bahan Challenge Board Game.....	42
5. Cara Bermain Challenge Board Game.....	43
6. Peraturan Permainan Chalenge Board Games	43
7. Penerapan Chalange Board Game	44
D. Hipotesis Penelitian	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	47
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	47
C. Subjek Penelitian	50
D. Peran dan Posisi Peneliti	50
E. Tahapan Intervensi Tindakan	51
F. Hasil Intervensi Tindakan	53
G. Intrumen Pengumpulan Data.....	54
H. Teknik Pengumpulan Data.....	57
I. Keabsahan Data	62
J. Analisis Dan Interperensi Data	62
K. Pengembangan Prcencanaan Tindakan	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Singkat PAUD Mekar Sari Kecamatan Abung Semuli Lampung Utara	65
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian	99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	10
Tabel 1.2	Data Awal Hasil PraObservasi Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara	12
Tabel 1.3	Data Persentase Mengembangkan Motorik Kasar PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara	14
Table 3.1	Perencanaan Tindakan	52
Tabel 3.2	Kisi Kisi Instrumen	56
Tabel 3.3	Lembar Observasi	58
Tabel 3.4	Kisi-kisi Wawancara.....	60
Tabel 3.5	Peserta didik PAUD Mekar Sari Abung Semuli.....	61
Tabel 4.1	Data Pendidik (Guru) dan Tenaga Pendidik.....	67
Tabel 4. 2	Data Jumlah Anak Didik 3 Tahun Terakhir	67
Tabel 4.3	Data Fasilitas Sarana Prasarana.....	68
Tabel 4.4	Perkembangan Awal Motorik Kasar Anak PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara	69
Tabel 4.5	Hasil Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Siklus I (Pertemuan1).....	74
Tabel 4.6	Hasil Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Siklus I (PertemuanII)	76
Tabel 4. 7	Hasil Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Siklus I	81
Table 4.8	Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus 1 Pada Perkembangan Motorik Kasar di PAUD Mekar Sari Abung Semuli	83
Tabel 4. 9	Hasil Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Siklus 2 Pertemun 1.....	89
Tabel 4.10	Hasil Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Siklus II (Pertemuan 2).....	91

Tabel 4. 11 Hasil Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara Pada Siklus 2.....	96
Tabel 4. 12 Table Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus II Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara.....	97
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Desain Challenge Board Game.....	42
Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	48
Gambar 4.1	Denah Lokasi PAUD Mekar Sari	66
Gambar 4.2	Diagram Rekapitulasi Hasil Persentase Diagram Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Penggunaan Permainan Challenge Board Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara.....	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	115
Lampiran 2. Instrumen Ksi Kisi Penelitian (Lembar Observasi Guru Dan Peserta Didik).....	127
Lampiran 3 Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	132
Lampiran 4. Surat Penelitian Dan Surat Balasan Penelitian	138
Lampiran 5. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran	144



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami penulisan skripsi ini, maka peneliti akan secara singkat menjelaskan beberapa kata yang terkait dengan maksud dari judul skripsi ini. Judul skripsi ini adalah:

”Untuk menghindari berbagai macam tafsiran judul diatas, maka berikut beberapa istilah yang terdapat pada judul tersebut :**“Penggunaan Permainan *Challenge Board* Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara”**

1. Permainan *Challenge Board*

Permainan yang diberi nama *challenge board* adalah permainan yang termodifikasi dari permainan ular tangga dan sebagai inovasi yang memanfaatkan area bermain dalam ruangan (*indoor play*). *Challenge board* ini merupakan permainan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan jenis-jenis kemampuan motorik kasar anak. Pembuatan desain *board game* biasanya melalui bantuan komputer.¹

2. Meningkatkan

Meningkatkan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan tehnik, teoritis, konseptural dan moral. untuk memahami dan menjelaskan proses untuk masalah dan berbagai hal yang ada di dalamnya. Sementara ilmu (science) pemahaman yang tepat dan definisi kegiatan yang dilakukan analisis untuk menggambarkan zat menjadi senyawa penyusunnya.

3. Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue dalam buku Samsudin, adalah suatu dasar biologi atau

¹Andrianie, P. S. *Pengembangan Alat Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak* (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, dan Emosi).Jurnal Psikohumanika, 2018 56-57

mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.²

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal baru dilingkungan sekitar. Anak selalu ingin mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan pengalaman. Usia dini adalah masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan mengajar. Dalam Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2016 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.⁴ Pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada pasal selanjutnya, pasal 3. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia.⁵

Menurut Hasan Langgulung istilah *education* dalam bahasa inggris yang berasal dari bahasa latin *educere* berarti memasukkan sesuatu. Istilah pendidikan mengacu pada term tarbiyah, ta’lim, ta’dib. Istilah tarbiyah berasal dari kata rabba-yurabbi yang menunjukkan arti berkembang. Penggunaan kata tarbiyah yang menunjukkan makna

²Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Grup, 2008)

³ Pertiwi, D. M., & Mayar, F. *Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.4(1), 39-44.(2020).

⁴ Juhairiah, “*Sistem Pendidikan Nasional*”, (Nuansa Aulia, 2015), h. 7.

⁵Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h. 13.

pendidikan dapat dipahami dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Isra' ayat 24 yang berbunyi:

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذَّلِيلِ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا

Artinya : Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil. (QS. Al-Isra Ayat 24)

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman yang diperoleh dari lingkungan.⁶

Anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia 6 tahun. Dalam pemantauan tumbuh-kembangnya, kelompok usia ini dibagi lagi menjadi janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 hari, usia 1 sampai 24 bulan, dan usia 2 sampai 6 tahun. Dari segi pendidikan, usia dini ini merupakan masa keemasan dalam perkembangan otak anak sehingga Si Kecil harus diberi rangsangan atau stimulus yang tepat. Oleh karena itu, orangtua wajib memahami karakteristik anak usia dini demi memastikan anak tumbuh dan berkembang secara optimal.⁷

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 memutuskan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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. Struktur Kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan

⁶Mhd Habibu Rahman Dkk, *Assesmen Pembelajaran Paud*, cetakan pe (Yogyakarta: Hijah Pustaka Mandiri, 2020).

⁷Andi Agusniatih, *Ibid.* h.15

yang mencakup: nilai Agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni”. Salah satu yang penting distimulasi dalam perkembangan anak untuk kehidupan selanjutnya adalah perkembangan psikomotorik.⁸

Seerti tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2017 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa : Pendidikan Nasional ayat 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu layanan yang ditujukan pada usia 0-6 tahun. pendidikan diberikan sebagai rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani dan rohani untuk mendapatkankesiapan untuk pendidikan selanjutnya.⁹

Dzakiyah Derajat mengatakan dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik memegang peran penting karena guru pemegang sebagai peranan dalam sebuah pembelajaran, yang berarti guru atau tenaga pendidik sebagai perantara dalam usaha untuk memperoleh suatu tingkah laku yang membawa ke perubahan peserta didik. Keberhasilan peserta didik terhadap proses-proses belajar tergantung dari jarak jauh guru sanggup memainkan peranannya.¹⁰ Tenaga pendidik merupakan fasilitator yang membawa perubahan terhadap peserta didik dalam Quran surat Al-Baqarah ayat 30 menjelaskan menjadikan mu khalifah atau pemimpin dimuka bumi yang hendak membawa atau menjadai kan mu sebgai pembawa kesucian untuk mneyampaikan pengetahuan yang suci sebagaimana allah maha mengetahui dan dalam ayat tersebut yaitu:

وَأَدَّ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah di bumi.” Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang

⁸Fauzia. (2018).Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Ritmik Garuda.Jurnal IlmiahPesonaPaud, No.5. Vol.(2). Sinta :4 doj 12457, Issn, 67555

⁹ Depertemen Penddikan Nasional, Undang –Undang pendiidkan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14. 2019

¹⁰ Zakiyah Darajat,Keperibadian Guru ,(Bandung,PT Bulan Bintang.2005) h.3

yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?”
Dia berfirman, “Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.(Al-Baqoroh:30)

Guru merupakan ujung tombak pengembangan kurikulum sekaligus sebagai pelaksana kurikulum dilapangan. Guru juga sebagai faktor kunci dalam keberhasilan suatu kurikulum. bagaimanapun kurikulum baiknya, pada akhirnya akan bergantung kepada guru dilapangan. kurikulum tidak akan tercapai jika guru tidak dapat memahami dan melaksanakan kurikulum dengan baik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.¹¹

Suatu perkembangan untuk suatu perubahan atau inovasi baru terhadap nilai suatu pendidikan sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen yang ada didalamnya. Seperti metode atau teknik guna membantu peserta didik. Maka guru berperan aktif di sekolah sangat membawa suatu perbuahan pada peserta didik. Oleh karena itu, perubahannya tidak akan terjadi jika manusia itu sendiri tidak akan mengubahnya sendiri, seperti yang tercantum didalam Al-Qur'an surat Ar-Ra'du Ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بَقِيَتْ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَاٍلٍ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”(QS. Ar-Ra'du:11).¹²

Allah tidak akan mengubah suatu kaum kecuali mereka yang ingin mengubah suatu keadaan atau kondisinya. Akan tetapi sebagai umat muslim khususnya tugas guru Pendidikan RA dapat membantu suatu perubahan yang menjadikan fasilitator peserta didik, yang bertujuan memotivasi atau membantu seseorang untuk berubah ke arah yang lebih baik lagi. Untuk mempermudah suatu pencapaian

¹¹ Zainal Arifin, *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*, Rosdakarya Offset Bandung. H.15.2017

¹² Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (CV. Toha Putra: Semarang)1993

suatu tujuan dari suatu petunjuknya adalah perlu meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Dengan memberikan arahan serta dorongan terhadap peserta didik maka dari itu peserta didik dapat terbantu. Sehingga mencapai suatu hasil pembelajaran yang baik.

Pembelajaran pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa agar dapat memberikan suasana yang menyenangkan, memuaskan dan membekas. Bermain merupakan suatu aktivitas yang mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain atau adalah suatu aktivitas terkait dengan keseluruhan anak, bukan hanya sebagian, namun melalui anak akan terdorong keterampilan yang mengarahkan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik dan perkembangan fisik.¹³

Lubaba & Rohita menyatakan bahwa berdasarkan kacamata gerak, kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerak yang banyak menggunakan otot-otot besar yang digunakan untuk melakukan beberapa kegiatan seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, dan menangkap.¹⁴ Sependapat dengan pendapat diatas, supratno mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini seharusnya sudah mampu melakukan aktivitas seperti: meloncat baik satu kaki maupun dua kaki, menangkap bola, dan berolahraga.¹⁵

Perkembangan motorik merupakan tahapan yang dilewati oleh Anak Usia Dini. Montolalu menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak usia dini melatih gerak jasmani berupa koordinasi gerak tubuh pada anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Susanti mengemukakan bahwa

¹³Ismatul Hasanah, dkk, "Tradisional Sebagai Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 1 No 1 (2011),4

¹⁴Kamaludin Kamaludin et al., "Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak," *TEGAR: Journal Teaching Physical Education in Elementary School* 3, no. 2 (2020): 40, <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.2444>.

¹⁵Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Tradisional Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2016) 9

perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak kelompok bermain (KB), dan taman kanak-kanak¹⁶ Karena keterampilan motorik kasar adalah proses perkembangan alami untuk anak-anak.¹⁷ Menurut Harlock motorik kasar yaitu gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kemampuan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berlari di atas satu kaki memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda 3. Perkembangan motorik adalah pengembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁸

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk yang dapat di belajarkan kepada anak luar biasa. Prosedur atau tata cara pembelajaran tradisional secara hakiki mengacu pada prinsip dasar pembelajaran pendidikan jasmani adaptif. Salah satu tradisional yang banyak melibatkan ketrampilan gerak.¹⁹

Dampak pemberian permainan tradisional ini pada anak usia dini disekolah dapat meningkatkan kecerdasan anak serta melatih kerjasama antar kelompok bermain.²⁰ Stimulasi yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar yaitu dengan mengoptimalkan lingkungan tempat tumbuh kembang agar anak dapat bergerak dengan leluasa. Kegiatan di luar ruangan dapat menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Taman kanak-kanak yang baik sedapat mungkin dapat menghadirkan

¹⁶Amira Adlina Ulfah, Dimiyati Dimiyati, and A. Joki Armaini Putra, "Analisis Penerapan Senam Irama Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 11, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>.

¹⁷Khairi Zawi, Dinese.K.C.L,Rozlina Tan Abdulah. Gross motor development Of Malaysian Hearing Impaired Male pre-and Early School Children. *Journal Internasional education studies*. Universitas Kebangsaan Malaysia. Vol 7. No 13, 2004, ,242

¹⁸Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto, and Wadiatu Khairati, "PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old" 8, no. 1 (2018): 49, <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>.

¹⁹Delphie, B. *Psikomotor*. Bandung: Mitra Grafika, 2000. 98

²⁰Rahmadani, N. K. &. (2017). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 160-163.

suasana lingkungan yang memadai, sarana dan prasarana yang memadai dimana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Tata letak, keamanan, dan ukuran lingkungan prasarana *outdoor* juga sangat penting diperhatikan agar anak mendapat ruang gerak yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan anak lebih bebas bereksploratif.

Fenomena dilapangan menggunakan salah satunya bahwa dengan bermain permainan tradisional yang kaya akan manfaat untuk meningkatkan motorik kasar anak. Menurut hasil penelitian dilapangan sudah adanya permainan tradisional namun, peneliti melihat adanya keterbatasan dalam permainan tradisional disekolah sehingga kurangnya berkembang dalam meningkatkan motorik kasar namun dengan demikian peneliti memberikan suatu guna meningkatkan motorik kasar pada tahap ini adalah tradisional ular tangga. Ular tangga mampu untuk meningkatkan berbagai aspek terutama aspek motorik kasar anak, dapat juga melatih kerja sama, mencerdaskan otak dan melatih kepercayaan diri zaman dahulu perlu adanya modifikasi agar lebih menarik untuk digunakan dan lebih optimal meningkatkan aspek terutama motorik kasar anak.

Pada era digital sering kali dijumpai masalah dalam perkembangan motorik, terutama motorik kasar anak. Hal ini karena pembatasan kegiatan di luar rumah membuat orang tua seringkali menggunakan gawai sebagai sarana perkembangan anak Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan bermain yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Strategi yang digunakan untuk mengakomodasi permasalahan tersebut dalah dengan memodifikasi permainan engklek menjadi *Board Game*.²¹

Board Game yang disajikan haruslah menarik dalam segi gameplay maupun visual. Gameplay yang digunakan dapat salah satunya adalah dengan menerapkan metode gamifikasi. Permainan Engklek, maka dibutuhkan modifikasi baik secara visual maupun gameplay, salah satunya adalah dengan menerapkan metode gamifikasi. Lutfi, Aini, Amalia, Umah, dan Rukmana menjelaskan

²¹ Romadhon, Ahmad Fajar, And Muh Ariffudin Islam. *Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo*. "Barik 3.3 (2022): 124-138.

bahwa gamifikasi efektif digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, memotivasi untuk mencapai tujuan tertentu, bahkan hingga mempengaruhi perilaku. Visual yang digunakan juga harus sesuai dengan sasaran audien yaitu anak usia dini.²²

Pendapat Diana dalam bermain dan media permainan menjelaskan bahwa ular tangga termasuk jenis permainan didalam ruangan (*indoor play*) permainan edukatif ular tangga yang dirancang melalui bantuan komputer dengan berbagai variasi bentuk dan ukuran, permainan yang memodifikasikan dari permainan *board game* ular tangga kemudian diberinama *challenge board game* yang mana dalam permainan ini terdapat beberapa post tantangan dan rintangan antara lain bermain engklek, loncat katak, berjalan mengikuti garis, berjalan jinjit sambil merentangkan tangan, loncat dengan kedua kaki secara bersamaan, dan berjalan dengan menggunakan tumit.

Permainan yang diberi nama *challenge board* adalah permainan yang termodifikasi dari permainan ular tangga dan sebagai inovasi yang memanfaatkan area bermain dalam ruangan (*indoor play*). *Challenge board game* ini merupakan permainan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan jenis-jenis kemampuan motorik kasar anak. Permainan ini memainkannya sedikit berbeda dengan permainan ular tangga. Ular tangga dimainkan dengan cara mengocok dadu, naik apabila mendapatkan gambar tangga, dan turun apabila mendapatkan gambar ular. *Challenge board game* memainkannya dengan cara melewati setiap tantangan pada setiap kotak (pos), terdapat 7 pos yang berisi tantangan serta tidak ada naik atau turun seperti dalam permainan ular tangga yang asli.²³

Maka dari itu peneliti merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan motorik kasar anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik yaitu memainkan

²² Lutfi, A., Aini, N. Q., Amalia, N., Umah, P. A., & Rukmana, M. D. (2021). Gamifikasi Untuk Pendidikan: Pembelajaran Kimia Yang Menyenangkan Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 94.

²³ Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

permainan *challenge board* yang telah dibuat semenarik mungkin untuk menstimulasi motorik kasar pada anak. Penggunaan Permainan *Challenge Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar terhadap peserta didik menggunakan layanan bimbingan belajar agar lebih mudah dan terbuka apa yang disampaikan peserta didik untuk menemukan suatu tujuan hidup dan menciptakan nilai-nilai yang akan memberikannya makna bagi kehidupannya.²⁴ Berdasarkan jenisnya bermain dapat dibedakan menjadi bermain sensori, bermain simbolik, dan bermain pembangunan. Bermain dapat dilakukan dimana saja, baik didalam ruangan (indoor) maupun diluar ruangan (outdoor). Adapun pembelajaran yang mendukung bermain diluar ruangan yaitu melalui outbound. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional yang sudah di modifikasi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator Kemampuan Perkembangan Motorik Kasar antara lain yaitu berjalan, berlari, melompat, Sehingga dapat meningkatkan motorik kasar pada peserta didik anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut berikut adalah indikator yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti untuk melihat secara langsung mengenai Meningkatkan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Varia bel	Aspek Indikator	Sub Indikator
	Kecepatan	Anak mampu berjalan maju pada garis lurus dengan cepat.
		Anak mampu melompat menggunakan satu kaki
		Anak mampu berdiri dan berjalan mengikuti garis dengan

²⁴ Gerald Corey, *Teori dan praktek psikoterapi* (Bandung: Refika Aditama, 2013) 33

Motorik kasar	Keseimbangan	2 kaki
		Anak mampu melompat dengan 1 kaki
		Anak mampu menyeimbangkan tubuh saat sedang melompat katak, melompat zigzag mengikuti gambar, dan melompat keping.
	Kekuatan	Anak kuat menahan tubuhnya dengan satu kaki
		Anak mampu mempertahankan diri pada posisi yang benar atau tidak terjatuh
	Koordinasi	Anak mampu berbaris dengan rapi di belakang temannya saat bermain, dan mengikuti peraturan permainan challenge board

Sumber: Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

Untuk mendapatkan data yang lebih valid penulis juga menggunakan wawancara untuk hasil yang lebih maksimal. Hasil wawancara guru kelas Dwi Sriyanti S.Pd mengatakan bahwa sangat berperan penting terhadap peserta didik disekolah guna menyelesaikan suatu masalah, oleh karna itu guru berperan penting disekolah guna mneggali informasi, potensi serta masalah disekolah, sehingga peneliti mendapatkan informasi yang valid mengenai penelitian ini. banyak peserta didik yang kurang kemandirian dalam belajar dalam mengerjakan tugas sekolah.²⁵

Berikut peserta didik di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara Dalam Meningkatkan Motorik Kasar menurut Indikator Adalah:

²⁵ Wawancara Wali Kelas B

Tabel 1.2
Data Awal

**Hasil PraObservasi Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini
5-6 Tahun di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara**

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan								Keterangan
		1		2		3		4		
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	AF K	B SH	B B	M B	M B	B B	B B	B B	B SH	BB
2	AG	M B	M B	B SH	B SH	M B	M B	M B	B SH	MB
3	AU	M B	M B	B SH	B SH	M B	M B	M B	B SH	MB
4	BN T	M B	B B	B SH	B B	B B	B B	B B	M B	BB
5	ES	M B	B B	B SH	B B	B B	B B	M B	B SH	BB
6	DS	B SH	M B	B SH	M B	M B	M B	M B	B SH	MB
7	FJ	B B	B B	M B	M B	B B	M B	M B	M B	MB
8	FM N	M B	B B	M B	B B	B B	B B	B B	B SH	BB
9	FD	B SH	B SH	B SH	B SH	B SH	M B	M B	B SH	B SH
10	HF S	M B	B B	B B	B B	B B	B B	B B	M B	BB
11	RZ	M B	M B	B SH	M B	M B	M B	M B	B SH	MB
12	RZ L	M B	B B	B SH	B SH	M B	M B	M B	M B	MB
13	RD	B SH	M B	B SH	B SH	B SH	B SH	M B	B SH	B SH
14	RS T	B SH	M B	M B	B SH	M B	M B	M B	B SH	MB
15	KA	B SH	M B	M B	B SH	M B	M B	B SH	M B	MB
16	ZD N	M B	B B	M B	B B	B B	M B	B B	B SH	BB

*Sumber : Hasil PraObservasi di PAUD Mekar Sari Abung
Semuli Lampung Utara*

Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan

Kecepatan

1. Anak mampu berjalan maju pada garis lurus dengan cepat.
2. Anak mampu melompat menggunakan satu kaki

Keseimbangan

3. Anak mampu berdiri dan berjalan mengikuti garis dengan 2 kaki
4. Anak mampu melompat dengan 1 kaki
5. Anak mampu menyeimbangkan tubuh saat sedang melompat katak, melompat zigzag mengikuti gambar, dan melompat keping.

Kekuatan

6. Anak kuat menahan tubuhnya dengan satu kaki
7. Anak mampu mempertahankan diri pada posisi yang benar atau tidak terjatuh

Koordinasi

8. Anak mampu berbaris dengan rapi di belakang temannya saat bermain, dan mengikuti peraturan permainan challenge board

Keterangan penilaian sebagai berikut:

BB: Belum Berkembang

Bila anak tidak mau melakukan apa yang di perintah oleh guru

MB: Mulai Berkembang

Bila anak paham dengan apa yang diperintahkan dan melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain

BHS: Berkembang Sesuai Harapan

Bila anak paham dengan apa yang diperintahkan dan melakukan kegiatan tanpa bantuan orang lain

BSB: Berkembang Sangat Baik

Bila anak paham dan melakukan dengan tanpa melakukan bantuan orang lain dan anak dapat mengulang kembali kegiatan yang diberikan.

Tabel 1.3
Data Persentase
Mengembangkan Motorik Kasar PAUD Mekar Sari
Abung Semuli Lampung Utara

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	BB	6	37,5%
2	MB	8	50%
3	BSH	2	12.5%
4	BSB	0	0
Jumlah		16	100

Sumber : Hasil Observasi di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara

Dari table diatas terlihat hanya sebagian kecil anak memiliki pengembangan kemampuan motorik kasar yang kurang baik. Dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar belum berkembang ada 2 anak yaitu sebesar (12, 5%), yang mulai berkembang ada 8 anak yaitu sebesar (50%), yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak yaitu sebesar (37, 5%). Oleh karena itu, dari data ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana penggunaan permainan *challenge board* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di PAUD mekar sari abung semuli lampung utara.

C. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi

- a. Peserta didik belum mampu Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara

- b. Peserta didik belum pernah melakukan Challenge Board Games Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara

2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penyusunan skripsi ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah **"Penggunaan Permainan Challenge Board Dalam meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara.**

D. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini penulis membatasi penelitian tersebut yaitu: Penggunaan Challenge Board Games Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan permasalahan di dalam penelitian ini: Apakah Penggunaan Permainan Challenge Board Dapat Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui "Penggunaan Permainan Challenge Board Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di PAUD Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara."

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Untuk Meningkatkan Motorik Kasar peserta didik disekolah, sehingga proses belajar lebih antusias dalam belajar sehingga suatu pembelajaran menjadi hal yang sangat

menyenangkan. serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi disekolah sehingga dapat ketercapaian dalam pembelajaran Kemampuan Motorik kasar

2. Bagi Guru

Dapat bermanfaat untuk membantu proses konseling, serta membantu dalam menyelesaikan sebuah masalah disekolah, sehingga peserta didik jauh lebih maju atau jauh lebih berpotensi dibidang masing masing karna adanya penelitian mengenai Kemampuan Motorik kasar

3. Bagi Guru Bidang Studi

Dapat membantu sebagai pengembangan proses belajar mengajar disekolah. Dan dapat menjadi salah satu usaha untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Sehingga dapat membangun peserta didik disekolah. Membangun semangat belajar bagi peserta didik, serta dapat meraih hasil nilai yang maksimal dalam pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru dapat memahami siswa dalam meningkatkan Motorik Kasar peserta didik dan mampu meningkatkan potensi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah. Serta ketertercapainya suatu tugas di perguruan tinggi (UIN Raden Intan Lampung) sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

H. Penelitian Relevan

1. Khotimah, Ari Khusnul. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang melalui challenge board game. Challenge board game merupakan modifikasi dari ular tangga yang di desain melalui bantuan komputer, di cetak dengan bahan spanduk (MMT) flexi Jerman dan berukuran 4x4 meter. Cara

memainkan challenge board game dengan melewati rintangan antara lain bermain engklek, meloncat gaya katak, menggiring bola sesuai garis, berjalan jinjit, berjalan dengan tumit, meloncat sesuai dengan pola arah gambar kaki, meloncat dan melompat gambar A,B,C,D selanjutnya tangkap lempar memasukkan bola ke dalam keranjang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitiannya menggunakan metode eksperimen serta bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan yaitu one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik TK B pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala peningkatan kemampuan motorik kasar dilakukan uji coba sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Teknis analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif dan uji hipotesis melalui uji paired sample t-test dan teknik persentase. Semua penghitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS IBM 24. Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan paired sample t-test diperoleh t hitung $>$ t tabel ($17.486 > 2.045$) dan p value $<$ 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka H_1 diterima. Perhitungan dengan teknik persentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengalami kenaikan sebesar 15.74% antara pretest dan posttest. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan melalui challenge board game. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan bagi guru hendaknya dapat menciptakan yang lebih kreatif dengan memanfaatkan area indoor untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.²⁶

2. Arini, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus, Motorik kasar adalah kemampuan anak

²⁶Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan otot-otot besar Yang dipengaruhi oleh kematangan otot, syaraf, dan otak anak. serta mencakup fungsi lokomotor, non lokomotor dan kemampuan manifulatif. Contohnya seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dan menangkap, menendang dan sebagainya. outbound adalah suatu kegiatan yang dilakukan dialam terbuka yang menyenangkan dan penuh tantangan, dimana kegiatannya berupa simulasi dalam bentuk permainan-yang kreatif, rekreatif dan edukatif. Yang berujuan untuk pengembangan diri anak melalui rangkaian kegiatan yang beraspek psikomotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan moral. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak melalui outbound. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Outbound usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus” ?. Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian Deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat, mengenai perilaku dan tindakan guru-guru di Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui outbound. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalis meggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan/verifikasi. Dari hasil penelitian pencapaian perkembangan motorik kasar anak melalui outbound kelas A di TK Pembina Kotaagung Tanggamus, kemampuan motorik kasar anak masih mulai berkembang. Dari 17 anak yang berkembang sangat baik 0 %, anak yang berkembang sesuai harapan 17,6 % dengan jumlah anak 3. Dan 53 % anak yang mulai berkembang dengan jumlah anak 9. Serta 29,4 % anak yang belum berkembang dengan jumlah anak 5.²⁷

²⁷Arini, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus*, Jurnal Skripsi Uin Raden Intan Lampung.2021 Vol 2

3. Eka Yanti Targin, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022, Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu melalui foot print. Kegiatan foot print sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, refleksi. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya merupakan perbaikan yang didasari atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa foot print dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu dengan persentase klasikan pada siklus awal sebesar 49.69 % kategori Kurang Mampu, siklus pertama diperoleh persentase klasikal sebesar 60,31 % dengan kategori Cukup Mampu serta pada siklus kedua diperoleh persentase klasikal sebesar 73.43 % dengan kategori Mampu.²⁸
4. Didik Daniyantara, Penerapan Aktivitas Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa RA Al-Hikmah Desa Dane Rase Kecamatan Keruak, Tujuan dari penelitian ini ialah guna meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa RA AL-HIKMAH Desa Dane Rase Kecamatan Keruak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswa putri. Sumber data berasal dari peneliti, kolaborator dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan Tes dan observasi. Validitas data dalam menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskripsi. Pembelajaran menggunakan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD siswa RA AL-HIKMAH Desa

²⁸Eka Yanti Targin, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu*, DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran <https://journal.yp3a.org/index.php/DIAJAR> e-ISSN 2810-0417 | p-ISSN 2810-0786 Vol. 1 No. 2 (April 2022) 152-158 DOI: 10.54259/diajar.v1i2.676

Dane Rase Kecamatan Keruak. Pada kondisi awal keterampilan motorik kasar pada kategori Baik sebesar 5,70% atau 1 peserta didik, Cukup sebesar 13,30% atau 7 peserta didik, Kurang sebesar 41,62% atau 10 peserta didik, Kurang Sekali sebesar 15,28% atau 3 peserta didik, jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori Baik sebesar 4,76%, Cukup sebesar 60,92%, Kurang sebesar 27,58% dan kurang Sekali sebesar 3,90%, jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Sedangkan pada siklus II keterampilan motorik kasar pada kategori Baik Sekali sebesar 4,76%, Baik sebesar 20,5%, Cukup sebesar 69,82% dan Kurang sebesar 14,28%, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa.²⁹

5. Mentara,dkk 2017. Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Sekolah Dasar Model Terpadu Madani.Kegiatan untuk mengembangkan fisik motorik dalam lingkup Sekolah Dasar disebut dengan kegiatan penjasorkes. Teknik permainan ular tangga dalam penelitian ini dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek perkembangan, khususnya pengembangan kemampuan gerak anak. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan ular tangga sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes hal ini ditunjukkan dengan data penelitian bahwa denyut jantung rata-rata siswa mengalami kenaikan setelah melakukan permainan ular tangga sebesar 21,50% dari denyut jantung maksimal, hal ini menunjukkan permainan ular tangga dapat meningkatkan kebugaran siswa .³⁰

Keterbaruan dalam penelitian ini yaitu dalam peneliti menggunakan penelitian yang sama-sama membahas mengenai Peningkatan Motorik Kasar pada anak usia dini, namun dalam penelitian ini menggunakan game *Challenge Board* guna

²⁹Didik Daniyantara, *Penerapan Aktivitas Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa RA Al-Hikmah Desa Dane Rase Kecamatan Keruak Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 5 No. 02, Juni 2021, Hal. 89-94 E-ISSN : 2549-7367 <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3106>

³⁰ Mentara, H. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Sekolah Dasar Model Terpadu Madani. *Tadulako Journal Sport and Physical Education*, 58-72.

meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, metodologi penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas, serta desain pada permainan *challenge board* yang di gunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi penelitian secara umum dalam rangka mempermudah penulisan maupun para pembaca maka sebagai berikut gambaran yang mengacu pada penggunaan Buku Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020.:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal penulisan adanya cover, halaman, judul, persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, moto, kata pengantar, daftar isi, table dan gambar, lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama Skripsi

- a) BAB I (Pendahuluan) : pengesahan judul, latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
- b) BAB II (Landasan Teori) : Teori permasalahan yang dipakai, kajian penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis tindakan sistematika penulisan .
- c) BAB III (Metode Penelitian) : Tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahapan intervensin tindakan, hasil intervensi yang diharapkan, instrument pengumpulan data, analisis dan interperensi data, teknik pengumpulan data, kebsahan data, dan perencanaan pengembangan tindakan.
- d) BAB IV (Hasil dan Pembahasan) : Deskripsi pada data, pembahasan hasil penelitian dan analisis.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ialah BAB V (Penutup) : kesimpulan secara keseluruhan dan rekomendasi/saran penelitian, dan adanya daftar rujukan penelitian



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Risnawati, kemampuan adalah kecakapan khusus dalam melakukan tugas pada kondisi tertentu.³¹ Kreitner menyatakan bahwa kemampuan adalah suatu tanggung jawab pada karakteristik seseorang dalam melakukan kinerja agar tugas fisik dan mental dapat stabil. pendapat lain juga dikemukakan oleh Subkhi bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang dalam melakukan beberapa aktivitas pada suatu pekerjaan³².

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Hernandez & Cacola menyatakan bahwa terdapat adanya hubungan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar dengan kognitif.³³ melompat-lompat dan keterampilan non-lokomotif (duduk, mendorong, dan menarik atau jongkok). “*Marotz and Allen suggests that the gross motor refers to large muscle movements such as locomotor skills (walking, swimming or skipping) and non-locomotive movements (sitting, pushing, and pulling or squatting)*”.³⁴

Kemampuan fisik motorik adalah keaktifan dalam melatih otot besar pada tubuh, menurut pendapat yang lain, motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh dalam menggunakan otot besar, pada

³¹ Reni Novitasari, dkk., Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media *Hulahoop* Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 4, 2019, h. 7

³² Yhana Pratiwi, M. Kristanto, Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2014, h. 20

³³ Reza Edwin Sulistyanyngtyas, Puji Yanti Fauziah., Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* 6 (1), 2019, h. 52.

³⁴ Hj. Sholatul Hayati, dkk., Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills, *International Journal Of Education And Research*, Vol. 5, 2017, h. 54.

sebagian atau seluruh anggota tubuh.³⁵ Menurut Hurlock dalam tujuan perkembangan motorik kasar adalah menunjang kesehatan fisik, tujuan lainnya yaitu katarsis emosional artinya bahwa anak melepaskan tenaga yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan. Perkembangan motorik yang baik menyediakan kesempatan bagi anak untuk mempelajari keterampilan sosial. Selain itu pengendalian motorik yang baik dapat menimbulkan rasa aman secara fisik dan akan melahirkan perasaan aman secara psikologis. mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar pada masa toddler (anak kecil) ke masa prasekolah perlu di berikan rangsangan berupa latihan sehingga anak lebih terampil dalam melakukan gerakan-gerakan yang mengubah dari satu tempat ke tempat lainnya, seperti merayap, melompat, memanjat, berlari, berguling dan meloncat.³⁶

Maghfiroh, Wulandari, Damayanti menyebutkan 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu :kekuatan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan, koordinasi.

Kelima aspek tersebut diturunkan lagi menjadi:

- a) kekuatan berupa duduk jongkok,
- b) keseimbangan berwujud mengangkat satu kaki,
- c) koordinasi berbentuk mengikuti peraturan permainan,
- d) kelincahan berbentuk kegiatan berlari secara zig-zag.³⁷

Menurut Bakaniene Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah

³⁵ Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, 2016, h. 726.

³⁶ Aktivia, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Outdoor Games Dengan Dadu Raksasa*. UMP. 2013

³⁷ Maghfiroh, L., Wulandari, R.T., Damayani, R. (2020). Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tkpkk 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2, no 1, 2020, 1-10

kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.³⁸ Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Sugden menjelaskan bahwa, *Motor development is a changeandis life long,Changes that occur include: Addition, Substitution, Modification, Inclusionand Mediation.* Perkembangan motorik adalah perubahan dan seumur hidup, perubahan yang terjadi meliputi: penambahan, pergantian, modifikasi, inklusi, mediasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan bahwa motorik berkaitan dengan penggerak. Menurut Rahyudi menjelaskan teori gerak adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia. Gerak mengacu pada sesuatu yang dapat diamati dalam perubahan letak beberapa bagian tubuh, gerakan adalah tindakan puncak yang menjadi dasar proses motorik.³⁹

Menurut Febilismo Motorik kasar pada anak usia dini sangat diperlukan, untuk menunjang kecerdasan anak dibidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. Perkembangan motorik sangat berhubungan pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dalam ukuran dan struktur seperti tinggi badan, berat badan, lingkaran kepala, dan pertumbuhan gigi. Perkembangan adalah perubahan kualitatif misalnya menjadi lebih baik, lebih kompleks dan lebih terkoordinasi. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.⁴⁰

³⁸Bakaniene, I., Urbonaviciene, G., Janaviciute, K., & Prasauskiene, A. (2018). *Effects of the Inventions method on gross motor function in children with spastic cerebral palsy.* Neurologia I Neurochirurgia Polska, 52(5), 581–586. <https://doi.org/10.1016/j.pjnns.2018.07.003>

³⁹ Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).

⁴⁰Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).

Jenis motorik terbagi menjadi 2 bagian salah satunya terdapat motorik kasar. Pendapat dari Payne dan Isaacs dalam Maulidiyah, menjelaskan bahwa *Gross movement are primarily controlled by the large muscles or muscle groups. One relatively large muscle group, for example, is in upper leg. These muscles are integral in producing an array of movements, such as walking, running and skipping.* Motorik kasar adalah kontrol utama oleh otot-otot besar atau muscle groups. Seperti kaki bagian atas, otot ini secara integral digunakan untuk bergerak seperti berjalan, berlari dan melompat. Sependapat dengan Ismail motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan gerakan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar.

Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut K. Elieen dan Allen dan Lynn R. Marotz diantaranya:

- a. Melompat dengan kedua kaki ;
- b. Meloncat atau maju berturut-turut tanpa terjatuh;
- c. Berjalan, berjinjit mengikuti garis⁴¹

Pendapat lain dari Hidayanti motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar seperti jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang bola, dan lain-lain.⁴²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan penggambaran dari perkembangan gerak yang berkembang dimasa usia perkembangan anak sesuai dengan kematangan saraf dan otot. Jenis motorik terbagi menjadi 2 salah satunya terdapat motorik kasar adalah gerakan jasmaniah yang menggunakan otot-otot besar seperti otot lengan, otot tungkai, otot

⁴¹ Rike Sulistiawati, "Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Di Taman Kanak-

Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung" (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017), h. 16.

⁴² Dini, J. P. A. U. (2022). Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558-564.

bahu, otot bahu, otot punggung dan otot perut. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

2. Tujuan Meningkatkan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar anak usia dini memiliki beberapa tujuan. Menurut Dirjen Olahraga dalam Hakim, tujuannya adalah mampu meningkatkan kemampuan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, dan mampu berperilaku disiplin, jujur sportif. Tujuan lainnya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motorik anak kelak.

Departemen Pendidikan Nasional, 2008. Penjelasan tentang tujuan pengembangan motorik diatas disimpulkan bahwa pengembangan motorik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dan berkembang sesuai tahapnya agar anak dapat mengontrol dan mengelola kemampuan motoriknya khususnya pada motorik kasar. Anak perlu diberikan stimulus perkembangan motorik dengan berbagai macam kegiatan baik di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak.⁴³

⁴³ Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Tradisional Gobak Sodor. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2).

3. Dasar Meningkatkan Motorik Kasar

Dasar hukum meningkatkan kemampuan motorik yang pertama adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan tanggung jawab”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 ayat 1 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjadi dasar pengembangan kemampuan motorik kasar yang kedua yang berbunyi “Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”.⁴⁴

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Rahyubi, menyebutkan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar antara lain perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, bakat dan potensi. Pendapat lain dari Sudjiono dalam Farida, menyatakan bahwa sistem syaraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan gerak selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak motorik kasar. Sejalan dengan pendapat Sudjiono, Izzaty menyebutkan faktor keturunan, faktor lingkungan, kajian medik dan psikologi perkembangan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi

⁴⁴ Erlinda, E., Dharmayana, I. W., & Syam, N. (2014). *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Melempar Dan Menangkap Bola* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).

perkembangan motorik kasar.⁴⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Faktor tersebut diantaranya faktor hereditas atau keturunan (sistem saraf, kondisi fisik, bakat dan potensi), faktor lingkungan (motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis), faktor usia dan jenis kelamin.

5. Jenis Kemampuan Motorik Kasar

Gerak motorik kasar anak terdapat banyak variasi bentuknya mulai dari berjalan, melompat, lari, dan sebagainya. Menurut Gallahue, Ozmun, dan Goodway dalam Bakhtiar, jenis kemampuan motorik kasar terbagidua bentuk yaitu lokomotor dan objek kontrol. Locomotor adalah gerak yang memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain. Gerakan lokomotor antara lain lari, lari kencang, melompat, meluncur. Objek kontrol merupakan gerakan manipulasi objek, contohnya lemparan senjata, memukul bola, melempar bola, menangkap bola.⁴⁶

Jenis motorik kasar menurut Samsudin dalam Nur, terdapat 3 jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam kegiatan motorik antara lain:

a. Gerak Locomotor

Gerak loko motor adalah gerakanya menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Contoh dari gerak lokomotor adalah melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, berguling, meluncur.

⁴⁵Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). *The Effect of Modified Games on The Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. International Journal of Evaluation and Research in Education*, 216-220.

⁴⁶Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press Padang.

b. Gerak Non Lokomotor

Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Contoh gerakan nonlokomotor adalah menekuk, mengayun, bergoyang, mengangkat, membelokkan badan, mendorong dan keseimbangan.

c. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerakan yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda lainnya.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis motorik kasar terbagi menjadi 3 antara lain gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif atau dapat disebut dengan gerakan objek kontrol., gerak lokomotor adalah gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari pada usia TK antara lain berjalan, meloncat, melompat. Sejalan dengan Sahara, menurut Mahendra gerak lokomotor penting bagi anak karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional. dan gerak manipulatif mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada cabang olahraga yang menuntut melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badannya secara lebih terampil seperti sepak bola, bola kasti, bola voli.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memilih mengembangkan gerak lokomotor yang merupakan fondasi yang harus dipelajari di TK dan gerak manipulatif yang mempunyai peran penting dalam cabang olahraga seperti sepak bola. Gerak lokomotor yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain berjalan, melompat, meloncat, sedangkan manipulatif antara lain melempar, menangkap, memasukkan, menggiring bola.

6. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik

yang dilakukannya efektif dan efisien.

Pengembangan motorik kasar sangat penting dilakukan, menurut Depdiknas 2008 fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK adalah:

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak.
- b. Membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.
- c. Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- e. Meningkatkan perkembangan sosial.
- f. Menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Ratna mengatakan bahwa saat anak mulai masuk TK, anak mulai bergaul dengan teman sebayanya sehingga anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain aktif bersama temannya, perkembangan yang dialami anak akan mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak dan bermain, sehingga perkembangan motorik memiliki fungsi perkembangan bagi anak. Ratna juga menjelaskan pertumbuhan fisik anak juga akan mempengaruhi cara pandang terhadap diri sendiri, hal ini dikarenakan anak memiliki kecenderungan untuk membandingkan apa yang terlihat pada dirinya sendiri dengan anak lain yang sebaya. Pertumbuhan fisik anak yang mudah terlihat adalah ukuran tubuhnya, seperti tinggi badan, berat badan dan proporsi tubuhnya.⁴⁷

7. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Kasar

Setiap individu pada dasarnya berbeda perkembangan motorik kasarnya tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasai oleh anak. Sujiono mengemukakan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik

⁴⁷Erlinda, E., Dharmayana, I. W., & Syam, N. (2014). *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Melempar Dan Menangkap Bola* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).

kasar antara lain yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, ketepatan, kelentukan, koordinasi, keseimbangan. Pendapat lain dari Mutohir dan Gusril dalam Farida menyebutkan unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain:

a. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki sejak dini agar anak dapat melakukan aktivitas seperti berlari, mendorong, memanjat.

b. Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contohnya adalah anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah sebagai kemampuan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Contohnya adalah berapa jauh yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh maka semakin tinggi kecepatan anak.

d. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.⁴⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, ketepatan, kelentukan merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Setiap unsur di atas dipastikan ada dalam perkembangan motorik kasar bagi anak, hanya saja waktu yang mengoptimalkan perkembangan motorik kasar tersebut. Oleh karena itu, tugas pendidik sangat berpengaruh dalam memaksimalkan setiap unsur motorik kasar supaya dapat mendukung perkembangan motorik kasar yang sempurna.

⁴⁸ Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *RAUDHA*

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.⁴⁹

Menurut selamat suyanto, Anak Usia dini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.⁵⁰

Caroll Seefelt dan Barbara A.Wasik menyatakan bahwa imajinasi anak anak usia 5 tahun mulai berkembang, masih berfikir hal yang konkret, dapat melihat benda dari kategori yang berbeda, senang menyortir dan mengelompokan, pemahaman konsep meningkat, dan mengetahui tentang apa yang asli dan palsu.⁵¹

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.⁵²

Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama.

⁴⁹ Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media. 37

⁵⁰ Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

⁵¹ Ibid 76

⁵² Rahmawati, B., Ratnasari, E. M., & Suryadi, S. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai*. Ijigaed: Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education, 1(1), 73-79. (2021).

Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompokbermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS). Maleong menyebutkan bahwa ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PAUD sejenis (SPS) usia 0-6 tahun.⁵³

Friederich Wilhelm Froebel, beliau dikenal karena menciptakan "*Garden of Children atau Kindergarten*" (Taman Kanak-Kanak) pandangan Froebel terhadap pendidikan merupakan sarana untuk membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan taman sebagai suatu simbol dari pendidikan anak. Selain itu, pendidikan TK harus mengikuti sifat dari anak itu sendiri, bermain dipandang sebagai suatu metode dari pendidikan dan cara dari anak untuk meniru kehidupan orang dewasa dengan wajar. Kurikulum yang dirancang oleh Froebel meliputi pekerjaan, kegiatan seni dan keahlian dengan bermain lilin (*clay*), kayu dan kotak-kotak, juga dengan menggunting-gunting kertas, menganyam, melipat kertas serta menusuk-nusuk kertas. Adapun kegiatan lain menyanyi, bermain dengan permainan, berbahasa, dan aritmatika⁵⁴

⁵³ Pertiwi, D. M., & Mayar, F. Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 39-44.(2020).

⁵⁴ Hendra Sofyan, *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*, ed. Evita Anggereini (Jambi: CV. INFOMEDIKA, 2015). h 49

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberiaan stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik :

- a. Bersifat egosentris naïf
- b. Mempunyai relasi sosial dengan bendabenda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif,
- c. Ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas
- d. Sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentarkan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya .⁵⁵

3. Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran adalah suatu solusi yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu penerahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga anak dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien secara hasil yang optimal.

⁵⁵ Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2).(2020).

Pendidikan berorientasi pada pendidikan anak, yang bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Anak belajar melalui bermain. Kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu menjadi anak mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki ketrampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berulang ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan.

Pertama, pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak. Dengan demikian, setiap pendidikan pembelajaran harus selalu mengacu pada tujuan pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu. *Kedua*, dunia anak adalah dunia bermain maka selayaknyalah konsep pendidikan untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain. Anak belajar melalui mainan yang menyenangkan. *Ketiga*, kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematis kerja. *Keempat*, kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu menjadi anak mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki ketrampilan dasar yang berguna bagi kehidupan anak kelak. *Kelima*, pendidikan dilakukan secara bertahap dan berulang ulang dengan mengacu prinsip-prinsip perkembangan anak. *Keenam*, dalam kegiatan bermain anak akan belajar lebih banyak bila mendapat pijakan dari guru.⁵⁶

Anak usia dini memiliki masa untuk bermain jadi untuk pembelajarannya sendiri anak-anak masih dengan belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar, jika anak tersebut dituntut untuk belajar anak akan merasa jenuh, bosan dan tidak faham. Oleh karena itu di Pendidikan anak usia dini diterapkannya belajar sambil bermain agar anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreatifitas berpikirnya. Pembelajaran anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan kemampuan dan sikap belajar pada tahap yang lebih lanjut. Proses pembelajaran peran guru bukan semata-mata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan, dan memberi fasilitas belajar, agar proses belajar

⁵⁶ Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Afandi, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia, 2013), 81.

menjadi efektif. Pembelajaran menggambarkan interaksi dinamis antara unsur-unsur yang terlibat dalam pembelajaran, yaitu pendidik, peserta didik, materi, sarana, proses, kekeluargaan dan pengaruh kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengkoordinasikan seseorang agar dapat melakukan proses belajar.⁵⁷

C. Challenge Board

1. Pengertian Permainan atau Game

Board game merupakan permainan yang menggunakan beberapa benda yang diposisikan dan saling bertukar berlandaskan aturan bermain, pada sebuah bidang atau papan yang telah diberi tanda tertentu Board Game dalam pembelajaran mampu untuk meningkatkan ketertarikan anak dan mengurangi rasa bosan.⁵⁸

Hampir setiap anak menyukai *game* atau permainan, mulai dari *game* yang sifatnya sederhana sampai *game* yang paling *modern*. Menurut Henry *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menganggap *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Pendapat lain menurut Ismail, menuturkan bahwa ada dua pengertian. Pertama, adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Pendapat yang sama oleh Fahrul, *game* atau adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan". terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasibersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk

⁵⁷Khalaj, N., & Amri, S. (2013). *Mastery of Gross Motor Skills Among Preschool Obese Children. Science, Movement and Health*, 656-661

⁵⁸Nisa, K., Alim, M. L., & Syahril, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1).

meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Berdasarkan pengertian diatas *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sesuai dengan aturan kelompok yang dibuat, biasanya dengan tujuan untuk mencari kesenangan dan kepuasan atau dengan tujuan *refreshing*.

2. Jenis Game

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*, selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Pendapat dari Henry format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain, jenis-jenis *game* antara lain:

a. *MazeGame*

Jenis *game* ini biasanya menggunakan *maze* sebagai setting atau latar *game*. *maze* ini termasuk *game* yang paling awal muncul contohnya, *game pacman* dan *digger*.

b. *Board Game*

Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional yang contohnya seperti monopoli dan ular tangga. Pembuatan desain *boardgame* biasanya melalui bantuan komputer.

c. *CardGame*

Jenis *game* kartu juga tidak jauh berbeda dari *game* tradisional aslinya, namun tampilannya lebih bervariasi dari versi tradisional. *Card game* ini juga termasuk *game* yang awal muncul contohnya, *solitaire* dan *hearts*.

d. *BattleCard Game*

Contoh *game* ini yang populer yaitu *battle card* pokemon. *Game* ini jarang ditemukan di negara Indonesia. Film kartun yang bercerita tentang *battle card* ini pernah ditayangkan di stasiun televisi Indonesia.

e. *PuzzleGame*

Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau umelenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan, contoh dari *puzzle game* adalah tetris.

f. *SideScrollerGame*

Saat pertama kali muncul *game* ini berbentuk 2D tetapi sekarang sudah banyak yang dibuat dengan efek 3D. *Game* jenis ini pemain diharuskan bergerak searah dialur yang disediakan. Anak diharuskan untuk berjalan, meloncat, menghindari rintangan, contohnya adalah *Price of Persia*.

g. *AdventureGame*

Adventure game merupakan *genre game* petualangan, disepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh *game* ini adalah *sam andmax* atau *beyonddevil*.

h. *SIM*

Game genre ini merupakan bentuk simulasi, di sini pemain membangun sebuah area, kota, negara atau koloni. Contoh *game* adalah *ship simulator*, *train simulator*, dan *crane simulator*.

i. *Educational and Edutainment*

Game ini lebih mengacu pada isi dan tujuan dari *game*. *Game* ini bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. contoh dari *game* ini adalah *game boby bola*.⁵⁹

Pendapat lain dari Diana dalam Bermain dan Media Permainan ada beberapa contoh permainan pada masa kanak-kanak adalah:

1. Permainan pada bayi

Permainan yang sederhana dan bisa dilakukan dalam

⁵⁹Hayati, S. *Effect Of Traditional Games Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skill*. International Journal of Education and Research, 2017. 53-56.

keluarga, bersama dengan orang tua atau saudara-saudaranya sebelum berusia 1 tahun, contoh cilukba, petak umpet.

2. Permainan individual

Permainan yang dilakukan sendiri pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, contoh melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai.

Game merupakan sesuatu yang menarik bagi anak, sehingga melalui anak mendapatkan kesenangan. Menurut Plato dalam Tedjasaputra bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, juga melalui miniatur balok-balok kepada anak yang pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi ahli bangunan.⁶⁰ Penjelasan tersebut, bahwa sesuatu yang dipelajari anak melalui kegiatan ini akan disimpan baik didalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan yang utuh bersama pengalaman-pengalaman yang lain.

Board game merupakan suatu jenis alat permainan edukatif yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi yang bahannya dapat terdiri dari bermacam-macam, pada umumnya bahan tersebut dari karton tebal. Salah satu contoh *boardgame* adalah ular tangga yang cara bermainnya sederhana yaitu dengan dimainkan oleh dua orang atau lebih dan digemari oleh anak-anak. Pendapat Diana dalam bermain dan media permainan menjelaskan bahwa ular tangga termasuk jenis permainan didalam ruangan (*indoor play*) permainan edukatif ular tangga yang dirancang melalui bantuan komputer dengan berbagai variasi bentuk dan ukuran, permainan yang memodifikasi dari permainan *board game* ular tangga yang kemudian diberinama *challenge board game* yang mana dalam permainan ini terdapat beberapa post tantangan dan rintangan antara lain bermain engklek, loncat katak, berjalan mengikuti garis, berjalan jinjit sambil merentangkan tangan, loncat dengan kedua kaki secara bersamaan, dan berjalan dengan menggunakan tumit.⁶¹

⁶⁰ Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

⁶¹ Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda*

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *challenge board game* merupakan alat permainan edukatif yang memodifikasikan *board game* ular tangga yang dirancang melalui bantuan komputer lalu dimainkan di dalam ruangan (*indoor play*) dengan dicetak menggunakan bahan spanduk (MMT) flexi jerman dengan ukuran 2x 2 meter. ini berisi beberapa rintangan. Antara lain bermain engklek, loncat katak, berjalan mengikuti garis, berjalan jinjit sambil merentangkan tangan, loncat dengan kedua kaki bersamaan, berjalan dengan tumit, atau *game* ini bertujuan sebagai perantara yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun⁶²

3. Desain Challenge Board Game

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa desain adalah kerangka bentuk (rancangan), motif pola (corak). Rancangan *challenge board game* adalah modifikasi dari *board game* ular tangga. *Challenge board game* dicetak dengan ukuran panjang 4 m dan lebar 4 m. Menurut Melsi dalam hayati ukuran ideal mencetak *board game* ular tangga adalah 30 x 30 cm. Namun seiring berkembangnya zaman beberapa orang memodifikasi dengan ukuran yang cukup besar dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Seperti halnya yang dilakukan oleh Rasyid telah membuat ular tangga berukuran 14 x 14m dan memperoleh Rekor muri sebagai ular tangga terbesar di Indonesia. Selain itu seperti yang dilakukan oleh Musa'adah yang telah membuat ular tangga berukuran 3,75x2,75 m dengan tujuan menarik perhatian, menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif.⁶³

Semarang. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

⁶²Hayati, S. *Effect Of Traditional Games Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skill*. International Journal of Education and Research, 2017. 53-56.

⁶³Hayati, S. *Effect Of Traditional Games Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skill*. International Journal of Education and Research, 2017. 53-56.

Gambar 2.1

Desain Challenge Board Games



4. Bahan Challenge Board Game

Bahan *board game* dapat bermacam-macam, tetapi pada umumnya dari karton tebal namun pada *challenge board game* akan menggunakan bahan berbeda dengan aslinya. Bahan yang digunakan adalah bahan spanduk (MMT) yang memiliki tingkat kualitas yang bagus dan daya tahan kuat yakni bahan spanduk (MMT) dengan jenis flexi Jerman. Flexi Jerman merupakan bahan yang paling tebal, daya tahan yang baik pada luar maupun dalam ruang. Durasi untuk penggunaan bahan ini adalah 1-2 tahun sehingga cocok untuk keperluan *indoor*. *Challenge board game* telah divalidasi oleh dosen

ahli motorik kasar yakni Diana, M.Pd dan guru TK Negeri Kintelan dengan catatan “alat permainan dapat digunakan untuk anak dan cukup bervariasi”.⁶⁴

5. Cara Bermain *Challenge Board Game*.

Ada beberapa Cara dalam memainkan permainan challenge board menurut Diana dalam penelitian khotimah,ari khusnul antara lain Challenge board game terdapat 7 pos rintangan yang harus dilalui oleh masing-masing anak.

Cara memainkan challenge board game adalah:

- 1) Start, anak bermain engklek (meloncat dan melompat).
- 2) Anak meloncat gaya katak.
- 3) Anak menggiring bola sesuai dengan garis ----.
- 4) Anak berjalan jinjit dengan sambil merentangkan kedua tangan.
- 5) Anak meloncat dengan kedua kaki secara bersamaan (meloncat sesuai pola gambar kaki).
- 6) Anak berjalan dengan menggunakan tumit pada rute zig zag.
- 7) Anak lompat dan loncat mulai dari gambar A, B, C, D, gambar buah, gambar planet.⁶⁵

6. Peraturan Permainan *Challenge Board Games*

Dalam Permainan *challenge board game* ada beberapa peraturan sederhana yang dapat diikuti oleh anak anak antara lain:

- 1) Harus antri saat bermain.
- 2) Tidak bermain saat bukan gilirannya.

⁶⁴ Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

⁶⁵ Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

- 3) Harus tertib saat bermain.
- 4) Melompat dan meloncat sesuai yang ada di gambar/sesuai perintah.
- 5) Berjalan sesuai dengan garisnya.
- 6) Berjalan jinjit sesuai dengan gambar arah telapak kaki.⁶⁶

7. Penerapan Chalange Board Game

Limantara menjelaskan beberapa manfaat dan peranan dari Board Game, antara lain.

- 1) Peraturan Permainan Dengan adanya peraturan permainan, anak akan belajar untuk taat dan disiplin pada peraturan sehingga alur permainan tetap terjaga dan membuat permainan lebih asyik.
- 2) Interaksi Sosial Permainan yang dilakukan berkelompok akan memicu interaksi sosial di antara mereka di antaranya berkomunikasi, berkompetisi hingga berbagi peran dengan pemain lain.
- 3) Edukasi Permainan Board Game menuntut para pemainnya untuk bereaksi spontan dalam berpikir, memecahkan masalah, dan menentukan keputusan dalam permainan
- 4) Simulasi Kehidupan Segala bentuk tindakan saat permainan akan mewujudkan sebuah hubungan timbal balik antar pemain secara langsung yang secara tidak langsung merupakan bentuk latihan kehidupan bermasyarakat.
- 5) Jejaring generasi Permainan Board Game menjadi jembatan penghubung antara orang tua dan anak dengan begitu orang tua dapat mengawasi dan mengedukasi anak sehingga terhindar dari permainan negatif yang

⁶⁶ Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1

berdampak buruk bagi anak.⁶⁷

- 6) Permainan Challenge Board juga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun, antara lain menonjolkan angka, huruf, warna. Keterampilan motorik kasar yang dikembangkan melalui permainan papan yang menantang lompat, loncat, jalan jinjit sambil merentangkan kedua tangan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua suku kata adalah “hipo” yang artinya dibawah dan “thesa” yang artinya kebenaran. Jika digabung artinya yaitu dibawah kebenaran. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menjadi benar sesuatu harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa hipotesis yaitu justru pernyataan atau jawaban awal yang kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang masalah dan pendapat diatas, hipotesis tindakan yang diajukan yaitu: bahwa Penggunaan Permainan *Challenge Board* Dapat Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mekar Sari Abung Semuli Lampung Utara.

⁶⁷Nisa, K., Alim, M. L., & Syahrial, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1)



DAFTAR PUSTAKA

- Amira Adlina Ulfah, Dimiyati Dimiyati, and A. Joki Armaini Putra, “*Analisis Penerapan Senam Irama Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini,*” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 11, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Andrianie, P. S. *Pengembangan Alat Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak* (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, dan Emosi). *Jurnal Psikohumanika*, 2018 56-57
- Anik Lestarinigrum, *Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun*, Efektor, Vol. 6, 2019, h. 2-3
- Arini, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus*, *Jurnal Skripsi Uin Raden Intan Lampung*.2021 Vol 2
- Aktivita, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Outdoor Games Dengan Dadu Raksasa*. UMP. 2013
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. *Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Tradisional*. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2).(2020).
- Bakaniene, I., Urbonaviciene, G., Janaviciute, K., & Prasauskiene, A. (2018). *Effects of the Interventions method on gross motor function in children with spastic cerebral palsy*. *Neurologia I Neurochirurgia Polska*, 52(5), 581–586. <https://doi.org/10.1016/j.pjnns.2018.07.003>
- Cools, W., et al., 2008, *Movement skill assessment of typically developing preschool children: A review of seven movement skill assessment tools*. *Journal of Sports Science and Medicine* 8, 154-168
- Departemen Pendidikan Nasional, Undang –Undang pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14. 2019

Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, CV.Toha Putra, Semarang: 2018

Delphie, B. Psikomotor. Bandung: Mitra Grafika, 2000. 98

Didik Daniyantara, *Penerapan Aktivitas Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa RA Al-Hikmah Desa Dane Rase Kecamatan Keruak Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi Vol. 5 No. 02, Juni 2021, Hal. 89-94 E-ISSN : 2549-7367 <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.31006>

Esa Muslimah, *Peningkatan Motorik Kasar Usia 0-5 Tahun Melalui Lompat Tali Di PAUD Al-Ikhlas Tangerang Selatan*, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Journal Sinta 4 Vol 2 No. 4

Eka Yanti Targin, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu*, DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran <https://journal.ypp3a.org/index.php/DIAJAR> e-ISSN 2810-0417 | p-ISSN 2810-0786 Vol. 1 No. 2 (April 2022) 152-158 DOI: 10.54259/diajar.v1i2.676

Elly Sukmawati, 2015, *Pengaruh Keterlibatan Siswa Dalam Kegiatan Palang Merah Remaja Terhadap Pembentukan Keterampilan Sosial Siswa Di Man 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*.Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.Dikutip pada 2021

Erlinda, E., Dharmayana, I. W., & Syam, N. (2014). *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Melempar Dan Menangkap Bola* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).

Farid Helmi Setyawan, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2016

Farida, A. (2016). *Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini*. Jurnal Raudhah, 4(2).

Fauzia. (2018). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Ritmik Garuda*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, No.5. Vol.(2). Sinta :4 doj 12457, Issn, 67555

- GOWA, S. O. K., & JASMIN, H. *Pengaruh Audio Terhadap Meningkatkan Motorik Kasar Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Inpres Panggentungang Utara Kecamatan.*
- Gerald Corey, *Teori dan praktek psikoterapi*(Bandung:Refika Aditama,2013) 33
- Hayati, S. *Effect Of Traditional Games Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skill.* International Journal of Education and Research, 2017. 53-56.
- Henry Guntur Tarigan, *Motorik kasar sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* (Bandung: Angkasa, 1986)
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). *Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini.* Jieec (Journal of Islamic Education for Early Childhood), 1(1), 1-6
- Ismatul Hasanah, dkk, “*Permainan Tradisional Sebagai Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*”. Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol. 1 No 1 (2011),4
- Juhairiah, “*Sistem Pendidikan Nasional*”, (Nuansa Aulia, 2015),
- Kamaludin Kamaludin et al., “*Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak,*” *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 3, no. 2 (2020): 40, <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24447>
- Khotimah, Ari Khusnul. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang.*Jurnal skripsi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020, Vol 2 No. 1
- Khairi Zawi, Dinese.K.C.L,Rozlina Tan Abdulah. *Gross motor development Of Malaysian Hearing Impaired Male pre-and Early School Children.* Journal Internasional education studies. Universitas Kebangsaan Malaysia. Vol 7. No 13, 2004, .242

- Khotimah, N. S. *Pengaruh Penggunaan Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Motorik kasar Pada Kelompok B RA Dharma Indria Ii Tahun Ajaran 2017/2018.*
- Khalaj, N., & Amri, S. (2013). *Mastery of Gross Motor Skills Among Preschool Obese Children. Science, Movement and Health, 656-661*
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). *The Effect of Modified Games on The Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. International Journal of Evaluation and Research in Education, 216-220.*
- Maghfiroh, L., Wulandari, R.T., Damayani, R. (2020). *Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tkpkk 3 gunungsari pasuruan. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 2, no 1, 2020, 1-10*
- Margono, *Metodelogi penelitian pendidikan*, (jakarta, 2015), h.119
- Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto, and Wadiatu Khairati, *“PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old” 8, no. 1 (2018): 49, <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>.*
- Mekarningsih, N. K. A., Wirya, N., & Magta, M. (2015). *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Pada Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha.*
- Motorik kasar Pada Kelompok B RA Dharma Indria Ii Tahun Ajaran 2017/2018.
- Mhd Habibu Rahman Dkk, *Assesmen Pembelajaran PAUD*, cetakan pe (Yogyakarta: Hijah Pustaka Mandiri, 2020).
- Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018)

- Nisa, K., Alim, M. L., & Syahril, S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A. Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1).
- Nurul, S. K. *Pengaruh Penggunaan Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Motorik kasar Pada Kelompok B RA Dharma Indria Ii Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018*
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- Prasetya Irwan, 2021, *Logika Dan Prosedur Penelitian, Pengantar Teori Dan Panduan Praktis Penelitian Sosial Bagi Mahasiswa Peneliti Pemula*, Jakarta: STIA-LAN
- Pertiwi, D. M., & Mayar, F. *Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 39-44. (2020).
- Panda, L., Wijayanti, R., & Asmah, A. *Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Karya Seni Gambar Dengan Teknik Grafito Pada Peserta Didik Kelompok A Tk Trisula I Perwari Singosari Kabupaten Malang. In Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan (Vol. 3, pp. 996-1002)*. (2019, December).
- Rahmawati, B., Ratnasari, E. M., & Suryadi, S. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai. Ijigaed: Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education*, 1(1), 73-79. (2021).
- Reni Novitasari, dkk., *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong, Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 4, 2019, h. 7
- Reza Edwin Sulistyaningtyas, Puji Yanti Fauziah., *Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* 6 (1), 2019, h. 52

- Romadhon, Ahmad Fajar, And Muh Ariffudin Islam. "Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Bunda Sidoarjo." *Barik* 3.3 (2022): 124-138
- Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Grup, 2008)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sutrisno hadi, *Metodologi penelitian research, Fakultas psikologi UGM.*, Yogyakarta, 1986, jilid 1, h.186
- Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Tradisional Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2016) 9
- Winarno surachman, *Pengantar penelitian dasar metode teknik barsito*(Bandung, 2000)
- Williams, H.G., et al., 2009, *A field-based testing protocol for assessing gross motor skills in preschool children: The children's activity and movement in preschool study motor skills protocol*. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 13, 151-165
- Yhana Pratiwi, M. Kristanto, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2014, h. 20
- Yuliani, E. (2011). *Penggunaan audio visual untuk meningkatkan Meningkatkan Motorik Kasar dongeng pada siswa kelas I SDN 6 Jimbung Klaten tahun pelajaran 2010/2011*
- Zakiyah Darajat, *Keperibadian Guru* ,(Bandung, PT Bulan Bintang. 2005) h.3
- Zainal Arifin, *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*, Rosdakarya Offset Bandung. H. 15. 2017