

**IMPLENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA  
DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI  
KELOMPOK B1 DI TAMAN KANAK-KANAK TUT WURI HANDAYANI  
KECAMATAN LANGKA PURA BANDAR LAMPUNG**



Proposal

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Hanik Nanda Yulianti

NPM. 1411070146

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439/2017 M**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA  
MANDA DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA  
DINI KELOMPOK B1 DI TAMAN KANAK-KANK TUT WURI  
HANDAYANI KECAMATAN LANGKA PURA BANDAR LAMPUNG**

Proposal

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Drs. H. Yahya Ad, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1439/2017 M**

## **ABSTRAK**

### **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK TUT WURI HANDAYANI KECAMATAN LANGKA PURA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
HANIK NANDA YULIANTI**

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “ Bagaimanakah Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung ?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara serta Dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat penulis simpulkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal dikarenakan anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal.

***Kata Kunci :Permainan Tradisional Sunda Manda, Motorik Kasar, Anak Usia Dini***



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL  
SUNDA MANDA DALAM MENGEMBANGKAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI  
KELOMPOK B1 DI TK TUT WURI  
HANDAYANI KECAMATAN LANGKA PURA  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa/I : **HANIK NANDA YULIANTI**  
NPM : 1411070146  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

**Drs. H. Yahya Ad, M.Pd**

NIP. 195909201987031003

Pembimbing II

**Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

NIP. 196407111991032003

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 DI TK TUT WURI HANDAYANI KECAMATAN LANGKA PURA BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **Hanik Nanda Yulianti, NPM. 1411070146**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Kamis, 28 Juni 2018.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd (.....)

Sekretaris : Untung Nopriansyah, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Sovia Mas Ayu, MA (.....)

Penguji Kedua : Drs. H. Yahya Ad, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
NIP. 195608101987031001

Motto

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمَايَةَ وَرُكُوبَ الْخَيْلِ

*Umar bin Al-Khattab berkata, "Ajari anak-anakmu berenang, memanah dan naik kuda"<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> <http://www.rumahfiqih.com>

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, akhirnya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa Syukur ini saya persembahkan karya tulisan ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidup saya, yakni :

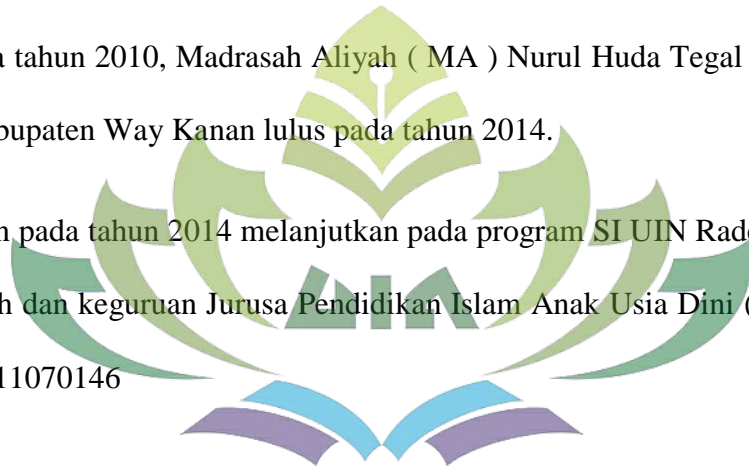
1. Ibu dan Bapakku tercinta Kasiati dan Hendrik Tumiran ( Alm ) yang telah pulang kerahmatullah trimakasih telah mengasuh, membesarkan, memberikan semangat, dukungan yang tak pernah lelah mendoakan dan membimbingku, memberikan bekal berupa moral dan material.
2. Kakek ku Samiran dan Nenek yatemi, Oom ku Nur kholis beserta Istri, bibiku Binti Nafsiah dan Adik-Adiku Ocan Setiadi, Andrean Afgan, Alfin Febri Setiawan yang senantiasa memberi senyuman, sehingga menambah semangatku untuk belajar demi meraih cita-citaku.
3. Teman Hidupku Sugeng Wibowo yang selalu memberi semangat dan dukungan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Untuk sahabat-sahabatku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini ( PIAUD ), khususnya untuk teman sekaligus saudaraku Arista, Ayu ( 29 ), Ayu ( 30 ), Uvi dan teman-teman KKN 180 yang selalu memberi inspirasi, motivasi, do'a serta semangat, dan megajarkanku betapa pentingnya tanpa harus menunda-nunda dan menyia-nyiakan waktu dalam menyelesaikan sesuatu.
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama Hanik Nanda Yulianti dilahirkan di Tegal Mukti pada tanggal 01 November 1996. Anak tunggal dari pasangan Ayah bernama Hendrik Tumiran ( Alm ) dan ibu bernama Kasiati.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak ( TK ) Tunas Muda Tegal Mukti Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan selesai pada tahun 2002, setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan Mandrasah Ibtidaiyah Negeri ( MIN ) Tegal Mukti Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan selesai pada tahun 2007, Madrasah Tsanawiyah ( MTS ) Nurul Huda Tegal Mukti Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan lulus pada tahun 2010, Madrasah Aliyah ( MA ) Nurul Huda Tegal Mukti Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan lulus pada tahun 2014.

Kemudian pada tahun 2014 melanjutkan pada program SI UIN Raden Intan Lampung Fakultas tarbiyah dan keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini ( PIAUD ) dengan nomor pokok 1411070146





## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti apa yang diharapkan.

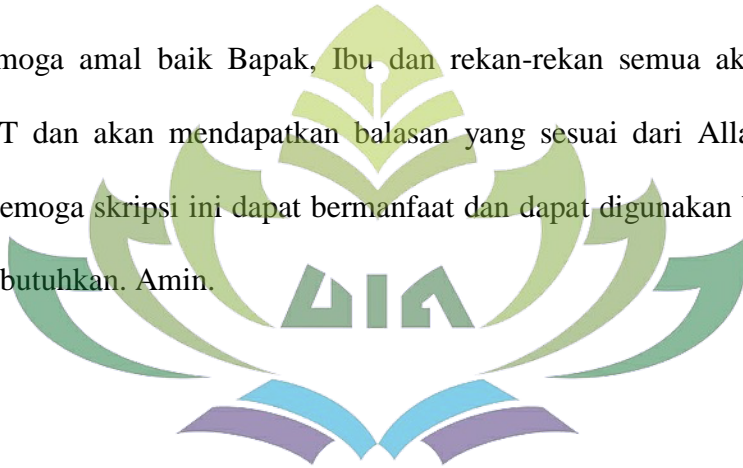
Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam ilmu tarbiyah dan keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr.H Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd. selaku ketua jurusan PIAUD beserta Dosen dan Asisten Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah banyak membantu dan mendidik serta memberikan bimbingan dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian ini.
3. Drs. H. Yahya Ad. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Nining Mulyati, M.Pd. selaku kepala sekolah TK Tut Wuri Handayani yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini.
5. Kepada Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta seluruh staff yang telah meminjamkan buku guna keperluan ujian.
6. Rekan-rekan yang telah membantu baik petunjuk atau berupa saran-saran, sehingga penulis senantiasa mendapat informasi yang sangat berharga.

Semoga amal baik Bapak, Ibu dan rekan-rekan semua akan diterima oleh Allah SWT dan akan mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.



Bandar Lampung,

Penulis

Hanik Nanda Yulianti

NPM. 1411070146



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
A. Permainan Tradisional.....	13
1. Pengertian Permainan Tradisional .....	13
2. Manfaat Permainan Tradisional .....	15
3. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	17
B. Permainan Tradisional Sunda Manda .....	17
1. Pengertian Permainan Tradisional Sunda Manda .....	17
2. Manfaat Permainan Tradisional Sunda Manda .....	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional Sunda Manda....	23
4. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda .....	25
C. Pengembangan Motorik Kasar .....	26
1. Pengertian Motorik Kasar .....	26
2. Pengembangan Motorik Kasar .....	32
3. Indikator Perkembangan Motorik Kasar .....	36
4. Bermain Anak Usia Dini .....	37
5. Anak Usia Dini.....	43
D. Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	52
1. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda .....	53

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	57
B. Sifat Penelitian .....	59
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	59
D. Tehnik Pengumpulan Data .....	61
E. Analisis Data .....	64
F. Uji Keabsahan .....	66

### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Gambar Umum Lokasi Penelitian .....	71
B. Struktur Organisasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.....	72
C. Struktur Kurikulum TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.....	75
D. Sarana dan Prasarana TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.....	77
E. Keadaan Guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.....	79
F. Keadaan Peserta Didik TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.....	80
G. Analisis Data .....	81
H. Pembahasan .....	85

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	102
C. Penutup .....	103

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Indikator tingkat perkembangan motorik kasar anak usia dini .....	4
Tabel 2 : Data awal perkembangan motorik kasar anak usia dini.....	5
Tabel 3 : Bagian stuktur komite / dewan guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	73
Tabel 4 : Stuktur organisasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	74
Tabel 5 : Stuktur kurikulum TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	76
Tabel 6 : Daftar sarana dan prasarana TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	78
Tabel 7 : Daftar nama-nama guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	80
Tabel 8 : Keadaan peserta didik TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung .....	81
Tabel 9 : Data perkembangan motorik kasar anak usia dini .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Perkembangan Motorik Kasar.

Lampiran 2 : Kisi-kisi Perkembangan Motorik.

Lampiran 3 : Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar

TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

Lampiran 4 : Pedoman Wawancara

Lampiran 5 : Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda

Lampiran 6 : Kisi-kisi Permainan Tradisional Sunda Manda

Lampiran 7 : Lembar Observasi Untuk Guru Permainan Tradisional Sunda Manda

Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung

Lampiran 8 : Pedoman Wawancara Guru

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar, yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan agar dapat memiliki pertumbuhan dan perkembangan untuk mencapai keberhasilan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Menurut Chairul Anwar<sup>1</sup> pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.

“Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah 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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.<sup>3</sup> Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan

---

<sup>1</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2014) hlm.62

<sup>2</sup> Depdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003*, ( Jakarta : Depdiknas,2013), hlm 2

<sup>3</sup> Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2015,hlm



mereka untuk menjadi cerdas. Menurut Howard Gardner dalam menyatakan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Salah satu kecerdasan *multiple intelligences* yakni kecerdasan kinestetik jasmani atau yang berhubungan dengan keterampilan motorik anak.<sup>4</sup>

Dalam surat Ar-Rum ayat: 54

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

Artinya: Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. Ar-Rum: 54).

Menurut Ghallahue yang dikutip oleh ary maharani menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olah raga.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hlm 50.

<sup>5</sup> Ary Maharani, Nengah Suadnyana, *Pengaruh Metode Penugasan Melalui Permainan Balap Karung Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B2 di TK Kumala Sari Bhuana III*, ( Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5. No 2 – Tahun 2017), hlm 2

Menurut Nurhasan yang dikutip oleh Hesty Fridayanti menerangkan bahwa keterampilan dasar merupakan kegiatan gerak yang umum dengan tujuan umum untuk lari, lompat dan loncat, melempar atau menerima. Dari definisi tersebut anak usia dini selalu melakukan kegiatan yang membutuhkan otot-otot besar untuk bergerak, seperti melemparka ( kantung biji ), melemparkan benda ke atas dan menangkap kebal, berjalan maju ( diatas papan titian), dengan membawa beban di atas kepala, melompat kesamping dan melompat kedepan.<sup>6</sup>

Menurut Richard menjelaskan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri.<sup>7</sup> Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

---

<sup>6</sup> Hesty Fridayanti, *Perkembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B DI Taman Kanak-kanak.* ( Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), hlm 2

<sup>7</sup> Decaprio, Richard, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah,* ( Ahli Bahasa, Zio Perdan), Yogyakarta, Diva Press, 2013). hlm 18

Berdasarkan pengamatan prasurvey yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung diperoleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang ada pada perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya metode serta media yang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak, sehingga anak sering kali merasa bosan, jenuh dan mengakibatkan perkembangan motorik pun kurang. Permasalahan yang muncul adalah keterlambatan atau lemahnya aspek motorik kasar anak.

**Tabel 1**  
**Indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun berdasarkan PERMENDIKBUD 137 tahun 2014**

<b>Aspek Perkembangan</b>	<b>Indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun</b>
<b>Perkembangan motorik kasar anak</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam</li> <li>3. Melakukan fisik dengan aturan</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri</li> </ol>

*Sumber : PERMENDIKBUD 137 tahun 2014<sup>8</sup>*

---

<sup>8</sup> PERMENDIKBUD 137 tahun 2014

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan dengan melakukan prasurvey Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung diperoleh keterangan sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Data prasurvey perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani**

No	Nama	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Agung	MB	MB	MB	MB	MB	MB
2	Azam	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	Azri	BB	MB	BB	BB	MB	BB
4	Gendis	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Rafael	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Wahyu	MB	MB	MB	MB	MB	MB
7	Nisa	MB	MB	MB	MB	MB	MB
8	Risda	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Deta	BB	MB	BB	BB	MB	BB
10	Manda	BB	MB	BB	BB	MB	BB
11	Nizam	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH
12	Okta	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
13	Prajibta	MB	MB	MB	MB	MB	MB
14	Rad	MB	MB	MB	MB	MB	MB
15	Am	MB	MB	MB	MB	MB	MB

*Sumber : Dokumentasi dan Data Hasil Prasurvey perkembangan motorik kasar anak kelas B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.*

Keterangan : BB = Belum Berkembang (1)

MB = Mulai Berkembang (2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (4)

Keterangan 1 = Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

Keterangan 2 = Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Keterangan 3 = Melakukan fisik dengan aturan.

Keterangan 4 = Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Keterangan 5 = Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan table prasurvey diatas dapat di simpulkan bahwa jumlah peserta didik Kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung berjumlah 15 anak , dengan kriteria BB (belum berkembang) sebanyak 3 anak dengan presentase 20%, MB (mulai berkembang) sebanyak 7 anak dengan presentase 46,6%, BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 5 anak dengan presentase 33,3%, dan BSB (berkembang sangat baik) sebanyak 0 anak atau tidak ada. Hal ini dimungkinkan karena para guru di TK Tut Wuri Handayani masih belum menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Rendahnya kemampuan anak didik menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Dengan

aktivitas dan permainan yang monoton berakibat perkembangan motorik kasar anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam perkembangan motorik kasar. Karena siswa memiliki anggapan bahwa bermain dengan alat permainan merupakan permainan yang sulit dan tidak disukai. Sementara itu selama ini alat permainan yang dimiliki oleh pendidik (guru) sangat minim. Agar materi pelajaran yang disampaikan guru kepada anak didik lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Yaitu dengan permainan tradisional sunda manda karena permainan ini anak lebih menggunakan motorik kasar yaitu menggunakan kakinya untuk melompat-lompat dari kotak satu ke kotak lainya dan anak bisa bermain diluar ruangan.

Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi aset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional yaitu melalui pendidikan formal, ataupun non formal.

Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Menurut Hoorn menyatakan bahwa *games with rules play* merupakan permainan yang melibatkan kesetiaan dan komitmen pada aturan-aturan permainan yang ada dan telah disepakati bersama. Pada permainan ini, aturan harus disetujui oleh setiap pemain sebelum *games* dimulai.<sup>9</sup>

Menurut Wahyu Ningsih yang dikutip oleh Nanang Budiman menyatakan permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Permainan *sunda manda* ( *engklek* ) adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lebih yang digambari petak-petak untuk bermain.<sup>10</sup>

Rahmawati yang dikutip oleh Yhana Pratiwi, M kristanto menyatakan bahwa *engklek* atau *sunda manda* adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini di daerah jawa barat dan dari luar jawa . sedangkan menurut Dharmamulya yang dikutip oleh yhana pratiwi, M kristanto

---

<sup>9</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Peranya Dalam Menembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta : PT Karisma Putra Utama, 2016, hlm 01

<sup>10</sup> Nanang Budiman, *Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngawen Kabupaten Gunung Kidul*. ( Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 ), hlm.1

permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.<sup>11</sup>

Menurut Laily Isro'in yang dikutip oleh Devi kebersihan diri adalah suatu tindakan untuk memelihara kebersihan dan kesehatan seseorang untuk kesejahteraan baik fisik maupun psikisnya, dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa kebersihan diri adalah suatu upaya untuk memelihara kebersihan diri dari ujung rambut sampai ujung kaki.<sup>12</sup>

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya perkembangan motorik kasar anak usia dini, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.”<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> 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 )

<sup>12</sup> Devi, Muhammad Ali, Abas Yusuf, *Peran Guru Terhadap Kebersihan Diri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sutihah Soedarso 1 Desa Jungkat*, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan, hlm 2

<sup>13</sup> Nining Mulya, *Kepala Sekolah TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung*, pada hari sabtu 20 januari 2018, jam 08.33 WIB, Wawancara,



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan motorik siswa khususnya pada keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.
2. Metode pembelajarannya di kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung, masih klasikal sehingga kurangnya pengalaman bergerak untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan dalam bermain ataupun proses belajarnya. Media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, kelincahan di sekolah sangat minim dan jarang digunakan oleh semua siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi diatas penulis membatasi masalah dalam penelitian ini: Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : Bagaimanakah Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung ?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung. Adapun manfaat penelitian secara praktis dan teoritis.

##### **1. Manfaat Secara praktis**

Upaya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan pada siswa Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

##### **2. Manfaat Secara Teoritis**

a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan pada siswa kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

- b. Memberi kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda ( engklek ).



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Permainan Tradisional

##### 1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai unsur kebudayaan bangsanya banyak tersebar diberbagai penjuru nusantara.<sup>1</sup> Menurut Wahyu Ningrum yang dikutip oleh yhana pratiwi menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok ataupun minimal dua orang.<sup>2</sup> Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi aset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan. Salah satu upaya untuk

---

<sup>1</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Peranya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta, : PT Karisma Putra Pertama, 2016, hlm 1

<sup>2</sup> 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 )

melestarikan permainan tradisional yaitu melalui pendidikan formal, ataupun non formal.<sup>3</sup>

Menurut Kurniati menyatakan bahwa permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku menyesuaikan sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Menurut Atik Soepadi permainan merupakan kegiatan untuk menghibur hati baik untuk menggunakan alat atau tidak. Sedangkan yang disebut tradisional adalah suatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati.

Menurut Adang Ismail mengartikan APE tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial emosional, fisik-motorik, maupun bahasa komunikasi anak.<sup>4</sup>

Sedangkan menurut James Danandjaja permainan tradisional anak-anak merupakan bentuk folklor dimana peredaranya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun temurun.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Nanang Budiman, *Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngawen Kabupaten Gunung Kidul*. ( Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 ), hlm.1

<sup>4</sup> M Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017 , hlm. 102

<sup>5</sup> [http://porosbumi.com/Permainan Tradisional Yang Benar Menurut Para Ahli](http://porosbumi.com/Permainan%20Tradisional%20Yang%20Benar%20Menurut%20Para%20Ahli). Pada tanggal 11 desember 2018, jam 21.17 WIB.

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat saya simpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan secara turun-temurun dari suatu budaya lokal dan cara memainkannya dengan cara berkelompok atau minimal dua orang.

## 2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan moderen yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih dikalangan masyarakat khususnya anak-anak.<sup>6</sup> Permainan tradisional memiliki banyak maafaatnya yang baik untuk perkembangan anak karna fisik dan emosi akan terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhanya.

Adapaun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah :

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak.

Contohnya : dalam permainan dakon, pada permainan dakon ini melatih otak kiri anak dan melatih anak menggunakan stategi agar dapat mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan.

---

<sup>6</sup> Yhana Pratiwi, M. Kristanto, *Op-Cit*, hlm 25

b. Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak.

Contohnya : permainan layang-layang, pada permainan layang-layang ini anak dilatih mulai dari proses pembuatan layang-layang, yang mana kedua sisinya harus seimbang agar bisa terbang, dan saat menerbangkannya anak dituntut untuk menerbangkan layang-layang, dan menggerakkan tali layang-layang dengan gerakan yang tepat agar tali tidak putus.

c. Mengembangkan daya kreatifitas pada anak.

Contohnya : pada permainan pesawat-pesawat yang terbuat dari kertas, kardus dan lain-lain. Permainan ini melatih kreatifitas pada anak, mulai anak tersebut mencari bahan untuk membuat pesawat-pesawat, membayangkan dan merancang agar pesawat terlihat lebih menarik.

d. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Contohnya : pada permainan gobak sodor, permainan yang bersifat kelompok ini memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk mentaati peraturan, bergiliran, dan juga solidaritas dalam bermain.

e. Melatih kemampuan motorik

Contohnya : pada permainan engklek, ketika anak melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan loncatan yang dilakukan itu baik untuk metabolisme tubuh anak.<sup>7</sup>

### 3. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Beberapa jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak TK antara lain :

- a. Permainan berpasangan : Congklak, engklek, lompat tali, enjot-enjotan, Ucing sumput.
- b. Permainan individu : Mobil-mobilan, ayun-ayuanan, anjang-anjangan, sosorodotan.
- c. Permainan berkelompok : Engklek, angklung, anjang-anjangan.<sup>8</sup>

#### B. Permainan Tradisional Sunda Manda

Permainan engklek disebut juga permainan sondah. Permainan ini dimulai dengan menentukan permainan yang bermain pertama. Permainan melemparkan pecahan genting mulai dari 1. Aturan permainanya, kotak yang terdapat pecahan genting tidak boleh dilewati, sehingga pemain harus langsung melompat ke kotak 2 dengan satu kaki ( engklek ) ke kotak 3 ( masih engklek ) selanjutnya kaki kiri dikotak 4 dan kaki kanan dikotak 8 secara bersamaan, saat kaki tidak engklek disebut *brak* ( pada kotak 4, 8, 9 tidak

<sup>7</sup> <https://googleweblight.com>.Manfaat Dari Permainan Tradisional Untuk Perkembangan Anak.Pada tanggal 11 januari 2018. Jam 21.30 WIB.

<sup>8</sup> Yhana Pratiwi, M. Kristanto. *Ibid.* hlm 27



boleh engklek ). Kemudian diteruskan engklek dikotak 5, 6, 7 dan kembali *brak* dikotak 9 ( kedua kaki dalam satu kotak ).<sup>9</sup> Permainan sunda manda ini ( engklek ) ini menyebar pada zaman kolonial belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah.

Nama sunda manda diduga berasal dari zondag-maandag yang berasal dari belanda yang berarti Sunday manday dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial.<sup>10</sup> Menurut Dr.Smpuck Hur Gronje permainan engkelek atau sunda manda berasal dari hindustan permainan ini menyebar pada zaman kolonial belanda dan latar belakang cerita perebutan petak sawah.<sup>11</sup>

### 1. Pengertian Permainan Tradisional Sunda Manda

Sunda manda / engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambarkan diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak 1 ke kotak berikutnya. Permainan sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Permainan sunda manda sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan saling suluduk ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk

---

<sup>9</sup> Aisyah Fad, *Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta Timur, Cerdas Interaktif, hlm 68.

<sup>10</sup> Diah Rahmawati,Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain*, Solo, Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2016, hlm 44

<sup>11</sup> Novi Mulyani, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta, Diva Press, 2016, hlm 112

mendapatkan tempat berpijak. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja.

Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian menggunakan *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki *gacuk* tersebut. Cara memainkannya yaitu setelah beberapa anak menyepakati bermain sunda manda, anak membuat petak arena permainan dan mencari *gacuk*.

Menurut Sukirman Dharmamulya permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Menurut Novi Mulyani permainan sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak sebab anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karnanya otot kaki harus kuat.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Novi Mulyani, *Op-Cit*, hlm 116

Menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Desta Rista menyatakan bahwa sunda manda memiliki berbagai macam manfaat salah satunya melatih motorik kasar. Perkembangan saraf motorik kasar yang baik akan membantu anak-anak untuk lebih aktif mempunyai daya tahan tubuh yang lebih kuat serta memiliki tubuh yang lentur.<sup>13</sup>

Menurut Wardani yang dikutip oleh dian apriani permainan engklek disebut juga somdah, somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar dilantai ataupun ditanah.<sup>14</sup>

Menurut M Fadlillah Sunda manda ( engklek ) merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada kolom yang telah dibuat. Untuk bentuk kolam sendiri masing-masing daerah mempunyai bentuk yang berbeda-beda. Namun cara bermainnya sama, yaitu melompati kolom yang telah dibuat dengan satu kaki. Alat yang digunakan adalah potongan genteng atau keramik. Pada saat bermain potongan tersebut dilempar kekotak yang telah ditentukan, kemudian diambil dengan cara melompat menggunakan satu kaki dan kembali lagi kegaris star. Demikian ini dimainkan oleh 2 orang anak. Adapun manfaat bermain sunda manda ( engklek ) ialah dapat

---

<sup>13</sup> Diah Rahmawati, Rosalia Destarisa, *Op-Cit*, hlm 46

<sup>14</sup> Dian Apriani, *penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok b RA Al-Hidayah sidoarjo*, ( fakultas PG PAUD FIB UNESA ), hlm 4.

melatih fisik-motorik, ketangkasan, keseimbangan, dan sosial emosional anak.<sup>15</sup>

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat saya simpulkan bahwa permainan tradisonal sunda manda ini adalah permainan yang menggunakan sebidang tanah lalu menggambar persegi empat kemudian cara memainkannya dengan melompati kotak-kotak yang sudah digambar, dan permainan sunda manda bermanfaat untuk melatih perkembangan motorik kasar anak.

## 2. Manfaat Permainan Tradisional Sunda Manda

Permainan sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Selain itu, permainan sunda manda juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, selain juga mengajarkan kebersamaan. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan.

Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas tanah, dan lain-lain.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> M Fadlillah, *OP-Cit*, hlm. 111-112.

<sup>16</sup> Novi Mulyani, *Op-Cit*, hlm 113

Permainan tradisional sunda manda ( engklek ) memiliki segudang manfaat untuk anak-anak. Terlebih jika anak sudah diajari permainan sunda manda ini sedari kecil.

a. Melatih motorik kasar

Salah satu hal yang penting dalam perkembangan anak adalah motorik kasar. Motorik kasar meliputi berlari, melompat, dan berjalan. Dengan permainan sunda manda anak diajarkan untuk melompati satu petak yang lain. Hal ini mampu menstimulus motorik kasar anak.

b. Melatih keseimbangan

Jika motorik kasar anak sudah baik, sunda manda ( engklek ) juga dapat menjadi sarana untuk melatih keseimbangan. Karena dipertandingan tradisional sunda manda anak diajarkan melompati petak dengan satu kaki, dan menahanya beberapa saat untuk mengambil batu pipih.

c. Meningkatkan sosialisasi dan kemandirian

Tidak seperti bermain game dirumah, permainan sunda manda ( engklek ) menuntut anak untuk bersosialisasi langsung dengan teman sebayanya. Hal ini penting, agar anak mampu berkomunikasi dengan baik. Dipertandingan engklek, anak juga diajarkan untuk menaati peraturan yang telah disepakati.

d. Meningkatkan kecerdasan emosi inter-personal

Permainan engklek juga dapat meningkatkan kecerdasan emosi inter-personal, karena disini anak akan bermain bersama anak yang lebih muda dan lebih tua, saling berbagi, mengalah, bekerja sama membuat sesuatu, dan masih banyak lagi.

e. Meningkatkan kecerdasan logika

Didalam permainan engklek, anak juga akan melatih kecerdasan logikanya, karena anak diajarkan untuk berhitung dan menentukan langkah yang akan dilewatinya.<sup>17</sup>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional Sunda Manda

Menurut Sukirman Dharmamulya permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Dapat dijelaskan bahwa kekurangan permainan tradisional ini adalah anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal.

---

<sup>17</sup> [http : //www.Marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak.html](http://www.Marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak.html). pada tanggal 16 januari 2017, jam 23.08 WIB.

Kelebihan permainan tradisional sunda manda Menurut Rae, permainan hopscotch memiliki berbagai manfaat antara lain :

- a. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka.
- b. Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman.
- c. Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat,berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah.<sup>18</sup>

Menurut Novi Mulyani, ada beberapa pendapat dari permainan tradisional sunda manda ( engklek ) antara lain :

- a. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat.
- b. Permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.
- c. Mengajarkan kebersamaan.
- d. Kemampuan anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya, pecahan genting, pecahan keramik,

---

<sup>18</sup> Pica Rae, *Permainan-permainan Perkembangan Karakter Anak*, ( Jakarta : Indeks, 2012 ), hlm 140.

ranting, kayu untuk menggambar petak diatas tanah dan lain-lain.<sup>19</sup>

Menurut A Husna M, permainan sondah atau engklek memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan wawasan dan kejujuran, permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak, sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karena, otot-otot kaki harus kuat.<sup>20</sup>

#### 4. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda

- a. Gambar bidang *sunda manda* ( engklek ) bidang ini banyak variasi
- b. Anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- c. Permainan tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjtnya.
- d. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, mengambil gacuh dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis /

<sup>19</sup> Novi Mulyani, *Op-Cit*, hlm 116-117

<sup>20</sup> A Husna M, 100 + *Permainan Tradisonal Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*, ( jogyakarta : Andi Offset ), hlm 37



terjatuh saat mengambil gacuhnya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.

- e. Apabila pemain berhasil mengambil gacuh digunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang sunda manda. Kemudian pemain tersebut sunda manda sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuh yang dilemparkan tadi.
- f. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “ sawah “ dengan cara menjangkling gacuh dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang sunda manda dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempat. Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang sunda manda, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.
- g. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

## C. Pengembangan Motorik Kasar

### 1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Gasel, Ames dan Illingsworth perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum sebagai berikut: (1) *Continuity*,(2) *Uniform Sequence*,(3) *Maturity*,(4) Umum ke khusus, (5) Dimulai dari

gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi, (6) Bersifat *cephalo-caudal direction*, (7) Bersifat *proximo-distal*, (8) Koordinasi *bilateral* menuju *Crosslateral*.

*Continuity* (bersifat kontinyu) dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak. *Uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama) yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda. *Maturity* (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses *myelinasinya* (pembentukan lapisan selubung syaraf yang melindungi sel otak) masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses *myelinasi* tercapai. Umum ke khusus dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini karena otot besar berkembang dahulu ketimbang otot halus. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Ketika anak lahir ia sudah memiliki gerak refleks, gerakan refleks tersebut akan berubah menjadi gerak terkoordinasi dan bertujuan.

Bersifat *cephalo-caudal direction* artinya bagian yang dekat dengan kepala berkembang terlebih dahulu daripada bagian yang dekat dengan

tulangekor. Otot leher berkembang lebih dahulu daripada otot kaki. Bersifat *priximo-distal* artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dahulu. Koordinasi *bilateral* menuju *Crosslateral* adalah koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum dapat melakukan koordinasi organ bersilangan.<sup>21</sup>

Dasar–dasar perkembangan motorik anak usia dini menurut Samsudin sebagai berikut:

- a. Pengertian perkembangan motorik anak usia dini
- b. Prinsip perkembangan motorik anak usia dini
- c. Nilai dalam perkembangan motorik
- d. Tujuan dan fungsi pengembangan motorik
- e. Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.

Pengertian perkembangan motorik anak usia dini, perkembangan motorik anak usia dini yaitu perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan aspek perilaku dan berbagai kemampuan motorik yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini adalah adanya perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dalam perkembangan motorik

---

<sup>21</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hlm 51-52

sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan stimulasi yang diberikan lingkungan sesuai dengan masa perkembangan anak.

Nilai dalam perkembangan motorik, nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak usia dini antara lain pengalaman yang berarti, hak dan kesempatan beraktifitas, keseimbangan jiwa dan raga, serta mampu berperan menjadi dirinya sendiri. Tujuan dan fungsi pengembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Tingkat keberhasilan motorik dapat dilihat dari kualitas motorik yang ditampilkan anak secara efektif dan efisien. Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.

Dalam proses perkembangan keterampilan motorik anak usia dini memiliki tiga tahap menurut Fitts dan Postner proses perkembangan belajar motorik anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

- 1) Tahap verbal kognitif
- 2) Tahap asosiatif
- 3) Tahap otomasi.

Tahap verbal kognitif, tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak. Disebut dengan tahap kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah anak menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari karena dalam proses belajarnya anak aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari, ketika anak berusaha anak mengetahui dan

memahami gerakan dari informasi yang berikan kepadanya. Informasi yang diberikan dapat berupa verbal atau yang dapat didengar maupun visual atau yang dapat dilihat. Sedangkan, penguasaan gerak belum sempurna karena masih dalam tahap mencoba-coba.

Tahap asosiatif disebut juga dengan tahap tengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan yang ditunjukkan melalui kelancaran dalam rangkaian gerakan. Dengan melakukan gerakan berulang-ulang, pelaksanaan gerak menjadi efektif dan efisien, lancar, sesuai dengan keinginannya, dan kesalahan semakin berkurang. Rangkaian gerakan yang dilakukan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan. Setelah rangkaian gerakan bisa dilakukan dengan baik, maka anak dapat dikatakan memasuki belajar yang disebut tahap otomasi.

Tahap otomasi, pada tahap ini dikaitkan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Pada tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan keterampilan secara otomatis, ditandai dengan anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan anak harus memperhatikan gerakan-gerakan lain selain gerakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik ataupun spontan.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Slamet Suyanto, *Ibid*, hlm 101-102

Menurut Heri Rahyubi terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, memukul, menendang, dan lain-lain. Dalam pembelajaran motorik ada tahapan yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Perkembangan motorik setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda tergantung pada stimulasi dan kematangan yang dimiliki.<sup>23</sup>

Menurut Ghallahue yang dikutip oleh ary maharani menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olah raga.<sup>24</sup>

Menurut Nurhasan yang dikutip oleh Hesty Fridayanti menerangkan bahwa keterampilan dasar merupakan kegiatan gerak yang umum dengan tujuan umum untuk lari, lompat dan loncat, melempar atau menerima. Dari definisi tersebut anak usia dini selalu melakukan kegiatan yang membutuhkan otot-otot besar untuk bergerak, seperti melemparka (

---

<sup>23</sup> Heri Rahyubi, *Op-Cit*, hlm 222

<sup>24</sup> Ary Maharani, Nengah Suadnyana, *Pengaruh Metode Penugasan Melalui Permainan Balap Karung Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B2 di TK Kumala Sari Bhuana III*, ( *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5. No 2 – Tahun 2017), hlm 2

kantung biji ), melemparkan benda ke atas dan menangkap kebal, berjalan maju ( diatas papan titian), dengan membawa beban di atas kepala, melompat kesamping dan melompat kedepan.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat saya simpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri.

## 2. Perkembangan Motorik Kasar

Kemampuan motorik diberbagai penelitian menunjukkan jika bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya Ketika anak bermain anak berlatih menyesuaikan pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.

Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan reflek, kemudian belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks sehingga dapat mengkoordinasikan gerakannya menjadi terkontrol.<sup>26</sup> Kemampuan motorik kasar merupakan aktifitas dari motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar tersebut meliputi aktifitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang mengutamakan kematangan dalam koordinasi.

---

<sup>25</sup> Hesty Fridayanti, *Perkembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B DI Taman Kanak-kanak.* ( Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), hlm 2

<sup>26</sup> Slamet Suyanto, *Op-Cit.* hlm 124

Menurut Richard yang dimaksud motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.<sup>27</sup>

Menurut Samsudin aktifitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerakan dasar menurut Heri Rahyubi ada empat macam yaitu:

- a. Gerak Lokomotor
- b. Gerak Non Lokomotor
- c. Gerak Manipulatif
- d. Gerak Non Manipulatif.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak dasar yang sangat fundamental disamping gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor merupakan gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor diartikan gerak atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari suatu titik ke titik lain. Gerakan lokomotor diawali dari gerak yang sifatnya alamiah dan mendasar seperti gerakan merangkak, berjalan, berlari, melompat hingga meloncat, sampai pada keterampilan khusus seperti meroda dan guling

---

<sup>27</sup> Decaprio, Richard, *Op-Cit*, hlm 18



depan. Gerakan inilah yang menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot besar, pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina.

Gerakan non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dalam gerakan ini hanya sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan, namun tidak berpindah tempat. Misalnya pada gerakan membungkuk dan mengayun. Pola gerak yang bersifat non lokomotor dapat juga diartikan sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sesikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya.

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya. Gerakan ini melibatkan tindakan mengontrol suatu objek, khususnya dengan tangan dan kaki, misalnya pada gerakan memukul, menyepak, dan gerakan lain yang berkaitan dengan melempar dan menangkap sesuatu. Gerakan non manipulatif adalah kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitar. Dalam gerakan ini tidak ada sesuatu yang digerakkan, ditangkap atau dilempar, contohnya adalah membelok, berputar, berguling, salto, dan sebagainya.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Prenada Media, 2008, hlm 9

Pengembangan motorik kasar menurut Gardon merupakan keterampilan yang meliputi kegiatan seluruh tubuh maupun sebagian tubuh. Koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan daya tahan merupakan kegiatan motorik kasar. Keseimbangan merupakan aspek pembelajaran gerak yang paling dasar, karena semua gerak melibatkan elemen keseimbangan.<sup>29</sup> Keseimbangan adalah aspek dari merespon gerak yang efisien dan faktor gerak dasar. Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan diam dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan diam yaitu ketika dapat mempertahankan posisi pada kedudukan atau titik semula, misalnya ketika anak diajarkan untuk menirukan gerakan pesawat terbang maka anak mengangkat satu kakinya dan mempertahankan posisinya terhadap kedudukannya agar tidak berpindah tempat. Sedangkan keseimbangan dinamis adalah kemampuan dalam berpindah dari satu titik ke titik lain dengan cara yang seimbang, misalnya anak yang melompat dari satu kotak ke kotak lain dapat mempertahankan keseimbangannya agar tidak jatuh.<sup>30</sup>

Daya tahan ditinjau dari kerja otot adalah kemampuan kerja otot atau sekelompok otot dalam jangka waktu yang tertentu, sedangkan pengertian ketahanan dari sistem energi adalah kemampuan kerja organ-organ tubuh dalam jangka waktu tertentu. Dalam dunia olahraga dikenal sebagai

---

<sup>29</sup> Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung, Nusa Media, 2012, hlm 310-313

<sup>30</sup> Decaprio, Richard, *Op-cit*, 2013, hlm 49

kemampuan peralatan organ tubuh olahragawan untuk melawan kelelahan selama berlangsungnya aktifitas.<sup>31</sup> Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengetasi beban atau tahanan.<sup>32</sup>

Kelincahan juga merupakan faktor lain yang penting dalam keterampilan motorik, khususnya dalam keterampilan motorik yang mensyaratkan kegesitan, kecepatan, kecekatan dan ketangkasan. Jadi yang dimaksud kelincahan adalah kemampuan seseorang dalam untuk bergerak secara cepat. Kecepatan adalah kapasitas dalam melakukan gerakan dengan beberapa pola dalam waktu yang sangat singkat. Dalam pembelajaran motorik keberhasilan sebuah gerakan sangat ditentukan oleh kecepatan, walaupun tidak semua kegiatan gerak membutuhkan unsur kecepatan. Karena kelentukan merupakan faktor kemampuan gerakan badan yang dilakukan oleh seseorang. Sehingga kelentukan dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan yang dilakukan pada sendi. Koordinasi dapat diartikan sebagai kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.

### **3. Indikator Perkembangan Motorik Kasar**

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

---

<sup>31</sup> Sukadiyanto & Dangsina Muluk, *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*, Bandung, Lubuk Agung, 2011, hlm 60

<sup>32</sup> Sukadiyanto, *Ibid*, 2011, hlm 96

- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri<sup>33</sup>

#### 4. Bermain Anak Usia Dini

##### a. Pengertian Bermain

Ada berbagai pendapat mengenai pengertian bermain, diantaranya : Menurut Berrelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan sendiri oleh pemain.<sup>34</sup> Menurut Hurlock arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>35</sup>

Soegeng Santoso mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>36</sup> Bergen bermain terdiri dari beberapa jenis yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan arahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan

---

2014 <sup>33</sup> UU Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun

<sup>34</sup> Elizabeth B Hurlock , *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga, 1996, hlm 320

<sup>35</sup> Elizabeth B Hurlock, *Ibid*, hlm 320

<sup>36</sup> Slamet Suyanto, *Op-Cit*, hlm 47

untuk mengekspresikan perasaan dan mendapatkan kesenangan tanpa mementingkan hasil akhir.

Dapat disimpulkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela untuk mendapatkan kesenangan, dapat dilakukan menggunakan alat maupun tanpa alat yang aturan permainannya dapat ditentukan sendiri oleh para pemainnya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>37</sup>

#### **b. Manfaat Bermain**

Menurut Andang Ismail dalam kegiatan anak bermain mempunyai banyak manfaat diantaranya:

- 1) Menimbulkan kegembiraan, dimana kegembiraan tersebut dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan yang lain.
- 2) Menumbuhkan kreatifitas anak, di dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.
- 3) Mencerdaskan otak anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual dengan berbagai pengalaman bermain maka anak dapat memperkaya cara berfikir.

---

<sup>37</sup> Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hlm 47

- 4) Sarana untuk bersosialisasi dan membentuk mental, ketika anak bermain dengan orang lain maka anak dapat menjalin komunikasi dan anak dapat menaati peraturan permainan.
- 5) Dapat melatih empati pada anak, dengan bermain peran misalnya anak dapat mengembangkan perkembangan sosial karena anak dapat merasakan penderitaan orang lain.<sup>38</sup>

Menurut Kamtini dan Husni ada tujuh manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain yang sangat penting sebagai pondasi pembelajaran bagi anak di kemudian hari. Tujuh manfaat bermain tersebut yaitu :

- a) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik. Ketika anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh, otot tubuh menjadi kuat akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- b) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Anak yang awal bermain belum terampil karena sering melakukan kegiatan bermain tersebut maka anak dapat menjadi terampil, misalnya ketika bermain kejar-kejaran anak awalnya susah dalam menangkap temannya namun karena anak sering melakukan kejar-kejaran maka anak akan terampil dalam menangkap temannya.

---

<sup>38</sup> Andang Ismail, *Education Games*, Yogyakarta, Pilar Media, 2006, hlm 18-19

- c) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Dengan bermain anak dapat belajar mengenai hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama.
- d) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan pada diri anak ketika anak sedang bermain karena banyak larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-harinya.
- e) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Anak dapat memperoleh konsep pengetahuan (warna, ukuran, bentuk), pengetahuan yang luas, serta kemampuan bahasa yang dapat diingat oleh anak.
- f) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Ada lima macam penginderaan yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan, yang harus selalu diasah agar dapat menjadi lebih tanggap terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya.
- g) Manfaat bermain untuk keterampilan, olahraga, dan menari. Kekuatan otot dan kesehatan tubuh dapat dijadikan dasar yang sangat penting dalam keterampilan olahraga dan menari.<sup>39</sup>

Ada beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berguna bagi perkembangan anak, yaitu:

---

<sup>39</sup> Kamtini & Husni Wardi Tanjung, Op-Cit, hlm 55-57

- (1) Nilai fisik dan kesehatan. Melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya sehingga dapat membuat badan menjadi sehat.
- (2) Nilai pendidikan. Berbagai konsep dan *problem solving* dapat diperoleh anak melalui bermain.
- (3) Nilai kreatif. Anak dapat mencoba berbagai kemampuan secara langsung.
- (4) Nilai sosial. Anak dapat memiliki sikap kerjasama, sportifitas dan disiplin yang diperolehnya selama bermain.
- (5) Nilai moral. Melalui bermain anak dapat mengembangkan sikap jujur, menerima kekalahan dan menjadi pemimpin yang baik.
- (6) Nilai pengenalan diri. Anak dapat memahami kekurangan dan kelebihan dirinya melalui kegiatan bermain.<sup>40</sup>

### c. Karakteristik Bermain

Menurut Andang Ismail enam karakteristik bermain sebagai berikut:

Dilakukan berdasarkan motifasi instrinsik, bermain dilakukan sesuai dengan keinginan dan kepentingan pribadi.

- 1) Bebas bermain, anak tidak dapat dipaksa untuk bermain, jika anak dipaksa maka tidak lagi disebut dengan bermain.
- 2) Fleksibilitas, yang ditandai dengan anak bebas beraktifitas dari satu kegiatan ke kegiatan lain.
- 3) Lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir. Dalam bermain tidak ada tekanan dalam mencapai suatu tujuan.

---

<sup>40</sup> Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Op-Cit*, hlm 54



- 4) Diwarnai emosi yang positif ketika sedang bermain. Dalam kegiatan bermain setidaknya memiliki nilai yang dapat diperoleh dan dinikmati anak.
- 5) Mempunyai kualitas pura-pura. Bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kegiatan nyata sehari-hari.<sup>41</sup>

Karakteristik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Kemampuan motorik setiap anak pasti berbeda-beda hal ini juga dipengaruhi oleh usia, sehingga dalam perkembangan motorik anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda yang di klasifikasikan berdasarkan tingkatan usia.

Menurut Caughlin menunjukkan indikator perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini berdasarkan kronologis usia lima tahun dan enam tahun yaitu:

Kemampuan motorik kasar usia lima tahun meliputi:

- a) Berdiri diatas satu kaki selama 10 detik.
- b) Berjalan diatas papan keseimbangan kedepan, belakang, dan ke samping.
- c) Melompat kebelakang dua kali berturut-turut. Melompat dengan salah satu kaki.
- d) Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola.
- e) Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah kedepan.
- f) Mengayun tanpa bantuan.
- g) Menangkap dengan mantap.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Andang ismail, *Op-Cit*, hlm 20-21

Kemampuan motorik kasar usia enam tahun meliputi :

- (1) Melompati tali setinggi lututnya tanpa menyentuh
- (2) Menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola: memantulkan, melambungkan/menangkap, memukul bola dengan raket.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 menyebutkan bahwa pencapaian perkembangan aspek motorik kasar usia 5-6 tahun adalah :

- (a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- (b) Melakukan koordinasi gerak kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- (c) Melakukan permainan fisik dengan aturan
- (d) Terampil dengan menggunakan tangan kanan dan kiri
- (e) Melakukan kebersihan diri.

## 5. Anak usia dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun ( di indonesia berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ). Adapun berdasarkan pakar-pakar

---

<sup>42</sup> Samsudin, Op-Cit, hlm 105-106

pendidikan anak usia dini yaitu kelompok anak manusia yang berusia 0-8 tahun atau 0-9 tahun.<sup>43</sup>

Anak paud adalah anak pra sekolah yang berusia antara 2-6 tahun seperti pendapat Santrock bahwa anak usia dini pra sekolah adalah anak berusia 2 sampai 5 atau 6 tahun. Masa pra sekolah disebut juga dengan masa kanak-kanak awal. Dengan demikian anak usia 4-5 tahun adalah termasuk anak pra sekolah TK Kelompok A. Karakteristik anak usia 4-5 terdiri dari lima aspek perkembangan yaitu perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, emosi, dan sosial.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>44</sup>

Menurut Beichler dan Snowman anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan

---

<sup>43</sup> Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* ( Jakarta : Depdiknas, 2002 ) hlm 3-4

<sup>44</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Udia Dini*. ( Jakarta : PT Indeks, 2009 ) hlm 6

perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.<sup>45</sup>

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk

---

<sup>45</sup>Maimunah Hasan , “ PAUD” ( Jakarta ,2000 ) hal 55

dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosio-emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.<sup>46</sup>

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.<sup>47</sup>

Menurut John Locke terkenal dengan teori “Tabula rasa” teori ini berpendapat bahwa anak lahir dalam keadaan seperti kertas putih sehingga lingkunganlah yang berpengaruh terhadap pembentukan dirinya. Lingkungan lah yang mengisi kertas kosong tersebut yang dinamakan pengalaman. Pengalaman-pengalaman anak akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

Jean Jacques Rousseau adalah salah satu filsuf yang mendasari teori maturisional yang beranggapan bahwa yang berpengaruh terhadap perkembangan anak adalah berasal dari anak

---

<sup>46</sup> Maimunah Hasan , *Ibid*, hlm 55

<sup>47</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung:PT REmaja RosdaKarya,2012),h.16

sendiri atau berkembang secara alami, pendidikan harus membiarkan anak tumbuh tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan anak antara satu dengan yang lain. Dalam pemikirannya rousseau beranggapan bahwa anak lahir dalam keadaan baik, lingkunganlah yang membuat anak menjadi jahat.

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat saya simpulkan bahwa anak usia dini adalah seperti kertas putih sehingga lingkunganlah yang mempengaruhi terhadap pembentukan dirinya Masa anak usia dini sering disebut juga dengan istilah “golden age” atau masa emas.

### **b. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Hibama S Rahman adalah sebagai berikut.<sup>48</sup>

#### 1) Anak usia 4–6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, Perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya.

- a) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang

---

<sup>48</sup> Munandar, Utami, "Perkembangan Anak Usia Dini" (Bandung, PT Remaja, 1992) hal 67

dilihatnya, bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

### c. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada masa usia dini karakteristik anak sangat berbeda dibandingkan dengan karakteristik tahapan selanjutnya, beberapa karakteristik anak usia dini menurut Hartatik, adalah sebagai berikut :

#### 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia yang ada disekitarnya. Pada masa bayi anak mencoba meraih benda-benda yang ada disekitarnya kemudian pada usia hampir 1 tahun anak suka mengambil dan membuang mainan yang dimainkannya, pada usia 3-4 tahun anak sudah bisa membuat kalimat dengan 4-5 kata, pada masa ini anak-anak suka membongkar pasang mainan yang ada disekitarnya.

Pada usia 5-7 tahun kemampuan anak untuk membuat kalimat sudah menyerupai seperti orang dewasa. Pada masa ini anak jugamemiliki keinginan tahun yang besar terhadap lingkungannya, sehingga anak kerap bertanya pada orang dewasa baik itu guru maupun orang tua tentang hal-hal yang dianggap menarik oleh anak, dan sebaiknya orang tua menanggapi pertanyaan anak dengan baik pula bahkan bisa juga pula orang tua balik

bertanya pada anak, hal ini untuk merangsang daya pikir dan penalaran anak.

## 2) Merupakan pribadi yang unik

Secara umum pola perkembangan anak usia dini adalah sama, namun perlu disadari bahwa tiap-tiap anak memiliki keunikannya sendiri-sendiri. Bahkan meskipun anak tersebut kembar. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genestis maupun berasal dari faktor lingkungan anak. Guru sebagai pendidik harus benar-benar memahami kebutuhan tiap-tiap anak dalam pemebelajaranya.

## 3) Suka berfantasi juga berimajinasi

Anak usia dini suka berfantasi dan juga berimajinasi dengan pikiranya, kemudian anak dapat menceritakan dengan begitu antusias seolah-olah dia mengalami sendiri , padahal bisa saja hal tersebut hanya hasil dari imajinasi anak. Kadang anak usia dini juga belum bisa membedakan dengan jelas antara kenyataan dan fantasi, sehingga sering kali orang dewasa menganggap anak berbohong.

Fantasi dan imajinasi anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Untuk itu anak perlu untuk mendapatkan bimbingan agar dapat membadakan antara kenyataan dan fantasi maupun imajinasi anak. Fantasi menurut Lubis adalah kemampuan berbentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak untuk



menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata, contohnya : teman imajiner bagi anak.

#### 4) Masa paling potensi untuk belajar

Pada usia 0-8 tahun perkembangan otak anak dapat mencapai 80%, sehingga jika anak diberikan stimulasi-stimulasi yang dapat merangsang otak anak maka neuron-neuron yang ada dalam otak anak akan berkembang atau bercabang-cabang sehingga akan menjadi lebih cerdas. Namun pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak **menetap jika** digunakan secara terus menerus akan **akan menyusut jika tidak digunakan.**

Pada masa inilah disebut masa *golden age* yang merupakan masa paling potensi untuk anak dalam belajar guna mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

#### 5) Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris artinya berpusat pada aku, artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Egosentrisme pada anak dapat merugikan bagi penyesuaian diri dan sosialnya jika terjadi berkelanjutan. Seorang ahli anak, Jean Piaget memasukkan karakter tersebut pada tahapan kognitif preoperation pada usia 2-7 tahun.

#### 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang rentang adalah dimaksudkan anak mudah teralihkan perhatiannya terhadap hal lain yang lebih menarik, atau anak mudah bosan terhadap suatu hal yang dikerjakannya jika merasa sudah tidak menarik lagi. Jangka waktu anak usia dini untuk berkonsentrasi adalah 10 menit untuk anak dibawah umur 5 tahun menurut Harcllock.

#### 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai bisa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, pada masa ini anak akan belajar memahami kepentingan orang lain, belajar mengalah, berbagi dan mengantri, dalam hal ini anak juga belajar berperilaku sesuai harapan sosialnya karena ia membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.<sup>49</sup>

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Richard

D.Kellough Kuntjojo adalah sebagai berikut:

- (1) Egosentris.
- (2) Memiliki curiosity yang tinggi.
- (3) Makhluk sosial.
- (4) The unique person.
- (5) Kaya dengan fantasi.
- (6) Daya konsentrasi yang pendek.
- (7) Masa belajar yang paling potensial.

---

<sup>49</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. ( Jakarta : PT Indeks, 2009 ).hlm 6

#### **D. Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini ( AUD )**

Implementasi secara sederhana pelaksanaan atau penerapan. Implementasi yang penulis maksud adalah bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Implementasi yang berarti pelaksanaan.<sup>50</sup> Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia implementasi berarti penerapan, pelaksanaan.<sup>51</sup>

Masa usia dini sering disebut sebagai masa ( *golden age* ). Hal ini dikatakan sebab pada masa ini adalah masa-masa yang sangat tepat untuk menstimulus serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diasah sejak usia dini ialah perkembangan motorik kasar anak.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan.

---

<sup>50</sup> John M, Echoles dan Hasan Saidly, *Kamus Inggris Indonesia*. ( Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2000 ), hlm 313.

<sup>51</sup> Tri Kurnia Nurhayati, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. ( Jakarta : Eksa Media, 2005 ), hlm 293.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Anak perlu kita kenalkan secara langsung terhadap apa saja yang akan kita ajarkan. Melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalam langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna dan mengenalkan permainan tradisional pada anak untuk melatih motorik kasar anak usia dini.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak ialah permainan tradisional sunda manda ( engklek ). Permainan sunda manda ( engklek ) adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lebih yang digambari petak-petak untuk bermain.<sup>52</sup>

### **1. Langkah-langkah permainan tradisional sunda manda**

- a. Gambar bidang sunda manda ( engklek ) bidang ini banyak variasi anak menggunakan motorik kasar dan anak menggunakan seni kreativitasnya untuk membuat pola sunda manda

---

<sup>52</sup> Nanang Budiman, *Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngawen Kabupaten Gunung Kidul*. ( Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 ), hlm.1

- b. Anak menggunakan perkembangan sosial emosionalnya untuk melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- c. Selanjutnya anak menggunakan kognitifnya dalam permainan sunda manda, dalam permainan ini tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya,
- d. Selanjutnya dengan menggunakan motorik kasarnya ( kaki ) motorik kasar dan kognitifnya yaitu Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, mengambil gacuh dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis / terjatuh saat mengambil gacuhnya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- e. Anak menggunakan motorik halus yaitu dengan tangan pada saat mengambil gacuh dan motorik kasar pada saat melewati kotak-kotak yang sudah digambar. Apabila pemain berhasil mengambil gacuh digunung, maka ia harus melemparkanya keluar dari bidang sunda manda. Kemudian pemain tersebut sunda manda sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuh yang dilemparkan tadi.
- f. Selanjutnya anak menggunakan kognitif, motorik halusya dalam melakukan permainan selanjutnya yaitu Jika berhasil, pemain lanjut ke

tahap mencari “ sawah “ dengan cara menjangkling gacuh dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang sunda manda dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempat. Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang sunda manda, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.

- g. Dalam permainan akhir anak menggunakan kognitif yaitu pada saat anak menghitung jumlah sawah yang didapatnya kemudian seni kreatifitasnya yaitu ketika anak menandai bidang sunda manda dan Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

Manfaat permainan tradisional sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Selain itu, permainan sunda manda juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, selain juga mengajarkan kebersamaan. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan

baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas tanah, dan lain-lain.<sup>53</sup>



---

<sup>53</sup> Novi Mulyani, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Diva Pres ). hlm 113

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> sesuai dengan focus penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang apakah Implementasi permainan tradisional pada anak usia dini melalui penelitian dilapangan di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Menurut John W Creswell yang dikutip oleh hamid patiliam: “penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan untuk memahami masalah social berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dengan sebuah latar ilmiah”.<sup>2</sup> Kemudian Bogdan dan Taylor mengartikan penelitian Kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan pelaku yang diamati.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif,dan R & D*, Bandung, Alfabet,2015,hlm.3

<sup>2</sup> Hamid Patiliam, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung Alpa Beta, 2005,hlm.56

<sup>3</sup> Sugiyono, *Ibid*,hlm.60



Menurut Strauss dan Corbin yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai ( diperoleh ) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi ( pengukuran ). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain.

Menurut Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran yang jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> V Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, ( Yogyakarta : PT Pustaka Baru, 2014 ), hlm 19.

## B. Sifat Penelitian

Dilihat dari sifatnya, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskripsi ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah memahami apa yang dipelajari dari persepektif kejadian itu. Oleh karena itu seorang peneliti dalam penelitian kualitatif menerangkan pemaknaan kejadian atau peristiwa yang ditelitinya, menjadi seorang pencatat detail-detail berdasarkan persepektif kejadian tersebut. Artinya seorang penelitian kualitatif hanya melaporkan pemahaman sebuah kejadian melalui kejadiannya sendiri.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda atau lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya (atributnya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah sifat keadaan (*attributes*) dari sesuatu benda, orang atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian.

Menurut Robert K Yin subjek penelitian adalah manusia atau responden yang diminta untuk masuk kedalam laboratorium ( pengamatan ), yaitu suatu lingkungan yang hampir keseluruhan terkontrol oleh peneliti.<sup>5</sup> Menurut Sugiono objek peneliti merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dan sumber data utama adalah guru (pendidik) di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani yang berjumlah 2 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani dan orang tua atau wali murid. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah tentang Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

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

---

<sup>5</sup> Robert K Yin, *Kasusu Desain dan Metode*, ( Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2009 ), hlm 87.

<sup>6</sup>[http://kampusmaroon.blogspot.co.id/2013/12/objek-peneliti-desain\\_31.html](http://kampusmaroon.blogspot.co.id/2013/12/objek-peneliti-desain_31.html).29 januari 2018.jam 19.55 WIB.

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penulisan ini. Penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang relevan dengan penelitian ini. Teknik-teknik yang digunakan tersebut adalah:

#### 1. Interview atau wawancara

Metode interview dipakai sebagai pelengkap atau bantu. Metode wawancara adalah bentuk komunikasi lisan antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang yang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.

Menurut Sutrisno Hadi, bahwa interview adalah “suatu proses Tanya jawab secara lisan dimana dua orang berhadapan-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat yang lainnya dan mendengarkan dengan telinga sendiri suaranya.”<sup>7</sup> Dengan demikian dapat di pahami bahwa interview atau wawancara adalah suatu proses Tanya jawab secara lisan antara dua orang dan saling bertanya untuk mendapatkan informasi atau keterangan. metode ini digunakan untuk mencari data tentang proses pelaksanaan permainan tradisional di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani, serta faktor penghambat dan pendukung permainan tradisional pada anak usia dini.

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dua orang atau lebih bertatap muka, mendengarkan

---

<sup>7</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Andi Offset, Jilid ,1989) hlm.21

secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.<sup>8</sup> Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*).<sup>9</sup>

Menurut S.Nasution, wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Imam Suprayoga dan Tambroni, wawancara adalah percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*) dengan maksud tertentu.<sup>11</sup>

Jenis- jenis wawancara :

a. Wawancara Terpimpin

Wawancara yang menggunakan panduan pokok-pokok yang diteliti. Wawancara ini untuk memudahkan narasumber untuk menjawab pertanyaan karna pada wawancara ini narasumber hanya menjawab antara iya dan tidak.

2. Observasi

Metode ini digunakan sebagai metode pokok ataupun metode utama. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis

---

<sup>8</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta, hlm 89

<sup>9</sup> Lexi J. Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm 135

<sup>10</sup> S.Nasution, *Metode Reseach ( Penelitian Ilmiah )*, Bumi Aksara, Jakarta, cet 3, 2006, hlm 113

<sup>11</sup> Imam Suprayoga dan Tambroni, *Metode Penelitian dan Agama*, Remaja Rosdakarya, Bandung, cet 2, 2003, hlm 172

Fenomena-fenomena yang di teliti, dengan observasi kiata akan memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan siial, yang sukar diperoleh dengan metode lain.<sup>12</sup>

Dalam penelitian ini bentuk observasi yang digunakan adalah observasi partisipan. Oleh karena itu , peneliti mengamati secara langsung keadaan Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung. baik dari segi gedung, sarana dan prasarana , ruangan kelas, pelaksanaan serta media-media yang digunakan dalam permainan tradisional. Dengan menggunakan metode observasi ini dapat mempermudah penulis untuk mendapatkan data tentang bagaimana kegiatan permainan tradisional yang diterapkan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

### 3. Dokumentasi.

Menurut Suharsimi Arikunto, ”dokumentasi adalah menari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku,surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya”<sup>13</sup>

Dengan demikian jelasnya bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Adapun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah tentang sejarah berdirinya Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani

---

<sup>12</sup> Nasution, *Metode Research*, Yogyakarta, PT.Bumi Aksara, 2006,hlm.106

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Op-Cit*,hlm.206

Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung, letak geografis, visi, misi, tujuan, Sarana dan prasarana, data guru, data anak, dan foto-foto.

### **E. Analisis Data**

Analisis data merupakan tahapan yang sangat akurat dilakukan oleh peneliti dalam sebuah penelitian adalah mendapatkan data serta memberikan makna pada data tersebut melalui analisis. Analisis data dilakukan secara profesional dengan mengikuti pada kerangka dan spesifikasi keilmuan tertentu.

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dalam satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang dirasakan oleh data. Ketika data yang terkumpul sangat banyak dan bervariasi seperti gambar, foto, laporan, biografi, dan sebagainya, maka pekerjaan analisis data dalam hal ini adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode dalam mengkategorisasikannya.

Data-data penilaian yang telah terkumpulkan dari sumber-sumber penelitian dengan menggunakan instrumen-instrumen yang disebutkan di atas, maka data tersebut akan disajikan dan di analisis secara sistematis sehingga mencapai hasil yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penulis menganalisis data dengan model Miles dan Huberman selama berada dilapangan, Aktivitas dalam analisis data meliputi data reduction,

data display, dan conclusion drawing/verification. Proses analisa kualitatif tersebut dapat dijabarkan kedalam 3 langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Langkah pertama dalam menganalisa adalah mereduksi data yaitu penulis merangkum semua hasil wawancara, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada yang penting serta membuang hal yang tidak penting. Misalnya hasil wawancara dari seluruh sumber dikumpulkan dan dirangkum bagian-bagian yang menjadi wujud permainan tradisional, penerapan permainan tradisional serta data gambaran TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Display data merupakan proses mendeskripsikan kumpulan informasi secara sistematis dalam bentuk susunan yang jelas untuk membantu penulis menganalisa hasil penelitian.

Untuk memudahkan penyajian data ini peneliti membuat atatan lapangan dalam bentuk teks naratif untuk memudahkan penguasaan informasi atau data yang dimaksud.

3. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi (*conclusion Drawing and verification*).

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang



telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasikan dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan, mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul.

Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap peneliti selesai wawancara, ditempuh dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden. Komponen-komponen analisis data yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut karakter analisis data, atas dasar tersebut karakter analisis kualitatif disebut pula dengan model interaktif.

## F. Uji Keabsahan

Dalam penelitian kualitatif, untuk keperluan pemeriksaan keabsahan data dikembangkan empat indikator, yaitu: (1) kredibilitas, (2) keteralihan atau *transferability*, (3) kebergantungan atau *dependability*, dan (4) kepastian Uji Kepastian atau *conformability*.

### 1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas data diperiksa dengan teknik-teknik sebagai berikut :

#### a. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan ialah memberi kesempatan bagi peneliti menambah waktu pengamatan agar dapat mendalami

temuan-temuannya. Penambahan waktu ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk memeriksa kemungkinan bias atau salah persepsi, memperinci serta melengkapi data atau informasi dari lapangan. Dengan demikian, penelitiannya bertambah dalam dan lengkap.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan *cek* dan *ricek*. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu :

- 1) Triangulasi sumber adalah mengharuskan si peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi. Dalam hal ini peneliti tidak hanya melakukan wawancara pada orang tua sang anak saja melainkan juga pada guru serta teman-temannya agar didapatkan data dan informasi yang akurat.
- 2) Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek. Baik ketika anak itu beraktivitas di dalam maupun di luar kelas. Jika ada catatan tertulis tentang anak, si peneliti mesti menggunakannya. Semua metode yang berbeda, yaitu wawancara, pengamatan, dan analisis dokumen digunakan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan dan rinci tentang anak itu. Apa yang tidak

muncul dalam wawancara bisa kelihatan pada waktu diamati. Begitupun sebaliknya. Apa yang belum tampak pada waktu pengamatan, bisa terjelaskan dalam wawancara.

- 3) Triangulasi waktu adalah memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke Taman Kanak-kanak, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang.<sup>14</sup>

## 2. Uji Keteralihan atau *transability*

Dilakukan dengan cara menggunakan hasil penelitian pada tempat atau lokasi lain. Pada pemanfaatan itu harus memenuhi persyaratan yaitu adanya kesamaan atau kemiripan konteks sosialnya.

Pemanfaatan hasil penelitian itu sangat tergantung dari kerincian dan kelengkapan hasil penelitian, sehingga dapat diketahui dengan akurat apa saja yang merupakan temuan khusus penelitian. Karena itu uji ini sangat tergantung dari kemampuan si peneliti dalam membuat laporan penelitian yang rinci, akurat, lengkap, dan mendalam. Jika persyaratan ini terpenuhi, ada kemungkinan hasil penelitian itu dapat ditransfer.

---

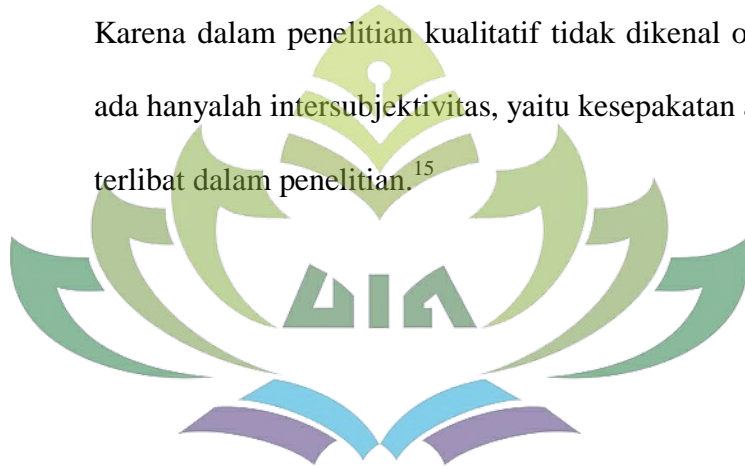
<sup>14</sup> Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.89.

### 3. Uji Ketergantungan atau *dependability*

Merupakan pemeriksaan yang rinci atau audit lengkap terhadap proses penelitian. Ukurannya adalah, dalam kondisi yang lebih kurang sama apakah penelitian itu dapat diteliti ulang.

### 4. Uji Kepastian atau *conformability*

Merupakan suatu cara untuk memastikan, apakah terjadi kesepakatan antara yang diteliti dan peneliti. Ini perlu diperiksa. Karena dalam penelitian kualitatif tidak dikenal objektivitas. Yang ada hanyalah intersubjektivitas, yaitu kesepakatan antar subjek yang terlibat dalam penelitian.<sup>15</sup>



---

<sup>15</sup> *Ibid*, h.88-93.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandara Lampung.**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah , maka dapat disusun secara singkat berdirinya TK Tut Wuri Handayani kecamatan langka pura bandar lampung dibawah yayasan Nitiharjo adalah suatu lembaga pendidikan yang bersetatus suwasta dengan akte tanggal berdiri A.11.8071/1.12/T/1988 Tanggal 5 April 1984 Jl. Pagar Alam Komplek Griya Sejahtera Blok P.No 3 Gunung Terang. Awal berdirinya lembaga ini. Karena melihat kenyataan bahwa dilingkungan komplek griya sejahtera ini banyak anak usia dini yang sangat memerlukan tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Oleh sebab itu didirikan kelompok bermain yang diberi nama TK Tut wuri handayani dibawah naungan yayasan Nitiharjo. Sejak awal berdirinya lembaga taman kanak-kanak dengan lokasi luas bangunan, bumi 240, kelas 0.77, permeter 160.000. Bangunan 80, kelas 0.27, permeter 429.000.

TK Tut Wuri Handayani kecamatan langka pura bandar lampung dari awal sampai sekarang mengalami pergantian kepala sekolah diantaranya yang pernah menjabat adalah sebagai berikut :

1. Een, masa bakti 1984-1986
2. Yuli Ferlina. S.Pd, masa bakti 1986-2007
3. Nining Mulyati. M.Pd, masa bakti 2007- sampai dengan sekarang

Berkat kerjasama yang baik antara para guru, siswa dan wali siswa mulai awal berdiriya sampai sekarang mengalami perkembangan yang baik dari segi kualitas maupun kuantitas pendidikanya.

## **2. Visi, Misi dan Tujuan TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.**

### **a. Visi TK Tut Wuri Handayani**

Mewujudkan taman kanak-kanak yang bermutu yang menghasilkan siswa-siswi yang kreatif, terampil dan berbudi pekerti yang luhur.

### **b. Misi TK Tut Wuri Handayani**

Mengciptakan hubungan yang erat dan serasi serta harmonis antara lingkungan sekolah, guru, orang tua dan masyarakat sekitar.

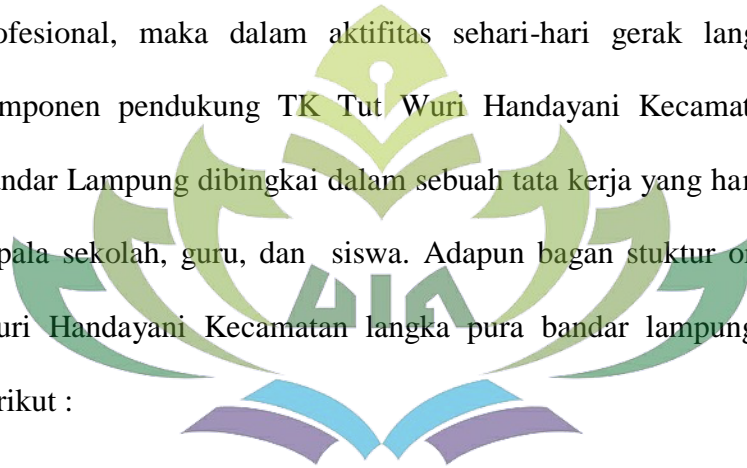
### **c. Tujuan TK Tut Wuri Handayani**

- 1) Meningkatkan kreativitas murid dan guru
- 2) Menjalin kerjasama dengan masyarakat serta menjaga keharmonisan antara lingkungan sekolah dengan masyarakat.

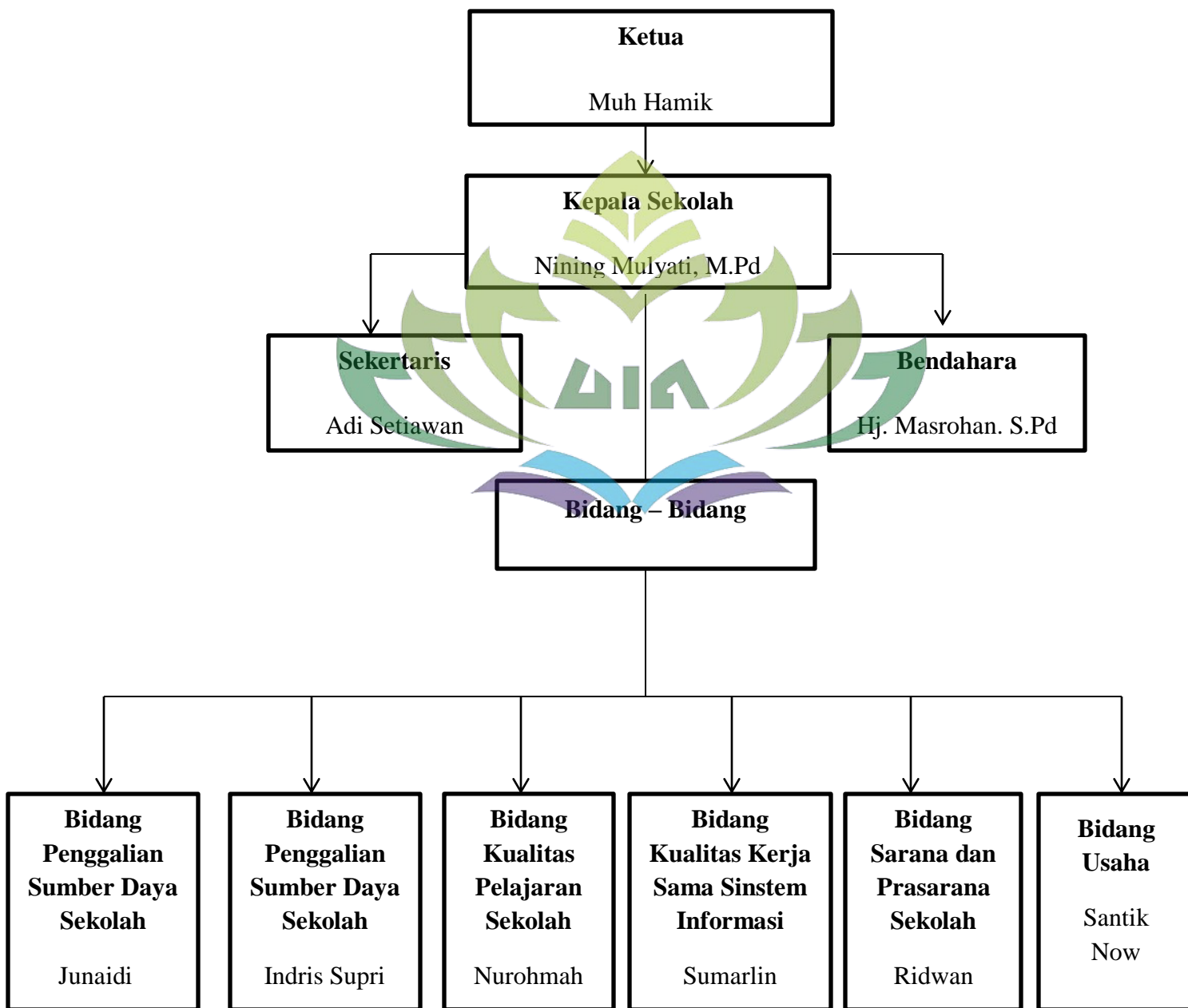
## **B. Stuktur Organisasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.**

Stuktur organisasi diartikan sebagai kerangka yang menunjukkan segenap tujuan dan pekerjaan untuk mencapai tujuan organisasi, hubungan antara fungsi serta wewenang dan tanggung jawab dari tiap-tiap personal sebagai pelaksanaan organisasi.

Dalam rangka mewujudkan sekolah sebagai lembaga pendidik yang profesional, maka dalam aktifitas sehari-hari gerak langkah komponen-komponen pendukung TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung dibingkai dalam sebuah tata kerja yang harmonis mulai dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Adapun bagan stuktur organisasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan langka pura bandar lampung adalah sebagai berikut :

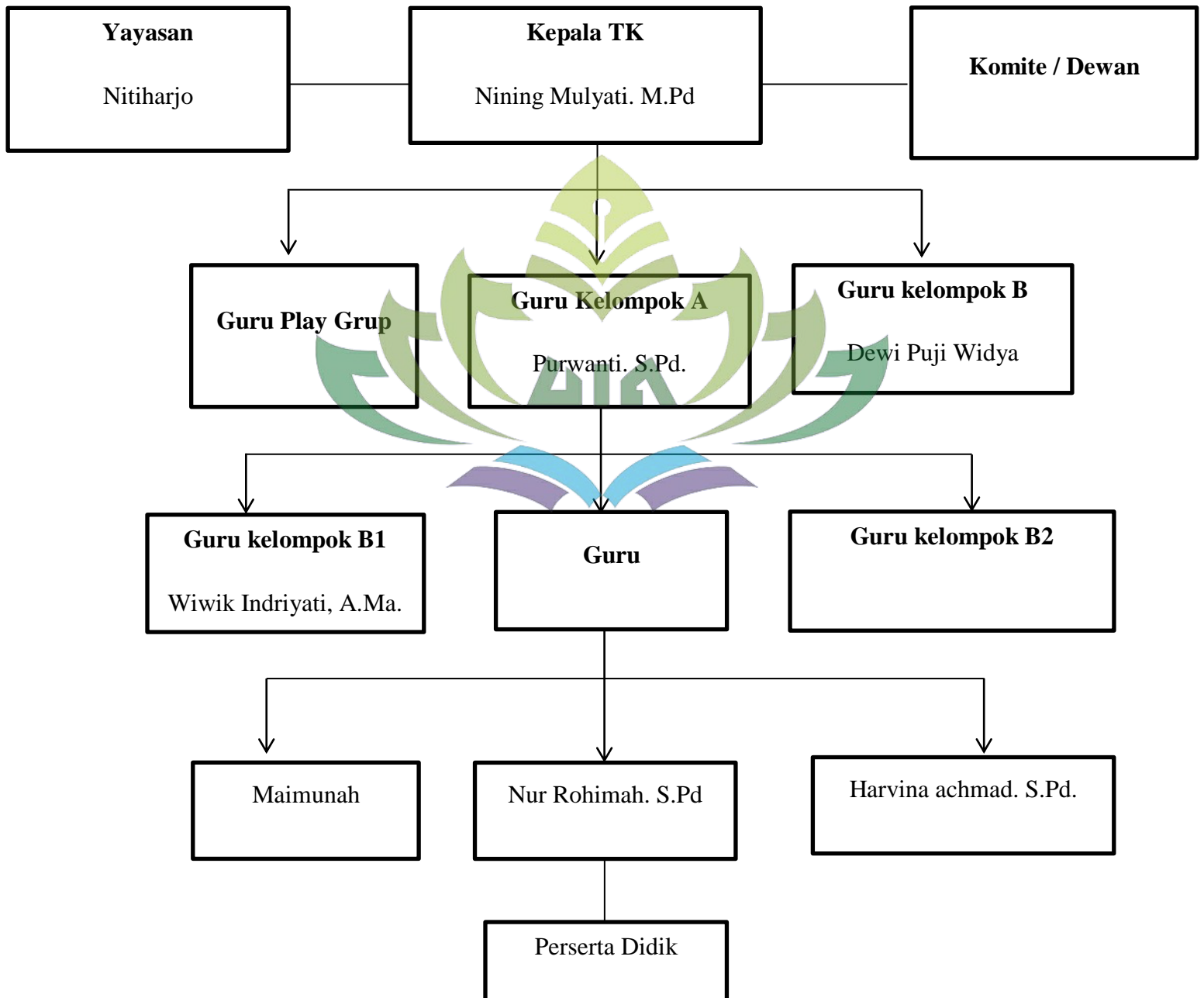


**Tabel 3**  
**Bagian Stuktur Komite / Dewan Guru TK Tut Wuri Handayani**  
**Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**





**Tabel 4**  
**Struktur Organisasi TK Tut Wuri Handayani**  
**Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**



### **C. Struktur Kurikulum TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**

Kurikulum merupakan komponen yang terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan karena merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Kurikulum yang digunakan TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung yakni mengacu pada kurikulum Departemen Agama dan Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan waka kurikulum.

Kurikulum TK Tut Wuri Handayani kecamatan langka pura bandar lampung mengacu pada kurikulum Departemen Agama ( DEPAG ) dan Departemen Pendidikan Nasional ( DIKNAS ). Untuk proses Implementasi permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.

Adapun struktur kurikulum yang dilaksanakan di TK Tut wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung sebagai berikut :

**Tabel 5**  
**Struktur Kurikulum TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka pura**  
**Bandar Lampung**  
**Tahun Ajaran 2017 /2018**  
**TEMA SEMESTER I**

No	TEMA	JUMLAH
1	Diri sendiri ( Aku, panca indra )	3 Minggu
2	Lingkunganku ( Keluarga, Rumah dan Sekolah )	4 Minggu
3	Kebutuhanku ( Makanan, Minuman, Pakaian, Kebersihan dan Kesehatan )	3 Minggu
4	Binatang	3 Minggu
5	Tanaman	3 Minggu
	<b>JUMLAH</b>	17 Minggu

**TEMA SEMESTER II**

No	TEMA	JUMLAH
1	Rekreasi	4 Minggu
2	Pekerjaan	3 Minggu
3	Air, Udara, Api	2 Minggu
4	Alat Komunikasi	2 Minggu
5	Tanak Airku	3 Minggu
6	Alam Semesta	3 Minggu
	<b>JUMLAH</b>	17 Minggu

#### **D. Sarana dan Prasarana TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**

Sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pengadaan sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya, dan jenis layanan taman kanak-kanak ( TK ). Sarana dan prasarana merupakan prasarat penting untuk mendukung dan menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dilembaga pendidikan.

Untuk mengetahui sarana dan prasarana belajar yang ada di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung penulis mengadakan penggalian data observasi secara langsung dilokasi penelitian. Secara lebih jelas penulis paparkan sebagai berikut :

- a. Pusat pembelajaran yang terdiri dari : Ruang kelas A, ruang kelas B1 dan Ruang kelas B2
- b. Perkantoran yang terdiri dari : Ruang kepala sekolah, ruang guru
- c. Sarana pendukung terdiri dari : Sarana bermain ( APE dalam dan APE luar )
- d. Sarana penunjang terdiri dari : Gudang dan ruang toilet ( 1 ruang toilet guru 1 ruang toilet peserta didik ), ruang dapur, halaman bermain.

Tabel 6

**Daptar Sarana dan Prasarana TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka  
Pura Bandar Lampung**

**Tahun Ajaran 2017 / 2018**

**1. Data Ruangan Pembelajaran**

No	Ruang Belajar	Kondisi	Keterangan
1	Ruang kelas A		
2	Ruang kelas B1		
3	Ruang kelas B2		

*Sumber : Dokumentasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar*

*Lampung TP 2017 / 2018*

Ruang pembelajaran di taman kanak-kanak kecamatan langka pura bandar lampung sangat bervariasi dengan warna-warni dan bentuk-bentuk yang unik sehingga membuat anak akan tertarik dalam suasana yang menyenangkan. Dan setiap ruang kelas mempunyai bentuk yang unik serta suasana ruangan yang menarik, ini membuat anak-anak lebih mudah untuk memahami apa yang diberikan guru-guru sehingga perkembangan anak akan sangat mudah untuk mencerdaskan dengan permainan-permainan yang ada diruang kelas masing-masing.

## 2. Data Ruangan Perkantoran

No	Ruang Perkantoran	Kondisi	Keterangan
1	Ruang kantor kepala sekolah		
2	Ruang guru		

## 3. Sarana Penunjang

No	Ruang Penunjang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Kamar mandi	2	Baik	
2	Ruang dapur	1	Baik	
3	Halaman bermain	1	Baik	

*Sumber : Dokumentasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar*

*Lampung T.P 2017/2018*

## E. Keadaan Guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung

Dalam kegiatan program pendidikan TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung didukung oleh tenaga pendidik yang cukup beragam. Dibawah ini data keadaan tenaga pendidik di TK Tut Wuri Handayani Bandar Lampung.

**Tabel 7**  
**Daftar Nama-Nama Guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura**  
**Bandar Lampung**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**

NO	Nama	Pendidik Terakhir	Jabatan
1	Nining Mulyati, M.Pd	S-2. STKIP-PGRI	Kepala TK
2	Wiwik Indriyati, A.Ma	D-2. Unila	Guru kelompok B1
3	Nur Rohimah, S.Pd	S-1. STKIP-PGRI	Guru kelompok B2
4	Purwanti, S.Pd AUD	UT.	Guru kelompok A1
5	Harvina Achmad, S.Pd	S-1. Unila	Guru kelompok A2
6	Dewi Puji Widia, S.Pd	Proses	Guru kelompok B1
7	Maimunah, S.Pd	Proses	Guru kelompok B2

*Sumber : Dokumentasi TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung T.P 2017/2018*

#### **F. Keadaan Peserta Didik di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.**

Peserta didik di TK Tut wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung dibagi menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok kober dan kelompok TK. Kelompok kober usia 4-5 tahun dan kelompok TK 5-6 tahun.

**Tabel 8**  
**Keadaan Peserta Didik TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura**  
**Bandar Lampung**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kober	5	5	10
TK	15	20	35
Jumlah	20	25	45

### G. Analisis Data

Pada bab ini akan dibahas mengenai pengolahan data yang diolah dan di analisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interviuw pada guru mengenai perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B1 dengan menggunakan permainan tradisional.

#### 1. Pelaksanaan peneran permainan tradisional sunda manda

Permainan tradisional sunda manda / engklek adalah merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambarkan diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak 1 ke kotak berikutnya. Permainan sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Permainan sunda manda sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan saling suluduk ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpijak. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja.



Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian menggunakan *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki *gacuk* tersebut. Cara memainkannya yaitu setelah beberapa anak menyepakati bermain sunda manda, anak membuat petak arena permainan dan mencari *gacuk*.

- a. Langkah pertama guru menggambar bidang sunda manda ( engklek ) bidang ini banyak variasi
- b. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- c. Permainan tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjtnya.
- d. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, mengambil gacuh dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis. Apabila

pemain tersebut menyentuh garis / terjatuh saat mengambil gacuhnya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.

- e. Apabila pemain berhasil mengambil gacuh digunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang sunda manda. Kemudian pemain tersebut sunda manda sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuh yang dilemparkan tadi.
- f. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “ sawah “ dengan cara menjangkling gacuh dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang sunda manda dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempat. Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang sunda manda, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.
- g. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

## **2. Perkembangan Fisik Motorik Anak usia dini**

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan pada tanggal 02 April sampai 02 Mei 2018 mengenai perkembangan fisik motorik anak usia dini dengan menggunakan metode permainan tradisional sunda manda ( engklek )

dengan indikator melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Dari pengamatan yang penulis lakukan ada 3 anak yang belum berkembang ( BB ), ada 5 anak yang mulai berkembang ( MB ) dan ada 7 anak yang sudah berkembang sesuai harapan ( BSH ). Hal ini terlihat ketika anak melakukan permainan tradisional sunda manda.

- b. Melakukan gerakan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Dalam indikator ini guru mengajak anak usia dini untuk melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan tradisional sunda manda ( engklrk ) sehingga anak menjadi nyaman dan tidak cidera ( kram ) pada saat melakukan permainan tradisional sunda manda.

- c. Melakukan fisik dengan aturan

Dalam indikator ini guru menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara memainkannya dan permainan ini menggunakan satu kaki. Langkah pertama guru membagi kelompok kemudian melakukan hompimpah yang menang duluanlah yang akan main pertama. Langkah kedua guru menjelaskan kepada anak permainan tradisional ini memanfaatkan barang bekas seperti membuat gacuh pada genteng. Kemudian guru menjelaskan sebelum permainan dimulai anak diminta melemparkan gacuh terlebih dahulu kedalam kotak-kotak permainan tradisional sunda manda dan terakhir guru menjelaskan bahwa

permainan tradisional ini menggunakan satu kaki ( ingkling ) dengan melewati kotak-kotak permainan tradisional sunda manda.

d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dalam indikator ini terampil menggunakan tangan kanan dan kiri sangat diutamakan karena dalam permainan ini anak mengambil gacuh setelah selesai dari finis / pujak permainan tradisional sehingga anak menggunakan tangannya untuk mengambil gacuh tersebut.

e. Melakukan Kegiatan Kebersihan Diri

Dalam indikator ini guru menjelaskan setelah permainan tradisional ini selesai anak diminta mencuci tangannya menggunakan sabun sehingga tidak ada kuman yang menempel ditangan, karena permainan ini dilakukan di alam terbuka.

## **E. Pembahasan**

Kegiatan bermain di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung diawali dengan pemilihan sub tema pembuatan RPPH yang dilakukan oleh guru, hal ini bertujuan agar proses kegiatan yang akan dilakukan akan berjalan lebih berstruktur. Kemudian dilanjutkan dengan memadukan sub tema dengan metode apa yang akan diterapkan kepada anak sehingga lebih maksimal ketika proses pembelajaran berlangsung. Disini penulis melihat guru kurang mengajarkan / menjelaskan tentang permainan tradisional sehingga anak kurang faham apa itu permainan tradisional padahal permainan tradisional ini

sangat baik untuk perkembangan usia dini, di era yang sekarang ini seharusnya guru lebih menjelaskan tentang permainan tradisional sehingga permainan tradisional tidak punah dan kita sebagai warga negara indonesia perlu melestarikan budaya kita yaitu dengan cara mengenalkan permainan tradisional sunda manda. Namun kenyataanya guru tidak melakukan hal ini karena menurut hasil wawancara yang penulis lakukan kepada guru. Dari lima langkah permainan tradisional khususnya permainan sunda manda ( engklek ) hanya tiga yang dilakukan guru, sedangkan dua langkah permainan tradisional tidak diterapkan, seharusnya jika seluruh langkah-langkah permainan tradisional ini dilaksanakan diharapkan perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar pada anak dapat berkembang secara optimal.

Setelah melihat upaya yang dilakukan oleh ke dua guru pada kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani, dengan berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka penulis mendapat hasil data observasi perkembangan motorik kasar anak usai dini dengan menggunakan permainan tradisional sunda manda.

**Tabel 9**  
**Data Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**  
**di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani**

No	Nama	Indikator Pencapaian																											
		Melakukan gerakan tubuh secara tekoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincihan				Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam				Melakukan gerakan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri				Melakukan kegiatan kebersihan diri				Total							
		B B	M B	BS H	BS B	BB	M B	BSH	BS B	BB	MB	BSH	BS B	BB	MB	BS H	BSB	BB	M B	BS H	BSB	Skor	Nilai						
1	Agung		2				2							2								2			10	MB			
2	Azam		2				2							2											2		10	MB	
3	Azri	1					2						1												2		7	BB	
4	Gendis		2																							3		14	BSH
5	Rafael			3			2																			3		14	BSH
6	Wahyu		2				2							2												2		10	MB
7	Nisa		2				2							2												2		10	MB
8	Risda			3																						3		14	BSH
9	Deta	1					2						1													2		7	BB
10	Manda	1					2						1													2		7	BB
11	Nizam		2				2																			3		11	MB
12	Okta			3			2																			3		14	BSH
13	Prajibta		2				2							2												2		10	MB
14	Aditia		2				2							2												2		10	MB
15	Oza		2				2							2												2		10	MB

Sumber : Dokumentasi di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung.<sup>1</sup>

$$SBx = \frac{1}{6} (\text{Skor Maximal} - \text{Skor Minimal siswa})$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

### Rumus Konvensi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BB = x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$MB = \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$BSH = \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$BSB = x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

Ket  $x$  = nilai siswa

$$SBx = \frac{1}{6} (14 + 7) = \frac{1}{6} \times 21 = 3,5$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (14 + 7) = \frac{1}{2} \times 21 = 10,5$$

$$BB \text{ Belum Berkembang}^2$$

$$= x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$= x < 10,5 - 1.3,5$$

$$BB = x < 7$$

$$MB \text{ Mulai Berkembang}$$

$$= \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$= 10;5 > x \geq 10,5 - 1.3,5$$

---

<sup>1</sup> Hasil penelitian dikelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung 25 April 2018.

<sup>2</sup> Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, (Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset, 2008), hlm. 122

$$MB = 10,5 > x \geq 7$$

BSH Berkembang Sesuai Harapan

$$= \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$= 10,5 + 1.3,5 > x \geq 10,5$$

$$BSH = 14 > x \geq 10,5$$

BSB Berkembang Sangat Baik

$$= x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

$$= x \geq 10,5 + 1.3,5$$

$$BSB = \geq 14$$

Keterangan Nilai Mutu

$$BB : x < 7$$

$$MB : 10,5 > x \geq 7$$

$$BSH : 14 > x \geq 10,5$$

$$BSB : \geq 14$$

Keterangan Kemampuan Siswa

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

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar



Lampung. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai perkembangan motorik kasar kelompok B1 usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik kasar Agung Saputra, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Agung dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermain permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar agung dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.
2. Perkembangan motorik kasar Muhammad Azam Ramadhan, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan

permainan tradisional Azam dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermain permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar azam dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

3. Perkembangan motorik kasar Azri Faturahman, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Azri dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan belum berkembang karena pada saat melewati kotak-kotak permainan tradisional azri belum mampu seimbang dengan badanya, selanjutnya pada item ke dua azri sudah mulai berkembang karena azri sudah mau mengikuti guru pada saat pemanasan

sederhana sebelum melakukan permainan tradisional, selanjutnya di item ketiga azri belum berkembang karena azri tidak mematuhi peraturan ketika bermain, selanjutnya di item yang ke empat azri belum berkembang menggunakan tangan kanan dan kiri karena azri belum konsisten dalam mengambil gacuh, dan di item yang terakhir azri mulai berkembang karena setelah selesai bermain permainan tradisional azri sudah mau membersihkan dirinya tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar azri dalam permainan tradisional sunda manda dinilai belum berkembang.

4. Perkembangan motorik kasar Gendis Nindia Kusuma, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Gendis dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan sudah berkembang sesuai harapan gendis sudah mampu menyeimbangkan tubuhnya dalam permainan sunda manda, di item kedua selanjutnya gendis juga sudah berkembang sesuai harapan gendis sudah mampu melakukan gerakan terkoordinasi mata kaki dan kepala nya ketika guru mengajak melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan, di item ketiga selanjutnya gendis juga sudah berkembang sesuai harapan gendis sudah mau mengikuti aturan permainan dengan tertib, di item keempat selanjutnya gendis sudah terampil menggunakan tanganya ketika mengambil gacuh ketika bermain, dan di item

yang terakhir yaitu ke lima gendis sudah mau membersihkan diri nya sendiri tanpa di suruh oleh guru.

5. Perkembangan motorik kasar Rafael Akbar Denanta, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Rafael dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan sudah berkembang sesuai harapan Rafael sudah mampu menyeimbangkan tubuhnya dalam permainan sunda manda, di item kedua selanjutnya Rafael juga sudah berkembang sesuai harapan Rafael sudah mampu melakukan gerakan terkoordinasi mata kaki dan kepala nya ketika guru mengajak melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan, di item ketiga selanjutnya Rafael juga sudah berkembang sesuai harapan Rafael sudah mau mengikuti aturan permainan dengan tertib, di item keempat selanjutnya Rafael sudah terampil menggunakan tanganya ketika mengambil gacuh ketika bermain, dan di item yang terakhir yaitu ke lima Rafael sudah mau membersihkan diri nya sendiri tanpa di suruh oleh guru.
6. Perkembangan motorik kasar Wahyu Sapta Rahaja, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Wahyu dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan

kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermaian permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Wahyu dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

7. Perkembangan motorik kasar Anisa Nursahidayah Sadiro, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Nisa dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ke tiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item selanjutnya empat terampil

menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermainan permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Nisa dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

8. Perkembangan motorik kasar Risda Anindia Sadofa, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Risda dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan belum berkembang karena risda kurang mau bergerak terlalu malu-malu untuk melakukan permainan. selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermainan permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru.

Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Risda dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

9. Perkembangan motorik kasar Adeta Rahmawati , dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Deta dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan belum berkembang karena pada saat melewati kotak-kotak permainan tradisional deta belum mampu seimbang dengan badanya, selanjutnya pada item ke dua deta sudah mulai berkembang karena deta sudah mau mengikuti guru pada saat pemanasan sederhana sebelum melakukan permainan tradisional, selanjutnya di item ketiga deta belum berkembang karena deta tidak mematuhi peraturan ketika bermain, selanjutnya di item yang ke empat deta belum berkembang menggunakan tangan kanan dan kiri karena deta belum konsinsten dalam mengambil gacuh, dan di item yang terakhir deta mulai berkembang karena setelah selesai bermain permainan tradisional deta sudah mau membersihkan dirinya tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar deta dalam permainan tradisional sunda manda dinilai belum berkembang.
10. Perkembangan motorik kasar Manda Karuna Agro, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Manda dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan belum berkembang

karena pada saat melewati kotak-kotak permainan tradisional manda belum mampu seimbang dengan badanya, selanjutnya pada item ke dua manda sudah mulai berkembang karena manda sudah mau mengikuti guru pada saat pemanasan sederhana sebelum melakukan permainan tradisional, selanjutnya di item ketiga manda belum berkembang karena manda tidak mematuhi peraturan ketika bermain, selanjutnya di item yang ke empat manda belum berkembang menggunakan tangan kanan dan kiri karena manda belum konsisten dalam mengambil gacuh, dan di item yang terakhir manda mulai berkembang karena setelah selesai bermain permainan tradisional manda sudah mau membersihkan dirinya tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar manda dalam permainan tradisional sunda manda dinilai belum berkembang.

11. Perkembangan motorik kasar Muhammad Nizam, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Manda dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ke tiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam



permainan yaitu sudah berkembang sesuai harapan, di item selanjutnya empat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermaian permainan tradisional sudah berkembang sesuai harapan, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Nizam dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

12. Perkembangan motorik kasar Okta Rahmawati, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Manda dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana mulai berkembang, di item ke tiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan yaitu sudah berkembang sesuai harapan, di item selanjutnya empat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermaian permainan tradisional sudah berkembang sesuai harapan, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan

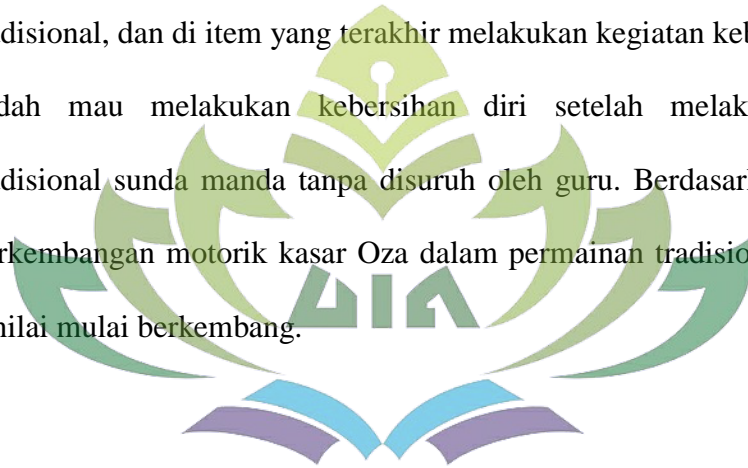
kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Okta dalam permainan tradisional sunda manda dinilai berkembang sesuai harapan.

13. Perkembangan motorik kasar Prajibta Al Satrio, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional prajibto dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermaian permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar prajibto dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

14. Perkembangan motorik kasar Aditya Shoji Pratama, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional aditya dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermain permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar aditya dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.

15. Perkembangan motorik kasar Hernauza Hermawan, dari data penilaian dalam menembangkan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional Oza dalam item pertama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan mulai berkembang karena dilihat dari anak melewati kotak-kotak permainan tradisional, selanjutnya

dengan item kedua yaitu melakukan gerakan mata kaki tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam sudah mulai berkembang dilihat dari ketika mau memulai permainan anak sudah mau mengikuti guru dalam melakukan pemanasan gerakan sederhana, di item ketiga selanjutnya yaitu melakukan fisik dengan aturan anak sudah mau mengikuti peraturan dalam permainan, di item ke empat selanjutnya terampil menggunakan tangan kanan dan kiri anak sudah dapat mengambil gacuh ketika bermain permainan tradisional, dan di item yang terakhir melakukan kegiatan kebersihan diri anak sudah mau melakukan kebersihan diri setelah melakukan permainan tradisional sunda manda tanpa disuruh oleh guru. Berdasarkan data tersebut perkembangan motorik kasar Oza dalam permainan tradisional sunda manda dinilai mulai berkembang.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal dikarenakan anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal.

#### **B. Saran**

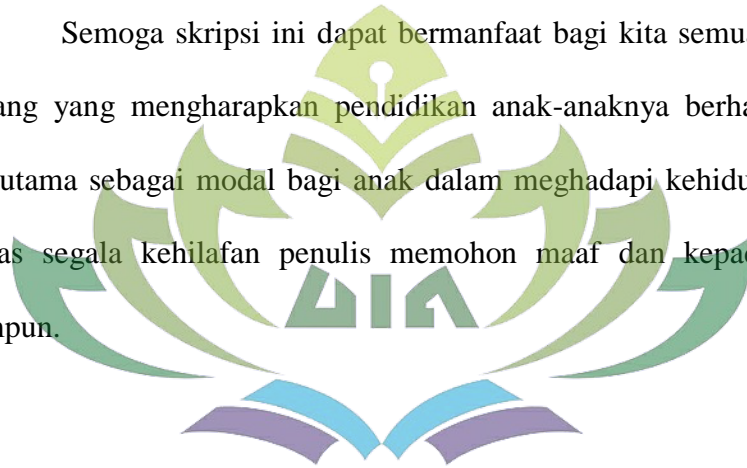
Berkaitan dengan permainan tradisional yang diterapkan pada anak usia dini lembaga Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani hendaknya lebih selektif dalam memilih permainan tradisional yang akan dikenalkan pada peserta didik. Maksudnya guru-guru dan pihak sekolah perlu mengutamakan permainan tradisional yang berpotensi.

Kurikulum pembelajaran banyak aspek yang perlu dikembangkan, diharapkan proses penerapan permainan tradisional perlu dimasukkan pada seluruh tema yang ada, jadi permainan tradisional tidak hanya berada pada kegiatan-kegiatan tertentu, namun diatur pertema yang ada dilembaga TK.

### C. Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga “Alhamdulillahilalamin” penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam menghadapi kehidupan sosial kelak. Atas segala kekhilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Chairul. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press) .
- Ami Sisilia Sari. (2012). *Perkembangan Motorik Kasar Anak TK*. Diakses dari [Http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2017/17/Perkembangan-Motorik-KasarAnakTk.Html](http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2017/17/Perkembangan-Motorik-KasarAnakTk.Html). pada tanggal 20 mei 2017
- A Husna M, 100 + *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*, ( Yogyakarta : Andi Offset )
- Andang Ismail. 2013. *Education Games*, Yogyakarta, Pilar Media.
- Aisyah Fad, *Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta Timur, Cerdas Interaktif.
- Ary Maharani, Nengah Suadnyana, 2016, *Pengaruh Metode Penugasan Melalui Permainan Balap Karung Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B2 di TK Kumala Sari Bhwana III*, ( Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Decaprio, Richard. 2013 *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, ( alih bahasa, Zio Perdana ) , Yogyakarta, Diva Press.
- Depdiknas, 2013, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003*, Jakarta : Depdiknas.
- Diah Rahmawati, Rosalia Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*, Solo, Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Dian Apriani, *penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok b RA Al-Hidayah sidoarjo*, ( fakultas PG PAUD FIB UNESA )
- Depdiknas, 2015. *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Depdiknas.

Devi, Muhammad Ali, Abas Yusuf, *Peran Guru Terhadap Kebersihan Diri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sutitah Soedarso 1 Desa Jungkat*, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan.

Elizabeth B Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga.

Euis Kurniati, 2016, *Permainan Tradisional dan Peranya Dalam Menembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta : PT Karisma Putra Utama.

Hamid Patiliam. 2013 *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung Alpa Beta.

Heri Rahyubi. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung, Nusa Medi.

Hamid Patiliam, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung Alpa Beta.

Hesty Fridayanti, *Perkembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B DI Taman Kanak-kanak.* ( Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Imam Suprayoga dan Tambroni, 2013, *Metode Penelitian dan Agama*, Remaja Rosdakarya.

John M, Echoles dan Hasan Saidly, 2014. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Tri Kurnia Nurhayati, 2015, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Eksa Media.

Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2015. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.

Lexi J. Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

M Fadlillah, 2017, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri.

Mansyur. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Maimunah Hasan ,2015 “ PAUD” , Jakarta.



- Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*, Bandung, PT REmaja Rosda Karya.
- Munandar, Utami, 2013. "Perkembangan Anak Usia Dini", Bandung, PT Remaja.
- Nasution. 2016. *Metode Research*, Yogyakarta, PT. Bumi Aksara.
- Nining Mulya, M.Pd. *Kepala Sekolah Tk Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung*.
- Nanang Budiman, 2017. *Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngawen Kabupaten Gunung Kidul*. (Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta).
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta, Diva Press.
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, 2012, *Penelitian Kualitatif PAUD*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Pica Rae, 2012. *Permainan-permainan Perkembangan Karakter Anak*, Jakarta : Indeks.
- Permendikbud, nomor 137 tahun 2014
- Robert K Ying, 2013. *Kasus Desain dan Metode*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. 2013. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Prenada Media.
- Slamet Suyanto. 2015. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, Bandung, Alfabet.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur suatu pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Sukadiyanto & Dangsin Muluk. 2011 *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*, Bandung, Lubuk Agung.
- Sutrisno Hadi. 1989. *Metodologi Research*, (Andi Offset, Jilid.

Sarwono.blogspot.co.id/2012/11/engklekingkling-permainan-tradisional.

S.Nasution, 2006, *Metode Reseach ( Penelitian Ilmiah )*, Bumi Aksara, Jakarta, cet 3.

Tri Kurnia Nurhayati, 2005, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Eksa Media.

V Wiratna Sujarweni, 2014, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : PT Pustaka Baru.

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*.

Yuliani Nuraini Sujiono, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Udia Dini*. Jakarta, PT Indeks.

[Http://kampusmaroon.blogspot.co.id/2013/12/objek-peneliti-desain\\_31.html](http://kampusmaroon.blogspot.co.id/2013/12/objek-peneliti-desain_31.html).

[Http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2017/17/Perkembangan-Motorik-KasarAnakTk.Html](http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2017/17/Perkembangan-Motorik-KasarAnakTk.Html).

[Http://porosbumi.com/permainan-tradisional-yang-benar-menurut-para-ahli](http://porosbumi.com/permainan-tradisional-yang-benar-menurut-para-ahli).

[Https://googleweblinght.com](https://googleweblinght.com).Manfaat Dari Permainan Tradisional Untuk Perkembangan Anak.

[Http://www.Marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak](http://www.Marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak).

## Lampiran 1

### Kisi-Kisi Efektivitas Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan

#### Motorik Kasar Anak Kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani

#### Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung

No	Aspek	Indikator
1	Perkembangan Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.</li><li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata kaki, tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.</li><li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</li><li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li><li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.</li></ol>
2	Permainan Tradisional Sunda Manda	<ol style="list-style-type: none"><li>a. anak melakukan gerakan melompat dari kotak satu kekotak selanjutnya dengan menggunakan satu kaki dengan seimbang.</li><li>b. Anak melempar gacuh yang sudah digambari kotak-kotak.</li><li>c. Anak dapat mematuhi aturan yang sudah disepakati.</li><li>d. Anak dapat menggambar bentuk-bentuk permainan tradisional sunda manda.</li></ol>

	e. Anak mampu membersihkan mainannya sendiri saat selesai bermain permainan tradisional sunda manda
--	---

## Lampiran 2

### Pedoman Observasi

#### Efektivitas Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik

#### Kasar Anak Kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani

#### Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung

Indikator	Evaluasi Penilaian Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
<p>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.</p> <p>2. Melakukan koordinasi gerakan mata kaki, tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.</p> <p>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</p>				

4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.	
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri	

Keterangan :

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



**Lampiran 3**

**Pedoman Observasi Guru Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

**Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda di TK Tut Wuri**

**Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

No	Langkah-langkah dalam permainan tradisional sunda manda	keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan tentang permainan tradisional sunda manda		
2	Guru memberi contoh gambar		

	permainan tradisional sunda manda lalu anak mengikuti gambaran guru tersebut.		
3	Guru menggunakan alat dan bahan yang aman buwat anak.		
4	Guru menyesuaikan dengan aspek yang akan dikembangkan.		

#### Lampiran 4

##### Pedoman Wawancara dengan Guru

##### **Efektivitas Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**

Berikut adalah pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada kepala sekolah, guru serta staf-staf di TK Tut Wuri Handayani yaitu :

1. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia dini di kelompok B1 ?
2. Apakah metode permainan tradisional sunda manda sudah pernah di gunakan di TK Tut Wuri Handayani untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
3. Apakah anak-anak sangat antusias ketika guru melakukan pembelajaran terutama pada kelas B1 ?
4. Sejauh mana keberhasilan yang sudah dicapai guru untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak menggunakan media-media ataupun metode yang pernah digunakan sebelumnya ?

5. Dalam kegiatan praktek dikelas biasanya sebagian anak ada yang tidak mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung, sejauh mana peran ibu sebagai guru menyikapi hal tersebut ?
6. Apakah kendala-kendala yang guru alami saat melakukan porses pembelajaran di kelas ? terutama saat proses pembejaran motorik kasar anak.
7. Apakah sudah banyak anak yang menunjukkan sikap atau tingkah laku yang mencerminkan perkembangan motorik kasar anak ?



Lampiran I

**Perkembangan Motorik Kasar**

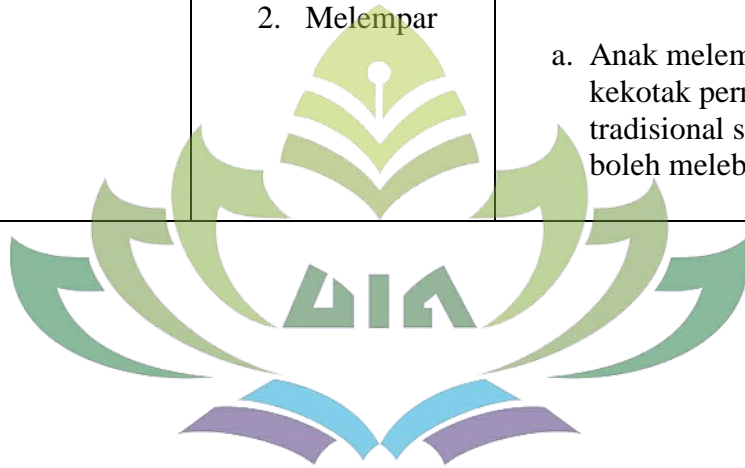
<b>NO</b>	<b>Motorik kasar</b>	<b>KESIMPULAN</b>
1.	Menurut Heri Rahyubi Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri.	Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang ada dalam tubuh
2.	Menurut Ghallahue yang dikutip oleh ary maharani menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olah raga	maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang mempengaruhi kematangan diri.
3.	Menurut Nurhasan yang dikutip oleh Hesty Fridayanti menerangkan bahwa keterampilan dasar merupakan kegiatan gerak yang umum dengan tujuan umum untuk lari, lompat dan loncat, melempar atau menerima	
4.	Menurut Fitts dan Postner proses perkembangan belajar motorik anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap yaitu: Tahap verbal kognitif, Tahap asosiatif Tahap otomasi.	
5.	Menurut Samsudin sebagai berikut: Pengertian perkembangan motorik anak usia dini, Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, Nilai dalam perkembangan motorik, Tujuan dan fungsi pengembangan motorik, Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.	



Lampiran 2

**Kisi-kisi Perkembangan Motorik**

No	Variabel	Indikator	Item
1.	Motorik Kasar	1. Lompat	a. Anak melompat dengan menggunakan 1 kaki melewati kotak-kotak permainan tradisional sunda manda
		2. Melempar	a. Anak melempar gacuh kekotak permainan tradisional sunda manda tidak boleh melebihi garis.



Lampiran 3

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar  
TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung**

**Nama Anak : Agung Saputra**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Muhammad Azam Ramadhan**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Faturahman Azri**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	✓			
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan	✓			
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	✓			
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Gendhis Nindya Kusuma**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan			✓	
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam			✓	
3.	Melakukan fisik dengan aturan			✓	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri			✓	
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri			✓	

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Rafael Akbar Denanta**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan			✓	
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam			✓	
3.	Melakukan fisik dengan aturan			✓	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri			✓	
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri			✓	

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : M. Wahyu Sapta Raharja**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Annisa Nursahidiah Ardiro**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Risda Anindia Shadova**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan			✓	
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam			✓	
3.	Melakukan fisik dengan aturan			✓	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri			✓	
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri			✓	

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Adeta Rahmawati**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	✓			
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan	✓			
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	✓			
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Manda Karuna Agro**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	✓			
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan	✓			
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	✓			
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Muhammad Nizam**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan			✓	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri			✓	
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Okta Rahmawati**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan			✓	
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan			✓	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri			✓	
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri			✓	

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Prajipto Al Satrio**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**



**Nama Anak : Aditya Sohji Pratama**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**

**Nama Anak : Hernauza Hermawan**

**Kelompok : B1**

No	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan		✓		
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam		✓		
3.	Melakukan fisik dengan aturan		✓		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓		
5.	Melakukan kegiatan kebersihan diri		✓		

**Penilai**

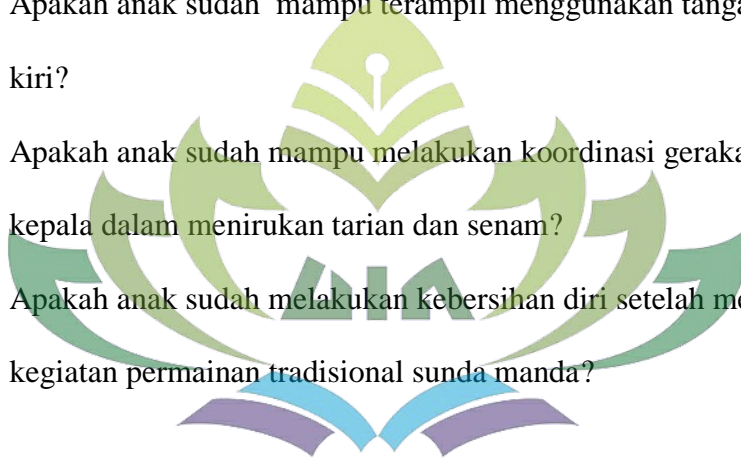
**Hanik Nanda Yulianti**

## *Lampiran 4*

### **Pedoman Wawancara**

#### **A. Indikator Perkembangan Motorik Kasar**

1. Apakah anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan?
2. Apakah anak sudah mampu melakukan gerakan fisik dengan aturan ?
3. Apakah anak sudah mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri?
4. Apakah anak sudah mampu melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan kepala dalam menirukan tarian dan senam?
5. Apakah anak sudah melakukan kebersihan diri setelah melakukan kegiatan permainan tradisional sunda manda?



Uraian Wawancara dari Guru TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura  
Bandar Lampung

1. Apakah anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan?

“ iya, saya melihat anak-anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Contohnya : dalam permainan tradisional anak sudah mampu melewati kotak-kotak permainan tradisional dengan seimbang, lincah dan lentur”.

2. Apakah anak sudah mampu melakukan gerakan fisik dengan aturan ?

“ iya, saya melihat anak-anak melakukan kegiatan fisik dengan aturan. Contohnya: sebelum memulai permainan guru menjelaskan aturan dalam permainan tradisional dan anak mengikuti aturan tersebut dengan tertib”.

3. Apakah anak sudah mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri ?

“ iya, saya melihat anak-anak ketika mengambil gacuh pada saat bermain sudah seimbang dengan menggunakan satu kaki “.

4. Apakah anak sudah mampu melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan kepala dalam menirukan tarian dan senam ?

“ iya, saya melihat ketika sebelum permainan tradisional sunda manda ini dimulai anak mengikuti pemanasan yang dkordinasi oleh gurunya dengan tertib “.

5. Apakah anak sudah melakukan kebersihan diri ?

“ iya , saya melihat anak-anak setelah melakukan kegiatan bermain anak melakukan kebersihan diri dengan mencuci tangan tanpa disuruh oleh guru.



Lampiran 5

**Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda**

NO	Langkah-langka Permainan Sunda Manda
1	<p>a. Gambar bidang sunda manda ( engklek ) bidang ini banyak variasi</p> <p>b. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.</p> <p>c. Permainan tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.</p> <p>d. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, mengambil gacuh dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis / terjatuh saat mengambil gacuhnya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.</p> <p>e. Apabila pemain berhasil mengambil gacuh digunung, maka ia harus melemparkanya keluar dari bidang sunda manda. Kemudian pemain tersebut sunda manda sesuai dengan kotak</p>

dan diakhiri dengan berpijak pada gacuh yang dilemparkan tadi.

f. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “ sawah “ dengan cara menjangkling gacuh dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang sunda manda dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempat. Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang sunda manda, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.

g. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

Lampiran 6

**Kisi-kisi Permainan Tradisional Sunda Manda**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
<b>1.</b>	Permainan Tradisional Sunda Manda	<p>a. Gambar bidang sunda manda ( engklek ) bidang ini banyak variasi</p> <p>b. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.</p> <p>c. Permainan tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya</p> <p>d. Apabila pemain berhasil mengambil gacuh digunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang sunda manda. Kemudian pemain tersebut sunda manda sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuh yang dilemparkan tadi.</p> <p>e. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “ sawah “ dengan cara menjangkling gacuh dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang sunda manda dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempat. Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang sunda manda, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.</p> <p>f. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.</p>

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU  
PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA  
KECAMATAN LANGKA PURA BANDAR LAMPUNG**

**Nama Guru : Wiwik Indri yani**

No	Indikator Permainan Tradisional	Ya	Tidak
1.	Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan	✓	
2.	Guru mengumpulkan anak untuk memberikan pengarahan dan aturan dalam permainan	✓	
3.	Guru sudah mempersiapkan alat-alat yang digunakan saat bermain	✓	
4.	Guru mengajak anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum permainan di mulai	✓	
5.	Guru membagi kelompok sebelum bermain	✓	
6.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan guru dapat membantu		✓
7.	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain permainan tradisional sunda manda		✓

**Penilai**

**Hanik Nanda Yulianti**



## Pedoman Wawancara Guru

### B. Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda

1. Apakah guru sudah memilih sebuah tema yang akan dimainkan ?
2. Apakah guru sudah mengumpulkan anak untuk memberikan pengarahan dan aturan dalam permainan ?
3. Apakah guru sudah mempersiapkan alat-alat yang digunakan saat bermain ?
4. Apakah guru sudah mengajak anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum permainan di mulai ?
5. Apakah guru sudah membagi kelompok sebelum bermain ?
6. Apakah guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan guru dapat membantu ?
7. Apakah guru sudah mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain permainan tradisional sunda manda ?

## Uraian Wawancara dari Guru TK Tut Wuri Handayani

1. Apakah guru sudah memilih sebuah tema yang akan dimainkan ?

Iya, jadi setiap akan melaksanakan kegiatan bermain guru selalu membuat RPPH dan menyiapkan sub tema yang akan dibuat untuk minggu yang akan datang, jadi kami memilih sub tema tersebut berdasarkan tema yang sudah ada dan membuat RPPH sebelum kegiatan dilaksanakan (Wiwik Indriyani). Dalam hal ini saya juga mewawancarai guru yang lain dengan pertanyaan yang sama yaitu ibu Dewi Puji Astuti, beliau mengatakan bahwa “benar yang dikatakan bu Wiwik tentang pemilihan sub tema dan pembuatan RPPH sebelum kegiatan berlangsung, hal ini bertujuan agar memper mudah dalam menyiapkan peralatan yang nantinya akan digunakan dalam bermain. Selain itu juga bertujuan agar kegiatan permainan tradisional yang nantinya akan dimainkan menjadi lebih rapi dan lebih terstruktur”.

2. Apakah guru sudah mengumpulkan anak untuk memberikan pengarahan dan aturan dalam permainan ?

“Ya, sebelum kegiatan permainan tradisional dilaksanakan kami selaku guru selalu mengumpulkan anak terlebih dahulu hal ini bertujuan untuk memberikan pengarahan kepada anak tentang bagaimana kegiatan akan berjalan, serta memberi aturan agar kegiatan permainan berjalan dengan tertib.

3. Apakah guru sudah mempersiapkan alat-alat yang digunakan saat bermain ?
- “biasanya saya dan bu Dewi menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tradisional saat anak-anak belum datang ke sekolah, karena akan sangat merepotkan jika menyiapkan alat ketika anak-anak sudah datang kesekolah.
4. Apakah guru sudah membagi kelompok sebelum bermain ?
- “ iya, sebelum kegiatan dimulai guru membagi anak-anak supaya lebih tertib “.
5. Apakah guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan guru dapat membantu ?
- “ kami tidak terlibat dalam permainan, guru hanya mengawasi dan mengarahkan selama kegiatan berlangsung “.
6. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dimainkan sebelumnya ?
- “diakhir kegiatan permainan tradisional sunda kami selalu mengajak anak berdiskusi dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan. Kami juga sebagai guru memberi tau kepada anak bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan kembali supaya tidak punah.