

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL JARING IKAN
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat

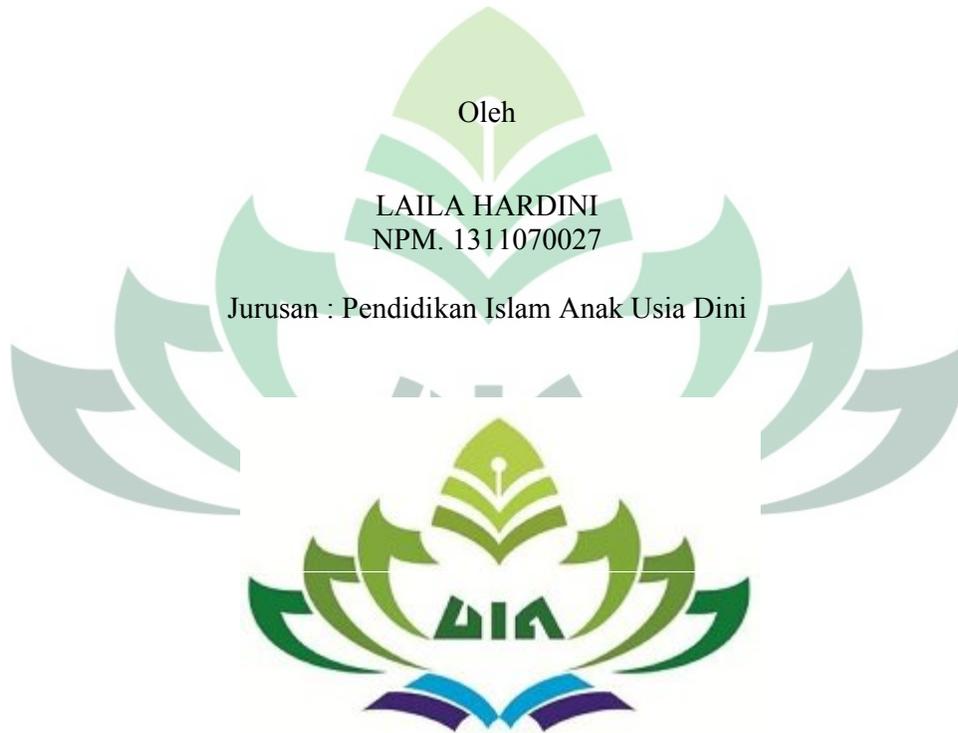
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

LAILA HARDINI
NPM. 1311070027

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL JARING IKAN
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

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

Oleh

LAILA HARDINI

NPM: 1311070027

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing

Pemimbing I : Prof. Dr. Idham Kholid, M. Ag
Pembimbing II : Dr. Romlah, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, otot syaraf dan otot yang dikoordinasikan. Salah satu aspek motorik yaitu motorik kasar. Motorik kasar merupakan kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan melakukan kegiatan lainnya. Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang beorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar). Oleh karena itu, perlu adanya rangsangan yang dilakukan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak yaitu dengan permainan, salah satunya melalui permainan jaring ikan. Adapun rumusan masalahnya adalah “Seberapa Besar Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 1 Bandar Lampung”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah *One Shoot Case Study*. Adapun sampel yang digunakan yaitu anak kelas B1 usia 5-6 tahun. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi dan uji regresi linear sederhana. dengan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel* dan program *SPSS versi 24*.

Dari perhitungan uji analisis menggunakan *SPSS versi 24* dengan memilih uji korelasi diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari pada $(0,05)$, sedangkan dari hasil t_{hitung} diperoleh nilai sebesar $(7,311) >$ dari t_{tabel} $(4,382)$. Karena nilai Sig (2-tailed) $< \alpha$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh dalam permainan tradisional jaring ikan terhadap motorik kasar anak kelas B1 di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Kata Kunci: Perkembangan Motorik Kasar, Permainan Jaring Ikan



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H.Suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL JARING IKAN TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG**

Nama : **LAILA HARDINI**

NPM : **1311070027**

Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Idham Kholid, M. Ag
NIP. 196010201988031005

Pembimbing II

Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I
NIP. 196306121993032002

Mengetahui,
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. Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL JARING IKAN TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG” Disusun Oleh : **Laila Hardini**, NPM : 1311070027, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqosyah Pada Hari Jum'at, 10 Mei 2019 pukul : 08.00 – 10.00 WIB di Ruang Sidang Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M. Pd (.....)
Sekretaris : Neni Mulya, M. Pd (.....)
Pembahas Utama : Dr. Sovia Mas Ayu, MA (.....)
Pembahas Pendamping I : Prof. Dr. Idham Kholid, M. Ag (.....)
Pembahas Pendamping II : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Charrul Anwar, M. Pd
NIP.195608101987031001

MOTTO

إِذْ تَسْتَغِيثُونَ رَبَّكُمْ فَاسْتَجَابَ لَكُمْ أَنِّي مُمِدُّكُمْ بِالْفِ مِّنَ الْمَلَائِكَةِ

مُرْدِفِينَ ﴿٩﴾

Artinya: Ingatlah, ketika kamu memohon pertolongan kepada Tuhanmu, lalu diperkenankan-Nya bagimu: "Sesungguhnya Aku akan mendatangkan bala bantuan kepada kamu dengan seribu malaikat yang datang berturut-turut. (Qs. Al-Anfal: 9)¹



¹ Alhidayah, *Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, Banten: Kalim, 2011, h. 179.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan rasa syukur yang tak terkira dan sebagai ungkapan terima kasih, ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Teristimewa untuk kedua orang tuaku: Ayahanda Suhardi, S. IP dan Ibunda Nuraeni tercinta, do'a tulus dan ucapan terimakasih selalu aku persembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik, memberikan semangat, dukungan dan tak pernah lelah memberikan bekal berupa moral dan material serta membesarkan ku dengan penuh kasih sayang sehingga menghantarkan ku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Untuk adik ku tercinta Atika Dwi Cahyani, yang selalu mendukung, membantu dan terus memberi semangat untuk selesainya pembuatan skripsi ini.
3. Taklupa pula untuk keluarga besarku yang tidak pernah putus untuk mendoakan dan memberi motivasinya selama ini demi menyelesaikan tugas akhirku.
4. Sahabat-sahabatku seperjuangan khususnya PGRA A 2013 tanpa terkecuali, untuk kebersamaanya dalam berjuang menyelesaikan gelar S.Pd.
5. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempat ku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dengan nama lengkap Laila Hardini dilahirkan di kota Bandar Lampung, pada tanggal 23 April 1995, anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan bapak Suhardi, S. IP dan ibu Nuraeni.

Sebelum masuk jenjang pendidikan perguruan tinggi penulis memulai jenjang pendidikan di Taman Kanak-Kanak Nurul Islam, sekolah dasar di SD N 1 Way Mengaku yang selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pada bangku MTs N 1 Liwa yang selesai pada tahun 2010, dan melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Liwa yang diselesaikan pada tahun 2013.

Dan pada tahun yang sama 2013 diterima menjadi mahasiswa program S1 Reguler, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT. Sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita, shalawat beriring salam tak lupa kita panjatkan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

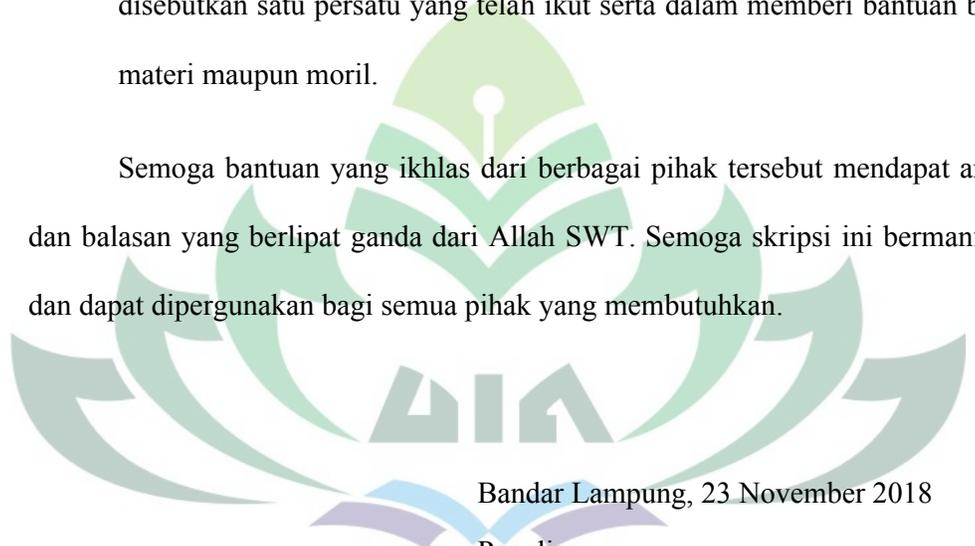
Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dengan penuh rasa penghormatan penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Dr. Hj. Meryati, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
3. Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag dan Dr. Hj Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan II atas keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahannya.

4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan menyediakan fasilitas dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini kepada penulis
5. Ibu Hj. Lilis Listiana, S.Ag selaku kepala RA Perwanida 1 Kota Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian dalam menyusun skripsi ini. Dan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut serta dalam memberi bantuan baik materi maupun moril.

Semoga bantuan yang ikhlas dari berbagai pihak tersebut mendapat amal dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.



Bandar Lampung, 23 November 2018

Penulis

LAILA HARDINI
NPM. 1311070027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Permainan Tradisional.....	14
B. Permainan	18
C. Permainan Jaring Ikan	25
D. Perkembangan Motorik	29
E. Kerangka Berfikir	38
F. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Desain Penelitian	40
C. Variabel Penelitian	41
D. Subyek Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Instrumen Penelitian	46
G. Analisis Instrumen.....	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas.....	48
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian.....	54

1. Tahap Pelaksanaan.....	54
2. Analisis Instrumen.....	55
3. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan	69
B. Rekomendasi.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak di Kelas B1 Raudhatul Athfal Perwanida 1	7
3.1 Interpretasi Validitas	48
3.2 Interpretasi Reliabilitas	49
3.3 Tingkat Hubungan Berdasarkan Interval Korelasi	52
4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar	54
4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Permainan Jaring Ikan	56
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar	57
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Permainan Jaring Ikan	58
4.5 Hasil Penilaian Observasi Motorik Kasar	58
4.6 Hasil Penilaian Observasi Permainan Jaring Ikan	59
4.7 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar	61
4.8 Hasil Uji Linearitas antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar	62
4.9 Hasil Uji Korelasi Antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar	63
4.10 Koefisien Determinasi Antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar	63
4.11 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Data Permainan Jaring Ikan Dan Motorik Kasar	64
4.12 Nilai Konstanta dan Koefisien Permainan Jaring Ikan Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Anak Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 2	Hasil Penilaian Observasi Motorik Kasar Peserta Didik Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 3	Hasil Penilaian Observasi Permainan Jaring Ikan Peserta Didik Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 4	Uji Validitas Instrumen Penilaian Motorik Kasar
Lampiran 5	Hasil Uji Validitas Motorik Kasar Menggunakan Exel
Lampiran 6	Hasil Uji Validitas Motorik Kasar Menggunakan Exel Manual
Lampiran 7	Uji Validitas Instrumen Penilaian Permainan Jaring Ikan
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel
Lampiran 9	Hasil Uji Validitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel Manual
Lampiran 10	Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Motorik Kasar
Lampiran 11	Hasil Uji Reliabilitas Morotik Kasar Menggunakan Exel
Lampiran 12	Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Permainan Jaring Ikan
Lampiran 13	Hasil Uji Reliabilitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel
Lampiran 14	Hasil Uji Normalitas Permainan Jaring Ikan Dan Motorik

Lampiran 15	Uji Linearitas Permainan Jaring Ikan Dan Motorik Kasar
Lampiran 16	Uji Korelasi Permainan Jaring Ikan Dan Motorik Kasar
Lampiran 17	Uji Regresi Linear Sederhana Permainan Jaring Ikan Dan Motorik Kasar
Lampiran 18	Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 19	Kisi-Kisi Observasi Permainan Jaring Ikan di RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 20	Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 21	Pedoman Observasi Permainan Jaring Ikan Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 22	Lembar Wawancara Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di RA Perwanida 1 Bandar Lampung
Lampiran 23	R Tabel Untuk df 1-50
Lampiran 24	Foto Kegiatan Permainan Jaring Ikan
Lampiran 25	Lembar Penilaian Observasi Motorik Kasar
Lampiran 26	Lembar Penilaian Observasi Permainan Tradisional Jaring Ikan
Lampiran 27	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Lampiran 28	Surat Keterangan Penelitian dari Kampus
Lampiran 29	Surat Balasan Penelitian dari Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang berusia 4-6 tahun yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Pendidikan taman kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakter anak, dalam upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar, tetapi melalui pembelajaran yang dialami oleh anak.

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.¹ Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal. Anak usia dini juga merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak dan merupakan usia yang penting bagi perkembangan intelegensi permanen dirinya.

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014, h. 44.

Allah SWT berfirman dalam Al-Quran surat Al-Kahfi ayat 46:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya: “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”.²

Dalam Islam juga terdapat ayat Al-Qur’an yang menjelaskan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini, yaitu dalam surat Al-Alaq ayat 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَعْمَىٰ ﴿٣﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَعْمَىٰ ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَعْمَىٰ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.³

Berdasarkan ayat diatas, Allah menciptakan manusia dari segumpal darah dan memberikan pengetahuan kepada setiap manusia ciptaan-Nya. Pengetahuan tersebut bisa dipelajari melalui kitab suci Al-Qur’an. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus mengajarkan kepada anak mengenai pengetahuan yang belum dimiliki oleh anak.

² Alhidayah, *Al-Qur’an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, Banten: Kalim, 2011, h. 300

³ Ibid, h. 598

Al- Quran juga memberikan pedoman kepada orang tua dalam hal mendidik anak yaitu dalam surat Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ
لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".⁴

Dalam proses pendidikan, pendidik tidak hanya menjalankan alih fungsi ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), tapi juga berfungsi untuk menanamkan nilai (*values*) serta membangun karakter (*character building*) peserta didik secara berkelanjutan. Untuk membentuk manusia yang berkarakter agamis dan mempunyai nilai-nilai spiritual dalam dirinya diperlukan pendidikan yang terarah.

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya, bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Saat anak bermain, anak akan mendapatkan banyak pengalaman baik yang ditemukan sendiri maupun melalui pijakan dari guru. Pendidikan berorientasi pada pendidikan anak, yang bertujuan untuk

⁴ Ibid, h. 413

pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Anak belajar melalui bermain, belajar yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan benda-benda (alat main) yang ada di sekitarnya sehingga akhirnya anak menemukan ilmu pengetahuan.⁵ Oleh karena itu pendidikan anak usia dini sangat penting, karena pendidikan tersebut dapat membantu tumbuh kembang anak dan perkembangan anak usia dini secara wajar yang diharapkan dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada anak usia dini.

Kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka memiliki kesempatan. Salah satu metode stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak yaitu dengan permainan. Dengan permainan anak-anak akan merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan permainan yang tepat dan salah satunya dilakukan dengan permainan jaring ikan.

Permainan jaring ikan merupakan permainan tradisional yang banyak dimainkan di beberapa daerah di Indonesia seperti Jawa Tengah dan Papua Barat. Permainan jaring ikan sangat terkenal di kepulauan Raja Ampat, Papua Barat. Permainan ini menggambarkan sangat kuatnya ikan dalam usaha melepaskan jaring-jaring yang menangkapnya. Permainan jaring ikan dapat dilakukan di

⁵ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013, h. 80

dalam sungai ataupun kolam. Seseorang yang berperan menjadi seekor ikan dan peserta yang lain akan berperan sebagai rangkaian jaring-jaring dengan cara berpegangan tangan satu sama lain. Mulanya ikan harus berada diluar jaring, kemudian ikan tersebut harus masuk ke dalam jaring-jaring melalui celah-celah dari kaki-kaki pemain yang menjadi jaring. Setelah berada di dalam jaring, ikan akan berusaha untuk meloloskan diri dari jaring tersebut dengan cara mendorong badannya kearah jaring-jaring atas pada rangkaian tangan dan tidak boleh meloloskan diri melalui bawah yaitu menyelam diantara kaki pemain yang lain. Jika ikan dapat meloloskan diri dan merusak jaring-jaring tersebut maka permainan selesai.

Berbeda dengan di daerah Papua Barat, di Jawa Tengah permainan jaring ikan dimainkan di sebuah lapangan maupun halaman sekolah. Jumlah pemain ± 20 orang dan cara bermainnya 3 anak bertugas menjadi jaring yang berpegangan tangan dan anak yang lain berperan sebagai ikan. Jaring bertugas menangkap ikan yang berlari kesana kemari dalam kolam namun tetap berada di dalam garis batas, sedangkan ikan bertugas untuk menghindari dan berlari agar tidak tertangkap oleh jaring. Permainan selesai jika anak yang berperan menjadi ikan-ikan di dalam kolam sudah habis tertangkap jaring.

Dalam permainan ini anak-anak bisa bergerak bebas dan berlari. Selain itu, permainan jaring ikan dapat melatih kecerdasan sosial anak, karena anak-anak bisa berinteraksi dengan teman-teman lainnya. Anak yang berperan sebagai jaring, akan berdiskusi tentang bagaimana cara menangkap atau menambah jumlah jaring dengan cara menargetkan ikan yang akan mereka tangkap. Dengan kesepakatan

yang dibuat oleh anak untuk menangkap siapa yang akan bergabung memerankan jaring ikan, maka anak-anak yang memerankan jaring ikan akan lebih mudah menangkap ikan-ikan yang berlarian secara tidak beraturan.

Manfaat lain dari permainan jaring ikan yaitu dalam aspek bahasa dan kata-kata, anak dapat mengembangkan kemampuan linguistik dalam permainan ini, secara tidak langsung anak mengembangkan bahasa ekspresif dan reseptif. Contohnya anak akan berbicara pada teman-temannya di dalam permainan. Permainan jaring ikan sangat berkaitan dengan salah satu aspek perkembangan, yaitu perkembangan motorik kasar karena melibatkan pergerakan otot-otot besar pada anak.

Permainan menjala ikan merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan ini dilakukan lebih dari 10 anak yang menggambarkan jala yang akan menangkap sekelompok ikan di dalam kolam. Permainan menjala ikan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat merangsang kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar seperti berlari, melompat, berjingkrak. Permainan menjala ikan termasuk dalam kategori permainan tradisional sehingga bisa mengenalkan budaya setempat kepada anak-anak, merangsang kemampuan berbahasa karena dalam kemampuan ini ada komunikasi aktif oleh pemain, mengembangkan kemampuan sosio-emosional anak.⁶

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Pada usia taman kanak-kanak

⁶ Suliyah, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Menjala Ikan Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016, h.5

perkembangan motoriknya sangat pesat baik motorik kasar maupun motorik halus. Keterampilan motorik tumbuh berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus. Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Pada umumnya anak usia 4-6 tahun mampu menggerakkan anggota tubuhnya untuk melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi baik untuk kekuatan, kerjasama maupun kelincahan. Pada kenyataannya tidak, semua anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain faktor kesehatan anak, status gizi, dan stimulan orang dewasa.

Dari beberapa penjelasan di atas peneliti memahami hal-hal yang akan dijadikan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun yang diteliti dalam penelitian ini yaitu meliputi : Melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan dan Melakukan permainan fisik dengan aturan.

Berikut ini dikemukakan tabel perkembangan motorik kasar awal anak.

Tabel 1.1
Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Kelas B1
Raudhatul Athfal Perwanida 1

No	NamaAnak	Nomor Item Pertanyaan			Ket
		1	2	3	
1	Muhajir	BB	BB	BB	BB
2	Rico	BB	MB	BB	BB
3	Kinara	BB	MB	BB	BB
4	Safa	BB	BB	MB	BB
5	Abib	BSH	BSB	BSB	BSB
6	Nadir	BB	BB	BB	BB
7	Aya	MB	BB	BB	BB
8	Labib	MB	BSB	BSB	BSB
9	Enji	BB	BB	BB	BB
10	Sekar	BB	BB	BB	BB
11	Aqila	BB	BSH	BB	BB
12	Safwa	MB	BB	BB	BB
13	Yusuf	BSH	BSB	BSB	BSB
14	Natasya	BB	BSH	BSH	BSH
15	Abizar	BSB	BSB	BSB	BSB
16	Kenzie	MB	BSH	BSH	BSH
17	Carissa	BB	MB	MB	MB
18	Agra	MB	BSH	BSH	BSH
19	Fania	MB	MB	BB	MB
20	Azman	MB	BSH	BSH	BSH
21	Dika	MB	MB	MB	MB
22	Shafiyah	BB	MB	MB	MB

23	Pranaja	BSH	MB	BSH	BSH
24	Alisya	MB	MB	MB	MB
25	Malik	MB	BSH	BSH	BSH

Sumber: Hasil Observasi Di Ra Perwanida 1⁷

Keterangan Penilaian:

- (BB) = Belum Berkembang, yaitu anak belum mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, skornya 50-59 dengan (*).
- (MB) = Mulai Berkembang, yaitu anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru tetapi anak belum melakukannya dengan benar, skornya 60-69 dengan (**).
- (BSH) = Berkembang Sesuai Harapan, yaitu anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, skornya 70-79 dengan (***) .
- (BSB) = Berkembang Sangat Baik, yaitu anak sangat mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, skornya 80-100 dengan (****).⁸

Berdasarkan hasil pra survey melalui observasi, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak sebanyak 70% anak masih dibawah kategori sedangkan sisanya sekitar 30 % yang memiliki kategori yang diharapkan. Dengan demikian penulis berasumsi bahwa kondisi obyektif pembelajaran di RA Perwanida 1 belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pada umumnya guru dalam pembelajaran fisik motorik kasar masih monoton dan kurang memperhatikan model pembelajaran di luar kelas. Kegiatan fisik motorik kasar yang dilakukan kurang bervariasi dan anak merasa bosan serta kurang bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik atau pengembangan motorik kasar kurang terpenuhi dan kurang terprogram. Guru

⁷ Hasil Pra Survey Di Kelas B1 RA Perwanida 1, Tanggal 21-23 April 2018

⁸ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*, Jakarta: 2015, h.5

lebih sering mengembangkan motorik halus pada anak yang dilakukan di dalam kelas.

Berdasarkan kelebihan tersebut, maka metode pembelajaran dengan melakukan permainan untuk anak sangatlah perlu diterapkan, karena anak-anak akan lebih mudah belajar jika dirinya merasa senang. Dengan keadaan tersebut maka keadaan apapun yang diajarkan guru pada anak akan bisa diterima dengan baik dan anak tidak lekas bosan. Permainan menuntut gerakan fisik, sehingga hal itu sangat bagus untuk kesehatan, keseimbangan dan perkembangan otak anak. Hal itu tentu diharapkan dengan bermain menggunakan permainan jaring ikan menjadikan anak lebih tertarik dan lebih mudah mengikuti kegiatan dalam upaya meningkatkan motorik kasar.

Didasari oleh permasalahan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang bermain jaring ikan terhadap motorik kasar anak di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung. Permainan tersebut merupakan permainan yang digemari anak-anak dan juga diharapkan dapat mempengaruhi aktifitas fisik atau pengembangan motorik kasar anak menjadi lebih terprogram serta memberikan variasi dalam kegiatan bermain pada anak kelompok B RA Perwanida 1. Berdasarkan pengamatan diatas, maka peneliti mengangkat hal tersebut dalam penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B belum berkembang sesuai dengan ciri perkembangan aspek motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2. Guru kurang memperhatikan metode pembelajaran saat kegiatan dilakukan di luar kelas.
3. Kegiatan untuk kemampuan motorik halus pada anak lebih dominan dilakukan, dibanding dengan kegiatan motorik kasar.
4. Masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Perwanida 1, sehingga kemampuan dalam hal berlari, kelincahan dan kecepatan pada permainan belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini disesuaikan dengan identifikasi masalah agar sesuatu yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat terarah dengan baik, sehingga peneliti membatasi masalah pada “Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas B1 Sesuai Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa Besar Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 1 Bandar Lampung? ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :
“ untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan jaring ikan terhadap motorik kasar kelompok B di RA Perwanida 1 Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam metode pembelajaran dan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan aktivitas bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti dalam membuat karya ilmiah dan mempraktekan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain jaring ikan terhadap motorik kasar anak di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Peneliti lainnya sebagai bahan masukan dan pembelajaran dalam pembelajaran sejenis yang sedang dilakukan maupun yang akan dilakukan.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan masukan yang dapat memotivasi dan memberikan kegiatan pembelajaran melalui bermain dan sebagai evaluasi serta rujukan dalam meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

c. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan permainan-permainan yang menarik dan kreatif untuk anak sehingga pembelajaran yang diterima oleh anak tidak membosankan dan dapat diterima anak dengan baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) adalah permainan yang dilakukan sebagai hasil pengendalian budaya yang didalam prosesnya terdapat nilai-nilai pendidikan. Nilai pendidikan ini menjadi salah satu unsur pengenalan dalam dunia anak yang lebih dekat dengan masyarakat.

Bishop & Curtis mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan.¹

Selanjutnya pendapat Eichberg yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki aturan yang lebih fleksibel atau bisa berubah sesuai dengan kebutuhan jaman.² Klasiliniko juga merekomendasikan permainan tradisional berbentuk keterampilan fisik yang dapat dijadikan alternatif untuk pendidikan dan perkembangan fisik pada anak-anak dan remaja awal. Pengertian permainan tradisional juga dikemukakan oleh Akbari yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang didalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi. Definisi lain juga dikemukakan Parlebas, permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya

¹ Iswinarti, h. 6

² Ibid, h.6

dna sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya.³

Suseno berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom*. Sedangkan menurut Dharmamulya permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi semua budaya.⁴ Iswinarti dalam bukunya berpendapat bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tubuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Tahapan usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah anak usia sekolah.⁵

Wahyuningsih menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa disebut 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.⁶

Pendapat lain dikemukakan oleh Mahendra yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang

³ Ibid, h.6

⁴ Ibid, h.7

⁵ Ibid, h.7

⁶ Yhana Pratiwi, M. Kristanto, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II*, Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA, 2015, h.25

berkembangan dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sesekali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang.⁷

Rahmawati juga berpendapat bahwa pengertian permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.⁸

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa permainan tradisional atau biasa disebut 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 adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang dan mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tubuh kembang anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih

⁷ *Ibid*, h.25

⁸ *Ibid*, h.25

di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Melalui permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportifitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat dan berkebangsaan.⁹

Hasanah juga berpendapat bahwa permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) Pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) Pembentukan mental meliputi sportifitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) Pembentukan kemampuan sosial yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat dan berkebangsaan.

3. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun antara lain:

1. Permainan berpasangan seperti congklak, engklek, lompat tali, enjot-enjotan, dan ucing sumput.

⁹ Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017, h.132.

2. Permainan individu seperti mobil-mobilan menggunakan media kulit jeruk atau bahan lain, ayun-ayunan, layangan, dan egrang.
3. Permainan berkelompok seperti engklek, angklung, bentengan, gasing, ular naga, kelereng, petak umpet, abc lima dasar, gobag sodor, dan jaring ikan.

B. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan konteks psikologis yang aman bagi anak-anak dimana mereka dapat memperoleh hal-hal yang diinginkan melalui fantasinya ketika bermain.¹⁰ Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.

Hughes membagi teori bermain menjadi dua kelompok besar yaitu teori klasik dan teori kontemporer. Yang termasuk dalam teori klasik adalah : (1) teori surplus energy, menurut Spencer bermain terjadi karena energi yang berlebihan sehingga perlu dilepaskan. Bermain mempunyai mafaat terhadap fisik karena dengan bermain energi yang berlebihan pada tubuh dapat dikeluarkan; (2) teori renewal of energy, menurut G.T.W Patrick tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi. Seorang anak yang mengalami kelelahan atau kebosanan dan kemudian dia bermain maka secara alamiah energi dalam tubuhnya akan pulih sehingga kelelahan dan kebosanan itu menjadi hilang; (3) teori recapitulation, G. Stanley Hall berpendapat bahwa bermain merupakan pengulangan dari pengalaman “nenek moyang” yang diwujudkan dalam kegiatan bermain anak; dan

¹⁰ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: UMM Press, 2017, h. 15

(4) teori *practice for adulthood*, menurut Karl Groos bermain merupakan cara yang alamiah dari tubuh untuk mempersiapkan diri dalam tugas-tugas pada saat dewasa nanti.

Adapun yang termasuk dalam teori kontemporer atau modern dibagi menjadi 3, yaitu: (1) teori psikoanalitik, menurut Freud bermain berfungsi untuk mengurangi kecemasan pada anak, baik kecemasan obyektif maupun kecemasan instingtif; (2) teori perkembangan kognitif, bermain merupakan alat untuk memfasilitasi pertumbuhan intelektual; (3) teori *arousal modulation*, Menurut Berlyne dengan bermain maka sistem syaraf pusat berada pada level optimal.¹¹ Freudian juga berpendapat bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan perkembangan yang memungkinkan seseorang untuk mengenali dirinya sebagai manusia. Bermain juga merupakan pesan yang memberitahu kita bahwa seorang anak adalah pribadi yang unik dimana mereka berperan sebagai kontruktor dari perjalanan hidupnya. Anak-anak mengatasi masalah ketika mereka bermain. Perasaan merupakan elemen penting dari permainan. Mengajarkan siapa kita sebenarnya melalui bentuk permainan peran. Bermain merupakan sejarah perkembangan yang membantu seseorang untuk memahami siapa dirinya.¹²

Menurut Hurlock bermain atau *play* didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberika manfaat yang besar bagi perkembangan anak.¹³ Bermain bagi anak menurut Debbord dan Amman adalah seperti bekerja bagi

¹¹ Ibid, h. 11-14

¹² Ibid, 16

¹³ Ibid, h. 1

orang dewasa, dengan bermain anak akan belajar tentang dunia disekelilingnya, menggali lingkungan dan mengekspresikan emosinya.¹⁴

Menurut J. Brunner & B. Sutton-Smith bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks sehingga anak dapat belajar memecahkan berbagai problem.¹⁵ Pada anak-anak, bermain merupakan kontributor kunci terhadap berbagai aspek perkembangan, meliputi perkembangan sosial dan kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktivitas.¹⁶ Lain dengan pendapat Brown & Vaughan yang mendefinisikan bermain sebagai aktivitas primer dan menggembirakan dengan ciri-ciri yaitu bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimprovisasi, dan ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulangnya lagi.¹⁷ Allah SWT menjelaskan tentang saudara nabi Yusuf ketika berkata kepada ayahnya di dalam Al-Quran surat Yusuf ayat 12:

أَرْسَلُهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿١٢﴾

Artinya: “Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya”.¹⁸

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa salah satu kegemaran anak usia dini yaitu bermain, mereka sangat senang jika diberikan kesempatan untuk bermain. Bila perlu orang tua menyempatkan diri untuk ikut bermain meskipun hanya

¹⁴ Ibid, h. 1

¹⁵ Ibid, h. 1

¹⁶ Ibid, h. 1

¹⁷ Ibid, h. 1

¹⁸ Alhidayah, *Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, Banten: Kalim, 2011, h 237

sebentar. Bermain jika tidak melampaui batas dan tidak membahayakan diizinkan oleh Islam.

Istilah bermain atau *play* dibedakan dengan istilah permainan atau *games*. Bermain merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah dan ditemukan baik pada manusia maupun binatang, sedangkan permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius daripada bermain. Sebagian besar permainan mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain, mempunyai harapan dan batasan terhadap perilaku pemain, dan menggambarkan bagaimana permainan berlangsung.¹⁹

Dari beberapa pengertian dan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa permainan adalah sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Dengan permainan anak tidak akan merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum ia ketahui. Permainan yang dirancang secara menarik dan menyenangkan dapat merangsang anak dalam perkembangannya.

2. Ciri-ciri Permainan untuk Anak

Musfiroh menjelaskan bahwa bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang dapat membedakannya dari kegiatan lain yaitu :

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau mengembirakan (*enjoyable*). Ini berarti, suatu kegiatan dapat

¹⁹ Ibid, h.3

dikategorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.

2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti bahwa anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. Dengan motivasi intrinsik, anak bebas memulai dan mengakhiri kegiatan bermain.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak. Ini berarti, anak tidak terpaksa mengikuti permainan.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai dengan peran dan giliran masing-masing.
5. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyata-nyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka sendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari.
6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya dan aturan tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan.
7. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan pasif.
8. Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.²⁰

Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

2. Ditujukan untuk anak usia dini.
3. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
4. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
5. Aman bagi anak.
6. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
7. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Berdasarkan ciri-ciri permainan di atas maka dapat dipahami bahwa permainan yang ditujukan bagi anak harus bersifat edukatif, mengembangkan

²⁰ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, h.27

semua aspek perkembangan anak, aman bagi anak, dan menghasilkan sesuatu bagi anak.

3. Tujuan Permainan

Sebagai tenaga pendidik, kita diwajibkan untuk selalu mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang ada. Dengan demikian diharapkan dapat tercipta kemampuan mendidik dengan cara-cara yang menyenangkan sehingga dapat memiliki dampak positif dalam diri anak yaitu selalu meningkatkan keinginan untuk belajar.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportifitas. Di samping itu aktifitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan motorik anak usia dini.²¹

Bermain adalah salah satu cara terbaik dalam mengembangkan daya berfikir anak; melalui bermain anak usia dini melatih kemampuan berfikirnya. Piaget meyakini bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif; bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda (*sign*) dan alat-alat (*tools*) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berfikir.²² Menurut Vygotsky, dasar terpenting dalam bermain adalah pengalaman sosial, disini anak berinteraksi dengan objek, teman sebaya dan orang dewasa sebagai

²¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h.166

²² Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Gramedia, 2013, h.178

pembimbing.²³ Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.²⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa tujuan dalam permainan adalah untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Dalam melakukan kegiatan permainan anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.

4. Manfaat Permainan Bagi Anak

Menurut Astiti, manfaat atau fungsi yang bisa diperoleh anak dalam melakukan permainan dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Fungsi pengembangan

Bermain dapat mengembangkan dan melancarkan peredaran darah, pencernaan makanan, pernafasan, ketajaman penglihatan, pendengaran, tenaga, koordinasi gerak, dan lain-lain. Bermain dapat melatih dan mengembangkan daya pikir, kreasi, ekspresi, imajinasi, dan lain-lain. Dalam bermain dapat melatih anak untuk menahan diri, menyatakan perasaan, menerima kekalahan, dan lain-lain. Berlatih dapat melatih anak untuk mengenal orang lain, bekerja sama atau berpartisipasi dalam satu kegiatan.

2. Fungsi rekreatif

Dalam bermain dapat diperoleh unsur kesenangan, kegembiraan karena tidak ada unsur paksaan dan target yang ditentukan untuk dicapai. Jadi anak memperoleh keleluasaan untuk melakukan sesuatu. Bila anak menunjukkan kesalahan maka teguran hendaknya dikurangi. Sebaiknya ia diberi petunjuk untuk melakukan sesuatu dan ia melakukan sendiri.

3. Fungsi aktifitas

Dengan bermain anak melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dia mainkan. Ia tidak mendapatkan langkah-langkah yang telah tersusun dengan rapi. Ia menentukan sendiri bentuk aktifitasnya sehingga ia menyiapkan lebih dahulu aktifitas apa yang akan dilakukan.

4. Fungsi sosialisasi

²³ Ibid, h.180

²⁴ Ibid, h.167.

Kemampuan sosial seorang anak dapat berkembang dengan seringnya ia bermain bersama dengan anak-anak lain. Melalui bermain bersama-sama anak dapat bekerja sama (saling membantu), berkomunikasi, mengetahui sifat temannya, dan lain-lain. Karena terapi bermain hendaknya dilakukan bersama-sama disamping bermain dapat juga dilakukan sendiri.²⁵

Mayke menjelaskan dalam bukunya bahwa para tokoh juga berusaha untuk menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak yaitu: (1) teori Psikoanalitik yang menyatakan manfaat bermain yaitu mengatasi pengalaman traumatik, *coping* terhadap frustrasi; (2) teori Kognitif-Piaget yang menyatakan manfaat bermain yaitu mempraktekkan dan melakukan kondilidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya; (3) teori Kognitif-Vygotsky yang menyatakan manfaat bermain yaitu memajukan berfikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD dan pengaturan diri; (4) teori Kognitif Bruner/ Sutton-Smith Singer yang menyatakan manfaat bermain yaitu memunculkan fleksibilitas perilaku dan berfikir, imajinasi dan narasi dan mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar; (5) Arousal/Modulation-Beteson yang menyatakan manfaat bermain yaitu tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah dtimulasi dan memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.²⁶

C. Permainan Jaring Ikan

1. Pengertian Permainan Jaring Ikan

Permainan jaring ikan adalah permainan yang digunakan sebagai bagian dari olahraga. Permainan ini merupakan salah satu olahraga yang tidak menggunakan alat dan sangat sesuai dengan anak didik usia 5 sampai 10 tahun. Dalam

²⁵ Anny Berlian, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015. h.37-38

²⁶ Op. Cit, h.6

permainan menjaring ikan anak dibagi menjadi dua kelompok regu yaitu regu penjaring dan regu yang menjadi ikan. Permainan ini sangat disukai oleh anak karena permainan ini sangat sederhana dan mudah dilakukan. Permainan ini terdapat unsur kecepatan, kecakapan dalam bertindak. Menciptakan kekompakan dan kerja sama yang baik, disamping itu pemain merasa memiliki tanggung jawab untuk mempertahankan kelompoknya. Dan dengan berlari tersebut pemain dapat membentuk kekuatan dan membentuk otot kaki.²⁷

Silvia berpendapat bahwa permainan jaring ikan yaitu menangkap orang-orang yang di umpamakan berekor-ekor ikan, dan beberapa orang yang di umpamakan sebagai jaring, dimana jaring akan menangkap ikan-ikan yang berada di dalam kolam tersebut.²⁸

2. Cara Bermain Jaring Ikan

Cara dan peraturan bermain dalam permainan jaring ikan ini sangat sederhana, jenis permainan ini dilakukan tanpa alat dan dapat dimainkan pada anak usia 5-10 tahun. Sebelum memulai permainan ajaklah anak untuk membayangkan area bermain sebagai kolam ikan yang berisi ikan-ikan yang sangat lincah. Guru memerintahkan anak didik untuk menaati aturan permainan yang diberikan oleh guru. Kemudian guru menetapkan batas yang boleh digunakan sebagai area, area tersebut harus besar dan bisa menampung seluruh ikan. Setelah menetapkan area, guru menentukan anak yang berperan menjadi jaring, lalu yang tidak menjadi jaring akan menjadi ikan dan masuk ke sungai atau

²⁷ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak*, Jakarta: Kanisius, 2013, h. 163

²⁸ Silvia Eka Putri, *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, Jakarta: Gramedia, 2018, h. 17

kolam. Anak yang menjadi jaring akan bergandengan membentuk jala dan ikut masuk ke dalam kolam. Tim jala dianggap bisa menangkap ikan ketika mereka berhasil melingkari ikan dengan bergandengan. Aturannya ikan tidak boleh keluar kolam, ikan yang tertangkap harus menjadi jala. Jadi semakin lama jala akan semakin besar. Ketika jala semakin besar dan dapat melingkari kolam maka dianggap semua ikan telah tertangkap.²⁹

Nani dalam bukunya juga menjelaskan tentang cara bermain jaring ikan. Buatlah jala ikan yang terdiri dari 2 anak yang bergandeng tangan memanjang. Anak-anak lain menjadi ikan di dalam kolam. Langkah-langkah dalam melakukan permainan jaring ikan yaitu sebagai berikut:

1. Seorang guru menentukan batasan atau kolam untuk permainan ini agar siswa yang menjadi jala tidak kesulitan dalam menjala ikan
2. Dua orang anak yang dipilih oleh guru akan berperan menjadi jala/jaring dan anak lainnya menjadi ikan. Siswa yang menjadi ikan bebas memilih tempat untuk berdiri, berlari disekitar area yang telah ditentukan oleh guru dan tidak boleh keluar dari kolam yang ditentukan.
3. Apabila siswa atau ikan keluar dari kolam maka dinyatakan mati dan harus bergabung bersama siswa yang menjadi jala.
4. Sedangkan siswa yang menjadi jala harus saling bergandengan tangan dan jangan sampai lepas bergandengan tangan.
5. Jika salah satu ikan atau siswa yang terjala maka siswa tersebut harus bergabung dengan siswa yang telah menjadi jala, sampai semua ikan habis terjala.³⁰

3. Manfaat Permainan Jaring Ikan

Panji Maulana memaparkan bahwa dalam permainan jaring ikan terdapat unsur kecepatan, kecakapan, sportifitas, kekompakan dalam bertindak, melatih kerjasama yang baik dan disamping itu melatih tanggung jawab untuk

²⁹ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Swadaya Grup, 2014, h. 140

³⁰ Nani Menon, *Permainan, Lagu & Puisi*, Malaysia: PTS Professional, 2015, h. 21

mempertahankan kelompoknya. Selain itu permainan ini juga dapat membentuk kekuatan otot karena dapat melatih kekuatan otot kaki.³¹ Permainan jaring ikan juga dapat melatih motorik anak, karena di dalam permainan ini anak-anak bisa bergerak bebas dan berlari. Selain itu, permainan ini juga melatih kecerdasan sosial anak, karena dengan permainan ini anak-anak bisa berinteraksi dengan teman-teman lainnya. Anak yang berperan sebagai jaring akan berdiskusi tentang bagaimana cara menangkap atau menambah jumlah jaring dengan cara menargetkan ikan yang akan mereka tangkap. Dengan kesepakatan yang dibuat oleh anak untuk menangkap siapa yang akan bergabung memerankan jaring ikan, maka anak-anak yang memerankan jaring ikan akan lebih mudah menangkap ikan-ikan yang berlarian secara tidak beraturan.³²

Menurut Hardjana manfaat dari bermain jaring ikan adalah untuk memupuk rasa sosial, melatih kelincahan serta melatih kerjasama.³³ Manfaat lain dari permainan jaring ikan yaitu dalam aspek bahasa dan kata-kata, anak dapat mengembangkan kemampuan linguistik dalam permainan ini, secara tidak langsung anak mengembangkan bahasa ekspresif dan reseptif. Contohnya anak akan berbicara pada teman-temannya di dalam permainan. Seperti anjuran agar jangan sampai temannya yang sama-sama berperan sebagai ikan mudah tertangkap.³⁴

³¹ Panji Maulana, *Bermain Permainan Tradisional Jaring Ikan*, Sumedang: STKIP Sebelas April, 2017, h. 5

³² Ibid, h.6

³³ Hardjana, *Permainan Tradisional Anak-anak dari Jawa Tengah*, Jakarta: Pustaka Dian, 2014, h. 7

³⁴ Ibid, h.8

Permainan jaring ikan dapat meningkatkan motorik kasar anak hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Suliyah dengan judul Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Menjala Ikan pada Anak kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulung Agung, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebesar 66,66%, sehingga terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.³⁵

D. Perkembangan Motorik

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik merupakan salah satu bidang pengembangan yang bisa menstimulasi intelegensi seorang anak.³⁶

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya.³⁷ Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi syaraf atau otak. Seiring dengan berkembangnya periode usia, maka keterampilan anak akan bertambah. Semakin anak berusia semakin terampil pula dalam perubahan perilaku motoriknya. Perkembangan motorik mencerminkan dalam diri individu terjadi perubahan-perubahan dalam bagaimana berinteraksi dengan lingkungan, bertambahnya

³⁵ Suliyah, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Menjala Ikan Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016, h. 9.

³⁶ Esti Erlinda, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*, Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2014 h. 20

³⁷ Ibid, h.132

waktu dan usia perkembangan motorik anak akan tercermin pada bagaimana berinteraksi dengan seseorang dan lingkungannya.

Menurut Tono dalam Sidin, usia 4-6 tahun anak dapat meloncat-loncat, merangkak di bawah meja atau kursi, memanjat, dapat melakukan gerakan – gerakan yang kasar dan halus dengan tangan kaki dan jari – jarinya. pada usia ini juga mata, tangan dan kaki bekerja sama dalam koordinasi yang baik anak dapat mengadakan eksplorasi keliling yaitu melalui manipulasi dengan benda – benda dan berbagai macam alat permainan.³⁸

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat dipahami bahwa perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak jasmani melalui pusat syaraf, otot syaraf dan otot yang dikoordinasikan. Perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Oleh sebab itu, anak belajar motorik agar terampil menggerakkan anggota tubuh dengan beberapa pola gerakan.

2. Ciri-ciri Perkembangan Motorik

Keterampilan motorik setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Depdiknas berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik.

³⁸ Esti Erlinda, , h.20

Sujiono mengemukakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Lebih lanjut Sujiono menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Sujiono dkk juga menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Hal senada juga dijelaskan oleh Mutohir dalam sujiono bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya : kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan motorik anak usia 5-6 tahun khususnya dalam perkembangan motorik kasar aspek yang dapat diamati yaitu : keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kecepatan, dan kerja sama.

3. Macam-macam Perkembangan Motorik

a. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh seluruh anggota gerak pada tubuh. Motorik kasar juga disebut gerakan kasar, yaitu bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Contoh motorik kasar seperti gerakan membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Cotoh lain gerakan berjalan, berlari, melompat, merangkak dan lain-lain. Motorik kasar

anak akan berkembang dengan baik apabila diberi kesempatan dan dirangsang oleh lingkungan yang memadai.³⁹ Esti Erlinda juga menguraikan pengertian motorik kasar, menurutnya motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam.⁴⁰ Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktifitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Program-program pengembangan dalam motorik kasar contohnya: (1) berjala, berlari, melompat dan menendang; (2) memanjat naik-turun; (3) berjalan seimbang; (4) menggerakkan tangan dan kaki berirama; (5) berjalan dengan badan menunduk di terowongan; (6) berlatih kaki mengayuh; (7) berlatih menjangkau keatas sambil melompat.⁴¹

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Oleh karena itu anak membutuhkan kemampuan menggunakan otot-otot besar pada tubuh anak seperti tangan dan aktifitas otot kaki serta koordinasi antara tangan dan mata, anak juga membutuhkan kemampuan berlari di dalam permainan jaring ikan.

³⁹ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015, h.58

⁴⁰ Ibid, h.23

⁴¹ Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Gramedia, 2013, h.186

b. Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Menurut Ahmad Susanto motorik halus adalah kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan, dan keterampilan menggerakkan. Keterampilan motorik halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan.⁴²

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Gerakan halus ini memerlukan kordinasi yang cermat. Contoh gerakan halus misalnya: (1) gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari atau menggunakan jari telunjuk; (2) gerakan memasukkan benda kecil kedalam lubang; (3) membuat prakarya (menempel, menggunting, meremas, meronce); dan (4) menggerakkan lengan, engkel, siku, sampai bahu dan lain-lain.⁴³

Perkembangan motorik halus sangat penting, karena perkembangan motorik anak akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis. Pendapat lain diungkapkan oleh Sumantri yang menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan,

⁴² Ibid, h. 56

⁴³ Ibid, h.56

keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Berdasarkan pendapat diatas maka difahami bahwa motorik halus merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, dan menulis.

Pada penelitian ini perkembangan yang akan diamati adalah perkembangan motorik kasar anak. Menurut Sujiono, gerakan motorik kasar dalam perkembangannya lebih dulu berkembang daripada motorik halus yang dapat terlihat saat anak sudah menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum anak dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce. Oleh karena itu, mengingat pentingnya motorik kasar bagi anak usia dini, maka pada penelitian ini ditekankan pada kemampuan motorik kasar.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Motorik anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna, hanya perlu melakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Menurut Rahyubi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak diantaranya:

- a. Perkembangan sistem syaraf. Sistem syaraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem syaraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.
- b. Kondisi fisik. Perkembangan motorik erat kaitanya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Seseorang yang normal biasanya perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan orang lain yang memiliki kekurangan fisik.
- c. Motivasi yang kuat. Seseorang yang mempunyai motivasi kuat untuk menguasai keterampilan motoriknya tentu biasanya telah mempunyai

modal besar untuk meraih prestasi. Apabila seseorang mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik, maka kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas.

- d. Lingkungan yang kondusif. Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan dalam hal ini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan prasarana.
- e. Aspek psikologis. Aspek psikologis, psikis dan kejiwaan tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologisnya baiklah yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula.
- f. Usia. Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua tentu punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

Pada dasarnya laju perkembangan motorik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Adapun pendapat Hurlock sebagai kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak antara lain: sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik kasar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak ada berbagai macam yaitu, sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi, genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap laju perkembangan motorik. Selain itu juga lingkungan, usia serta aspek psikologis seseorang juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Tujuan pengembangan motorik pada usia dini agar

kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik kasar dapat berkembang optimal.

Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pengembangan motorik kasar bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Menurut Mukhtar Latif tujuan perkembangan motorik kasar dibagi menjadi tujuan utama dan objektif, tujuan utama perkembangan motorik kasar adalah agar anak dapat menguasai lingkungan melalui peningkatan dari kontrol tubuh dan pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku-perilaku yang berhubungan dalam memeliharanya, menghormati dan melindungi tubuh mereka. Sedangkan tujuan objektifnya yaitu: (1) terlibat dalam macam-macam kegiatan yang membutuhkan keseimbangan; (2) terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan gerakan-gerakan koordinasi; (3) mempertahankan aktivitas motorik badan terus menerus untuk dapat mengembangkan daya tahan tubuh; (4) terlibat dalam macam-macam kegiatan yang membutuhkan kelenturan; (5) terlibat dalam kegiatan-kegiatan motorik yang membutuhkan ketangkasan; (6) menggunakan seluruh tubuh mereka dalam kegiatan-kegiatan yang sesuai untuk memperkuat otot dan kelompok-kelompok otot; (7) mengembangkan keterampilan-keterampilan motorik dasar seperti melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, melempar, menendang, memukul, berlari atau menangkap; (8)

melakukan koordinasi jari, jari telunjuk-ibu jari, dan gerakan mata-tangan; (9) menggunakan tubuh mereka untuk menggerakkan atau mengubah benda-benda.⁴⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan pengembangan motorik kasar pada individu adalah agar seseorang mampu dalam melakukan keterampilan gerak tubuh dan memelihara kebugaran jasmani sehingga akan meningkatkan rasa percaya diri pada individu tersebut. Perkembangan motorik anak terlihat dari sejauh mana anak tersebut mampu menampilkan hasil kegiatan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Selain itu, perkembangan fisik yang baik dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya.

6. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini perlu untuk dilakukan. Ada banyak manfaat ketika anak melakukan latihan motorik kasar. Menurut Departemen Pendidikan Nasional, manfaat pengembangan motorik kasar pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
2. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
3. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
4. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
5. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
6. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
7. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pendapat lain diungkapkan oleh Sujiono yang menjelaskan bahwa “Manfaat pengembangan motorik kasar pada anak adalah untuk meningkatkan kemampuan

⁴⁴ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013, h.64-65.

mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pengembangan motorik kasar bermanfaat meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan.⁴⁵ Konsep pola pemikiran antara hubungan variabel bebas yaitu permainan jaring ikan dengan variabel terikat yaitu perkembangan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Dijelaskan bahwa dalam rangka pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida 1 diperlukan permainan yang dilakukan di luar kelas agar

⁴⁵ Fitrianti, *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Deepublish, 2016, h. 43

dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun secara optimal di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru harus aktif dan kreatif sehingga bisa menciptakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak agar maksud dan tujuan pembelajaran yang disampaikan bisa difahami anak. Dengan bermain di luar ruangan dan bergerak secara aktif maka anak akan merasa senang dan lebih semangat serta tertarik mengikuti pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono hipotesis adalah “ jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.”⁴⁶ Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan atau di uji. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

Dalam pengujian hipotesis ini, jika tidak ada pengaruh permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak, maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Dan sebaliknya jika permainan jaring ikan berpengaruh terhadap motorik kasar anak, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Alfabeta, 2010, h. 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan pada kelompok studi dan selanjutnya diobservasi hasilnya.² Desain ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan pemberian satu kali perlakuan dan pengukurannya dilakukan satu kali. Sukardi dalam bukunya menyatakan bahwa penelitian *One Shot Case Study* digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan pemberian satu kali perlakuan dan pengukurannya dilakukan satu kali. Dalam desain ini juga terdapat suatu kelompok yang diberi *treatment* (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya. *Treatment* adalah sebagai variabel independen dan hasil

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012 , h.14

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta, 2016, h.74.

adalah sebagai variabel dependen. Dalam hal ini yang diukur adalah kemampuan motorik kasar anak kelas B1 di Raudhatul Athfal Perwanida 1. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang dapat dinilai dengan aktifitas fisik sehingga dalam hal ini dilakukan sebuah permainan berupa permainan tradisional jaring ikan sebagai perlakuannya.

Desain Eksperimen *One Shot Case Study* yaitu sebagai berikut:



Keterangan:

X : Permainan Jaring Ikan

O : Motorik Kasar³

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan jaring ikan, sedangkan variabel terikat adalah motorik kasar.

³ Ibid. h. 74

D. Subyek Penelitian

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Untuk memahami permasalahan yang akan diteliti lebih mendalam dan mendetail maka subjek penelitian sudah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah pengelola atau kepala sekolah, guru, dan peserta didik pada Raudhatul Athfal Perwanida 1.

Adapun sasaran penelitian adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun, yang berjumlah 25 anak didik. Peneliti mengambil usia 5-6 tahun dengan melihat tingkat perkembangan kegiatan bermain pada anak. Anak yang berusia 4-5 tahun tingkat kegiatan bermainnya berbeda dengan anak usia 5-6 tahun. Sedangkan obyek penelitian adalah permainan jaring ikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Karena jumlah peserta didik lebih dari 100 maka penelitian ini menggunakan sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut pendapat Suryana teknik pengumpulan data atau teknik penelitian merupakan cara yang dipakai untuk mengumpulkan data. Sedangkan instrument penelitian merupakan alat penelitian atau alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut.

Untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.⁴ Menurut Suharismi, wawancara sering disebut dengan Kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Mengadakan wawancara secara umum adalah untuk menggali struktur kognitif dan dunia makna dari perilaku subjek yang diteliti. Sedangkan secara khusus adalah bertujuan untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain. Mengkonstruksi kebulatan-kebulatan yang dialami masa lalu dan mengkonstruksi kebulatan-kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara dimana peneliti tidak mutlak menggunakan pedoman wawancara yang

⁴ *Ibid*, h.137-138.

telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara bebas terpimpin ini digunakan untuk menghimpun data tentang:

- a. Kepala sekolah, untuk memperoleh data tentang kebijakan yang ditempuh terhadap peningkatan kualitas dalam pembentukan aspek motorik peserta didik.
- b. Guru kelas, untuk mengetahui data tentang pelaksanaan metode permainan jaring ikan dalam pembelajaran terhadap pembentukan aspek motorik kasar peserta didik.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda dan lain-lain.⁵

3. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Cara atau metode tersebut dapat juga dikatakan dengan menggunakan teknik dan alat-alat khusus seperti blangko-blangko, checklist atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya.

⁵ Johni Dimiyati, Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Jakarta: Pranamedia Group, 2013, h, 100

Dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu⁶:

- a. Observasi partisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat, tetapi pengamat masuk dan mengikuti kegiatan kelompok yang sedang diamati. Observasi partisipan ini dilaksanakan sepenuhnya jika pengamat betul-betul mengikuti kegiatan kelompok, bukan hanya pura-pura. Dengan demikian, ia dapat menghayati dan merasakan seperti apa yang dirasakan orang-orang dalam kelompok yang diamati.
- b. Observasi nonpartisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat, tetapi pengamat tidak terlibat dalam melakukan kegiatan. Pengamat hanya mengamati, mencatat dan menganalisis apa yang terjadi dalam kelompok tersebut.

Dalam observasi ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan. Data yang dikumpulkan melalui observasi diolah dengan teknik statistik. Oleh karena itu dalam penggunaan metode ini, peneliti akan memperoleh data mengenai kondisi anak ketika penelitian berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan oleh guru yang telah diberikan arahan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan diluar kelas dan diamati oleh peneliti. Peneliti melakukan penilaian ketika kegiatan berlangsung melalui pengamatan aktifitas fisik anak dalam permainan jaring ikan.

⁶ Sugiyono, *Op. Cit*, h. 204.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak menggunakan instrumen penilaian berupa lembar observasi anak yang dibuat berdasarkan acuan Peraturan Menteri No.137 Tahun 2014 pada aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang telah direvisi sehingga terlihat kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak.

Pengolahan dibedakan menurut indikator kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: Melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan, dan Melakukan permainan fisik dengan aturan.

Kriteria untuk menentukan hasil penelitian, mengkategorikan tingkat kemampuan yang diperoleh dari hasil kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. BB : Belum Berkembang, yaitu anak belum mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, skornya 50-59 dengan (*).
2. MB : Mulai Berkembang, yaitu anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru tetapi anak belum melakukannya dengan benar, persentase antara skornya 60-69 dengan (**).
3. BSH : Berkembang Sesuai harapan, yaitu anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, skornya 70-79 dengan (***)

4. BSB : Berkembang Sangat Baik, yaitu anak sangat mampu melakukan kegiatanyang diberikan oleh guru, skornya 80-100 dengan (***)).

G. Analisis Instrumen

Sebelum instrumen digunakan didalam sampel, instrumen harus diuji terlebih dulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Agar dapat diperoleh data yang valid, instrumen atau alat evaluasinya harus valid. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur.⁷ Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r = \frac{(\sum xy) - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left\{ \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \right\} \left\{ \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} \right\}}}$$

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

⁷ Freddy Rangkuti, *Customer Service Satisfaction & Call Center*, Jakarta: PT Gramedia, 2013, h.133

Tabel 3.1. Interpretasi Validitas⁸

Besarnya Nilai r	Kriteria Validitas
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriteria (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$ didasarkan pendapat Masrun⁹. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS Statistik 24 dengan kriteria uji bila *correlated item – total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,3 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji instrumen motorik kasar anak dan instrumen permainan jaring ikan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji kekonsistenan instrumen untuk mengukur data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan ukuran yang konsisten.¹⁰ Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS24 dengan metode *Alpha Cronbach's* yang dikur berdasarkan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai 1. Uji reliabilitas dalam peneltian ini dilakukan untuk menguji instrumen motorik kasar anak dan instrumen permainan jaring ikan.

⁸ Nurdinah Hanifah, Julia, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013, h. 367

⁹ Sugiyono, *Op. Cit*, h.118

¹⁰ Sarmanu, *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*, Surabaya: Airlangga University Press, 2017, h. 9

Setelah instrumen valid dan reliabel, kemudian disebarakan pada sampel yang sesungguhnya. Skor total setiap anak diperoleh dengan menjumlah skor setiap nomor soal.

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas yang diperoleh sebagai berikut:¹¹

Tabel 3.2. Interpretasi Reliabilitas¹²

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,80 < r < 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r < 0,80	Tinggi
0,40 < r < 0,60	Cukup
0,20 < r < 0,40	Rendah
0,00 < r < 0,20	Sangat Rendah

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis data kuantitatif, yang mana data kuantitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung.

¹¹ Rosidin, Undang, *Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2010, h, 5

¹² Op. Cit, h. 368

Untuk analisis data deskriptif penulis menggunakan rumus statistik yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Hasil jawaban dalam %

F = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan.¹³

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode analisis dengan bantuan program komputer SPSS 24 yaitu sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah usaha untuk menentukan apakah data variabel yang kita miliki memiliki populasi distribusi normal atau tidak.¹⁴ Hal yang pertama dilakukan adalah uji normalitas dimana uji ini digunakan untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dilakukan menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu Kolmogorov-Smirnov menggunakan bantuan program komputer SPSS 24. Caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujiannya yaitu:

H_a = data terdistribusi secara normal

H_0 = data tidak terdistribusi secara normal

¹³Suliyah, *Loc. Cit*, h.8.

¹⁴ Sufren & Yonathan Natanael, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*, Jakarta: Gramedia, 2013, h, 65

Pedoman pengambilan keputusan:

- 1) Nilai Sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.
- 2) Nilai Sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi *linear*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS 24 dengan metode *Test for Linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang *linear* bila signifikansi kurang dari 0,05¹⁵.

c. Uji Korelasi

Uji korelasi berfungsi untuk mencari derajat keeratan hubungan dan arah hubungan, semakin tinggi nilai korelasi maka semakin tinggi keeratan hubungan kedua variabel. Melalui analisis korelasi kita dapat mengetahui koefisien determinasi yang bertujuan untuk melihat seberapa besar kontribusi pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain yakni dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi (r hitung) yang ditemukan, untuk melihat pengaruh dalam

¹⁵ Didi Pianda, *Kinerja Guru*, Jawa Barat: CV Jejak , 2018, h. 149

bentuk perentase. Jika data berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis dapat digunakan uji *pearson*, dengan menggunakan persamaan berikut:¹⁶

$$r = \frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2 \sum (Y - \bar{Y})^2}}$$

Namun, jika tidak terdistribusi normal, dapat menggunakan uji *Spearman*. Uji *Spearman* merupakan uji non-parametrik dimana tidak memerlukan prasyarat data terdistribusi normal. Uji korelasi dilakukan dengan bantuan program SPSS 24. Ketentuannya bila r_{hitung} lebih kecil dari $r_{tabel}(r_{hitung} < r_{tabel})$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Tetapi sebaliknya bila r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel}(r_{hitung} > r_{tabel})$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Besar interpretasi hubungan korelasi dapat digunakan pedoman seperti tabel dibawah ini.¹⁷

Tabel 3.3. Tingkat Hubungan Berdasarkan Interval Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

d. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian selanjutnya adalah uji regresi linear sederhana. Uji ini dilakukan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas (X) mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan antara

¹⁶ Nia Sari, Ratna Wardani, *Pengolahan dan Analisa Data Statistika dengan SPSS*, Yogyakarta: Deepublish, 2015, h. 60

¹⁷ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, Yogyakarta: Insan Madani, 2012, h. 190

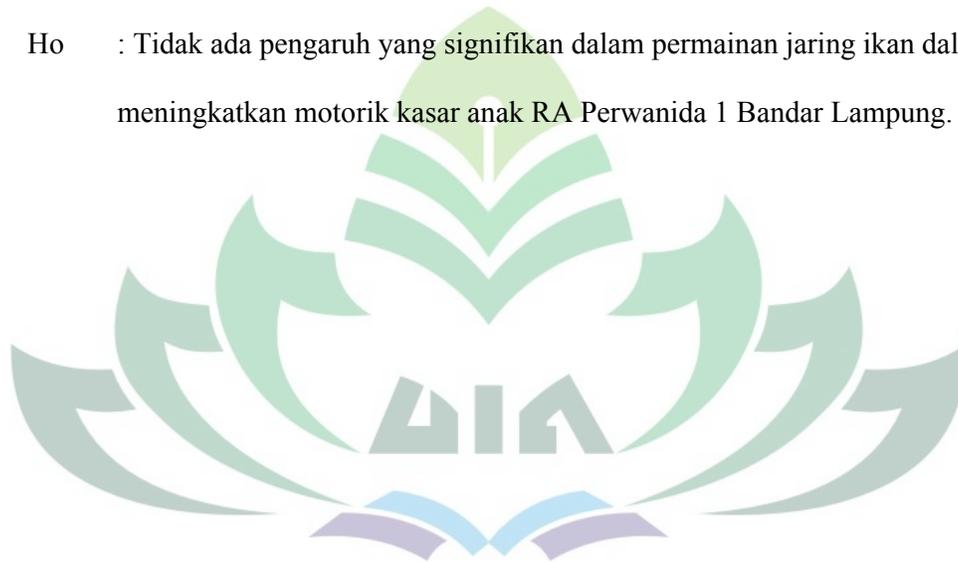
variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) apakah positif atau negatif. Regresi linear sederhana dapat dianalisis karena disadari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat. Persamaan umumnya adalah¹⁸:

$$\hat{Y} = \quad +$$

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.



¹⁸ Eriyanto, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2011, h. 374

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Perwanida 1 Bandar Lampung mulai tanggal 23 Oktober 2018. Penelitian tersebut berjalan selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu satu jam pelajaran. Penelitian yang dilakukan di kelas B1 ini menghasilkan data penelitian berupa pengaruh kegiatan permainan tradisional jaring ikan terhadap perkembangan motorik kasar anak.

1. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari selasa tanggal 30 Oktober 2018 dan hari kamis tanggal 01 November 2018, sebelumnya telah dilaksanakan pengujian instrumen terlebih dahulu pada anak kelas B1 di RA Perwanida 1. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut sebelum pengambilan data pada kelas sampel. Kelas yang diambil yaitu kelas B1 dengan jumlah 25 anak. Pengambilan kelas untuk pengujian ini dilakukan secara random. Penelitian yang dilakukan pada kelas B1 berlangsung pada kegiatan inti, yaitu dimulai pukul 08:30 – 09:30 WIB. Penelitian yang dilakukan yaitu berupa permainan jaring ikan.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama penelitian menggunakan model pembelajaran kelompok, dimana anak-anak yang bermain permainan ini akan diberikan beberapa aturan dalam permainan dan tidak boleh melanggar. Anak akan diminta untuk melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan

menjadi jaring dalam permainan, anak yang menjadi jaring berjumlah dua orang. Jika pemain yang menjadi jaring sudah ditentukan maka anak-anak lain akan berperan sebagai ikan. Apabila guru sudah memberi aba-aba untuk memulai permainan maka tugas anak yang menjadi ikan adalah berlari dan menghindari tangkapan jaring. Jika jaring sudah berhasil menangkap salah satu ikan, maka ikan yang tertangkap akan bergabung bersama jaring. Permainan dinyatakan selesai apabila anak-anak yang berperan menjadi ikan habis tertangkap oleh jaring.

2. Analisis Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan sebelum penelitian berlangsung, hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen yang akan diujikan pada saat penelitian berlangsung. Adapun hasil dari uji tersebut adalah sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Pengujian validitas ini menggunakan program SPSS 24. Hasil uji validitas untuk setiap instrumen penelitian terhadap aspek perkembangan motorik kasar anak terlihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar

Nomor	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan
1	0,84	Valid
2	0,63	Valid
3	0,83	Valid
4	0,72	Valid
5	0,65	Valid
6	0,40	Valid
7	0,62	Valid
8	0,62	Valid

Berdasarkan data yang telah diuji dengan SPSS 24 diketahui bahwa semua item instrumen penilaian dinyatakan valid. Keterangan dari uji validitas adalah sebagai berikut:

Nilai R tabel adalah 0,396

Item no. 1:

Nilai r_{hitung} untuk item 1 adalah 0,847 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 1 dinyatakan valid.

Item no. 2:

Nilai r_{hitung} untuk item 2 adalah 0,630 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 2 dinyatakan valid

Item no. 3:

Nilai r_{hitung} untuk item 3 adalah 0,835 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 3 dinyatakan valid

Item no. 4:

Nilai r_{hitung} untuk item 4 adalah 0,720 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 4 dinyatakan valid

Item no. 5:

Nilai r_{hitung} untuk item 5 adalah 0,658 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 5 dinyatakan valid

Item no. 6:

Nilai r_{hitung} untuk item 6 adalah 0,409 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 6 dinyatakan valid

Item no. 7:

Nilai r_{hitung} untuk item 7 adalah 0,626 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 7 dinyatakan valid

Item no. 8:

Nilai r_{hitung} untuk item 8 adalah 0,629 < nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 8 dinyatakan tidak valid.

Sedangkan untuk pengujian validitas instrumen penelitian permainan jaring ikan terlihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Permainan Jaring Ikan

Nomor	Pearson Correlation	Keterangan
1	0,84	Valid
2	0,68	Valid
3	0,85	Valid
4	0,81	Valid

Berdasarkan data yang telah diuji dengan SPSS 24 diketahui bahwa semua item instrumen penilaian dinyatakan valid. Keterangan dari uji validitas adalah sebagai berikut:

Nilai r_{tabel} adalah 0,396

Nilai r_{hitung} yang diperoleh untuk setiap butir soal sebagai berikut:

Item no. 1:

Nilai r_{hitung} untuk item 1 adalah 0,840 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 1 dinyatakan valid.

Item no. 2:

Nilai r_{hitung} untuk item 2 adalah 0,686 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 2 dinyatakan valid.

Item no. 3:

Nilai r_{hitung} untuk item 3 adalah 0,850 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 3 dinyatakan valid.

Item no. 4:

Nilai r_{hitung} untuk item 4 adalah 0,812 > nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 4 dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan program komputer yaitu SPSS 24 dengan melihat *alpha cronbach's* untuk motorik kasar adalah 0,820. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,820	8

Pengujian instrumen menyatakan bahwa instrumen penelitian motorik kasar dikategorikan sangat reliabel atau dengan derajat kriteria reliabilitas sangat tinggi.

Hal ini terlihat pada *alpha cronbach's* yang bernilai 0,820.

Untuk pengujian reliabilitas instrumen penelitian permainan jaring ikan juga dilakukan menggunakan program komputer SPSS 24 dan diperoleh hasil sesuai tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Permainan Jaring Ikan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,810	4

Pengujian instrumen berdasarkan tabel 4.4 menyatakan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,810, sehingga 4 item instrumen penilaian permainan jaring dikategorikan sangat reliabel atau dengan derajat kriteria reliabilitas sangat tinggi.

3. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

a. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis data kuantitatif dan data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Observasi Motorik Kasar

Nama Anak	No Item Penilaian										Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	Σ	5	6	7	8	Σ			
1	2	3	2	2	9	3	3	2	2	10	19	59,4	BB
2	3	4	3	3	13	4	2	3	3	12	25	78,1	BSH
3	3	3	2	2	10	4	3	2	2	11	21	65,6	MB
4	2	3	2	3	10	3	3	2	2	10	20	62,5	MB
5	4	3	3	4	14	4	4	2	3	13	27	84,4	BSB
6	2	3	2	2	9	2	2	3	2	9	18	56,3	BB
7	3	2	2	3	10	3	2	3	3	11	21	65,6	MB

8	3	4	3	4	14	4	4	3	4	15	29	90,6	BSB
9	3	4	3	3	13	2	4	3	3	12	25	78,1	BSH
10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	18	56,3	BB
11	3	3	2	3	11	3	3	4	3	13	24	75,0	BSH
12	3	3	2	3	11	4	3	4	3	14	25	78,1	BSH
13	4	4	3	4	15	4	2	4	4	14	29	90,6	BSB
14	3	3	2	4	12	3	2	3	2	10	22	68,8	MB
15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	32	100,0	BSB
16	4	4	3	4	15	4	3	3	4	14	29	90,6	BSB
17	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	20	62,5	MB
18	3	3	2	3	11	3	2	3	3	11	22	68,8	MB
19	4	3	4	4	15	4	3	4	2	13	28	87,5	BSH
20	4	3	4	3	14	4	3	4	3	14	28	87,5	BSH
21	3	3	3	2	11	3	4	2	3	12	23	71,9	BSH
22	3	3	3	2	11	3	4	3	4	14	25	78,1	BSH
23	2	3	2	3	10	2	3	2	4	11	21	65,6	MB
24	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	21	65,6	MB
25	3	4	3	3	13	2	3	4	3	12	25	78,1	BSH

Sumber: Dokumentasi Penulis di RA Perwanida 1 Bandar Lampung

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang belum berkembang sebanyak 3 orang dengan skor sebesar 50-59, anak yang mulai berkembang sebanyak 8 orang dengan skor sebesar 60-69, anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 9 orang dengan skor sebesar 70-79 dan anak yang berkembang sangat baik berjumlah 5 orang dengan skor sebesar 80-100. Sedangkan hasil penilaian observasi permainan jaring ikan dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Observasi Permainan Jaring Ikan

Nama Anak	No Item Penilaian				Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4			
1	2	3	2	2	9	56,3	BB
2	3	4	3	3	13	81,3	BSB
3	3	3	2	2	10	62,5	MB

4	2	3	2	3	10	62,5	MB
5	4	3	3	4	14	87,5	BSB
6	2	3	2	2	9	56,3	BB
7	3	2	2	3	10	62,5	MB
8	3	4	3	4	14	87,5	BSB
9	3	4	3	3	13	81,3	BSB
10	2	3	2	2	9	56,3	BB
11	3	3	2	3	11	68,8	MB
12	3	3	2	3	11	68,8	MB
13	4	4	3	4	15	93,8	BSB
14	3	3	2	4	12	75,0	BSH
15	4	4	4	4	16	100,0	BSB
16	4	4	3	4	15	93,8	BSB
17	3	2	2	3	10	62,5	MB
18	3	3	2	3	11	68,8	MB
19	4	3	4	4	15	93,8	BSB
20	4	3	4	3	14	87,5	BSB
21	3	3	3	2	11	68,8	MB
22	3	3	3	2	11	68,8	MB
23	2	3	2	3	10	62,5	MB
24	3	2	2	2	9	56,3	BB
25	3	4	3	3	13	81,3	BSB

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang belum berkembang sebanyak 4 orang dengan skor sebesar 50-59, anak yang mulai berkembang sebanyak 10 orang dengan skor sebesar 60-69, anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 1 orang dengan skor sebesar 70-79 dan anak yang berkembang sangat baik berjumlah 10 orang dengan skor sebesar 80-100.

Kesimpulannya perbedaan setelah diberikan perlakuan dalam hal ini permainan jaring ikan kepada anak cukup tampak atau muncul. Anak sudah dapat berlari dengan seimbang tanpa jatuh, menaati aturan yang diberikan oleh guru dan mampu bekerjasama dalam tim. Hal ini merupakan sesuatu yang positif sebab

permainan jaring ikan yang dilakukan oleh anak berpengaruh terhadap motorik kasarnya. Permainan jaring ikan juga mempengaruhi motorik kasar anak sebanyak 62% berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan program komputer SPSS 24, sehingga dinyatakan bahwa permainan jaring ikan memiliki pengaruh hubungan yang kuat terhadap motorik kasar anak.

b. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana yang sebelumnya perlu dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi. Hipotesis ini mengacu kepada pengaruh permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak usia dini. Pengambilan keputusan untuk hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui populasi memiliki sebaran data yang normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* pada program SPSS 24. Hasil uji normalitas permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Pengaruh Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar

Data	Sig.	Keterangan
Permainan Jaring Ikan	0,10	Normal
Motorik Kasar	0,20	Normal

Berdasarkan tabel 4.7 kedua data memiliki nilai Sig. atau signifikansi $> \alpha$ (0,05), maka kedua data tersebut berdistribusi normal. Pedoman pengambilan

keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai Sig. atau signifikansi lebih besar dari α (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Kedua data dinyatakan memiliki hubungan yang linear secara signifikan apabila nilai *Deviation From Linearity* lebih besar dari α (0,05). Hasil uji linearitas untuk data permainan jaring ikan dan motorik kasar ditunjukkan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8
Hasil Uji Linearitas antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar

Data	<i>Deviation From Linearity</i>	Keterangan
Permainan Jaring Ikan-Motorik Kasar	0,215	Linear

Nilai *Deviation From Linearity* sebesar 0,215 menyatakan bahwa nilai tersebut lebih besar dari α (0,05), sehingga terdapat hubungan yang linear antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak.

3) Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antara data permainan jaring ikan dan motorik kasar. Pengujian keeratan ini menggunakan program komputer yaitu SPSS 24. Hasil pengujian kedua data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
Hasil Uji Korelasi Antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar

Data	r_{hitung} (Pearson Correlation)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Permainan Jaring Ikan- Motorik Kasar	0,79	0,00	Kuat

Tabel 4.9 menunjukkan r_{hitung} sebesar 0,79, dengan demikian nilai koefisien determinasi dapat dihitung dengan mengkuadratkan r_{hitung} tersebut dan mengkonversikan dalam bentuk persentase. Besarnya nilai koefisien determinasi uji ini dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10
Koefisien Determinasi Antara Permainan Jaring Ikan Terhadap Motorik Kasar

Data	r_{hitung} (Pearson Correlation)	Koefisien Determinasi
Permainan Jaring Ikan- Motorik Kasar	0,79	62%

Tabel 4.10 menyatakan besar koefisien determinasi sebesar 62%. Hal ini dapat dikatakan bahwa permainan jaring ikan mempengaruhi aspek perkembangan motorik kasar anak sebesar 62%.

Keeratan antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak dapat dikatakan memiliki hubungan keeratan yang kuat berdasarkan nilai r_{hitung} (Pearson Correlation). Hal ini dapat diketahui dari hasil pengujian dengan SPSS 24, diperoleh nilai sig. atau signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi antara permainan jaring ikan terhadap motorik

kasar anak. Dari pengujian tersebut juga diperoleh nilai koefisien *Pearson Correlation* sebesar 0,799 yang memiliki tingkat hubungan korelasi yang kuat.

4) Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian terakhir dalam uji hipotesis ini adalah uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas (X) mengalami kenaikan atau penurunan data untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) apakah positif atau negatif. Hasil uji regresi linear sederhana untuk data permainan jaring ikan (X) dan motorik kasar (Y) dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Data Permainan Jaring Ikan dan Motorik Kasar

Regresi	F hitung	Sig.
Permainan Tradisional Jaring Ikan – Motorik Kasar	40,632	0,000

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji regresi linear sederhana diperoleh F_{hitung} sebesar 40,632 sedangkan $F_{tabel (0,05,1,23)}$ dan nilai Sig. sebesar 0,000. Dari hasil tersebut, nilai $F_{hitung} > F_{tabel (0,05,1,23)}$ atau $40,632 > 4,28$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model linear antara variabel permainan tradisional jaring ikan dan motorik kasar signifikan.

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan SPSS 24, hipotesis yang diuji yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan dalam meningkatkan motorik kasar anak RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Diperoleh kesimpulan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh dalam permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak kelas B1 di RA Perwanida 1 Bandar Lampung. Pengaruh permainan jaring ikan mengarah ke arah positif karena konstanta pada persamaan regresi linear sederhana bernilai positif.

Tabel 4.12
Nilai Konstanta dan Koefisien Permainan Jaring Ikan Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Motorik Kasar (Y)	β
Konstanta	3,777
Permainan Jaring Ikan (X)	1,757

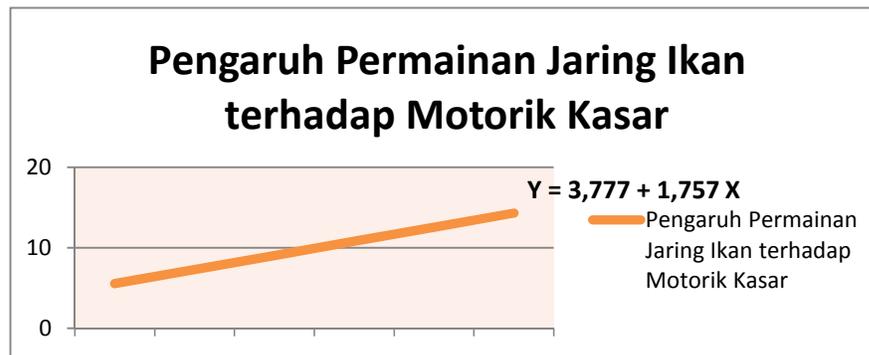
Tabel 4.12 menunjukkan besarnya nilai konstanta a sebesar 3,777 dan konstanta dari variabel bebas b sebesar 1,757. Persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh berdasarkan konstanta-konstanta tersebut adalah:

$$= +$$

$$= 3,777 + 1,757$$

Jadi:

1. Konstanta sebesar 3,777 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 3,777
2. Koefisien regresi X sebesar 1,757 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pada permainan jaring ikan, maka nilai kemampuan motorik kasar bertambah sebesar 1,757. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida 1 Bandar Lampung. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu kelas B1 yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas yang akan diberikan *treatment*. Pada kelas yang diberikan *treatment* proses pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional jaring ikan. Kemudian perlakuan diberikan kepada kelas B1 pada satu kali pertemuan dimana instrument observasi yang terlebih dahulu diuji validitas, dan reliabilitasnya yang terdiri dari 8 butir item untuk penilaian aspek perkembangan motorik kasar serta 4 item untuk penilaian permainan tradisional jaring ikan.

Dari analisis data hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas B1 hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan jaring ikan sangat berpengaruh terhadap motorik kasar anak. Maka dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain di dalam permainan tradisional jaring ikan lebih baik dan dapat meningkatkan motorik kasar peserta didik.

Permainan tradisional jaring ikan yang diterapkan oleh peneliti pada proses belajar mengajar dapat membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar, karena dengan bermain peserta didik bisa mendapatkan kesenangan dan dapat bersemangat dalam melakukan permainan. Selain itu, peserta didik diharapkan untuk dapat mengikuti aturan dalam permainan agar peserta didik lebih menikmati lagi proses pembelajaran yang diberikan oleh dewan guru dengan permainan yang menyenangkan bagi anak seperti permainan jaring ikan. Dengan adanya permainan jaring ikan yang dilakukan diluar kelas yang menyenangkan diharapkan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motorik kasar peserta didik.

Berdasarkan dari hasil analisis uji normalitas diperoleh besar nilai Sig. atau signifikansi $0,104 > 0,05$ pada variabel permainan jaring ikan, sedangkan untuk motorik kasar diperoleh besar nilai Sig. atau signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga kedua data tersebut dinyatakan terdistribusi normal. Untuk uji linearitas diperoleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar $0,215 > 0,05$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak. Pada uji korelasi diperoleh nilai sig. atau signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak. Dari pengujian ini didapat nilai koefisien determinasi sebesar 62%. Hal ini dapat dikatakan bahwa permainan jaring ikan mempengaruhi aspek perkembangan motorik kasar anak sebesar 62%. Nilai koefisien *Pearson Correlation* sebesar 0,799 yang berarti memiliki tingkat hubungan korelasi yang kuat. Untuk pengujian terakhir yaitu uji regresi linear

sederhana menyatakan signifikansi pengaruh atau ada tidaknya hubungan antara permainan jaring ikan terhadap kemampuan motorik kasar yakni dengan membandingkan nilai Sig. hasil hitung SPSS 24 dengan nilai probabilitas 5% atau 0,05. Nilai sig. Hasil hitung SPSS 24 yaitu $0,000 < 0,05$, artinya permainan jaring ikan mempengaruhi kemampuan motorik kasar secara signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak.



BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan jaring ikan mempengaruhi aspek perkembangan motorik kasar anak sebesar 62% hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan keeratatan yang kuat antara bermain jaring ikan terhadap motorik kasar anak kelompok B1 di RA Perwanida kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Bermain jaring ikan dapat berpengaruh terhadap motorik kasar anak karena pada saat bermain anak memanfaatkan koordinasi bagian tubuh seperti tangan dan aktivitas otot kaki dalam kelincahan gerakan permainan. Pengaruh tersebut bernilai positif dan signifikan antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak di kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif dan mendidik anak melalui permainan jaring ikan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

2. Bagi kepala sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan media yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.

3. Kepada orang tua anak didik.

Orang tua hendaknya selalu memberikan bimbingan, motivasi, stimulasi kepada anak bagaimana mengembangkan aspek motorik anak dengan cara mengajaknya berkomunikasi dan mengeksplor hal-hal baru dalam kegiatan yang melibatkan motorik anak khususnya motorik kasar.



DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, 2015, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenadamedia Group,

Aisyah Fad, 2014, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Swadaya Grup.

Anny Berlian, 2015, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Alhidayah, 2011, *Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, Banten: Kalim.

Didi Pianda, 2018, *Kinerja Guru*, Jawa Barat: CV Jejak.

Dwijawiyata, 2013, *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak*, Jakarta: Kanisius.

Euis Kurniati, 2016, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.

Eriyanto, 2011, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenadamedia Group.

Esti Erlinda, 2014, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*, Bengkulu: Universitas Bengkulu.

Fitrianti, 2016, *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Deepublish.

Freddy Rangkuti, 2013, *Customer Service Satisfaction & Call Center*, Jakarta: PT Gramedia.

Hardjana, 2014, *Permainan Tradisional Anak-anak dari Jawa Tengah*, Jakarta: Pustaka Dian.

- Iswinarti, 2017, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: UMM Press.
- Johni Dimiyati, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Pramedia Group.
- Masnipal, 2013, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Gramedia.
- Mukhtar Latif dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyasa, 2014, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nani Menon, 2015, *Permainan, Lagu & Puisi*, Malaysia: PTS Professional.
- Nia Sari, Ratna Wardani, 2015, *Pengolahan dan Analisa Data Statistika dengan SPSS*, Yogyakarta: Deepublish.
- Nurdinah Hanifah, Julia, 2013, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Panji Maulana, 2017, *Bermain Permainan Tradisional Jaring Ikan*, Sumedang: STKIP Sebelas April.
- Romlah, 2017, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rosidin, Undang, 2010, *Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*, Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Sarmanu, 2017, *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*, Surabaya: Airlangga University Press.

Silvia Eka Putri, 2018, *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, Jakarta: Gramedia.

Sufren & Yonathan Natanael, 2013, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*, Jakarta: Gramedia.

Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.

-----, 2018, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sukiman, 2012, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, Yogyakarta: Insan Madani.

Suliyah, 2016, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Menjala Ikan Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Yhana Pratiwi, M. Kristanto, 2015, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II*, Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA.



LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Nama Anak Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung

No	Nama Anak Kelas B1
1	Muhajir Al Khaisar
2	Safaraz Enrico Sakhi
3	Kinara Ratu Ezzahra
4	Farah Noeranfury Safa
5	Dery Al Biruni Novian
6	M. Nadhir Athallah
7	Azzahra Putri El Zuchri
8	M. Labib Maulana
9	Enjilina Sastra Negara
10	Sekar Arum
11	Aqila Sava Salsabila
12	Ziadah Maskanatus Safwa
13	Yusuf Maulana
14	Natasya Vivian
15	M. Abizar Faadhil Zihni
16	Kenzie Raka Aydin
17	Carissa Nurul Fauziyah
18	M. Agraprana Anargya Anindriyanto
19	Fania Yokananda
20	M. Azman Maulana
21	Dika Adirajasa
22	Shafiyah Nurzahrah
23	Pranaja Al Bratawijaya
24	Alisya Nahya Kamila
25	Malik Ihsan Harahap

Lampiran 2

Hasil Penilaian Observasi Motorik Kasar Peserta Didik Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung

Nama Anak	No Item Penilaian										Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	Σ	5	6	7	8	Σ			
1	2	3	2	2	9	3	3	2	2	10	19	59,4	BB
2	3	4	3	3	13	4	2	3	3	12	25	78,1	BSH
3	3	3	2	2	10	4	3	2	2	11	21	65,6	MB
4	2	3	2	3	10	3	3	2	2	10	20	62,5	MB
5	4	3	3	4	14	4	4	2	3	13	27	84,4	BSB
6	2	3	2	2	9	2	2	3	2	9	18	56,3	BB
7	3	2	2	3	10	3	2	3	3	11	21	65,6	MB
8	3	4	3	4	14	4	4	3	4	15	29	90,6	BSB
9	3	4	3	3	13	2	4	3	3	12	25	78,1	BSH
10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	18	56,3	BB
11	3	3	2	3	11	3	3	4	3	13	24	75,0	BSH
12	3	3	2	3	11	4	3	4	3	14	25	78,1	BSH
13	4	4	3	4	15	4	2	4	4	14	29	90,6	BSB
14	3	3	2	4	12	3	2	3	2	10	22	68,8	MB
15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	32	100,0	BSB
16	4	4	3	4	15	4	3	3	4	14	29	90,6	BSB
17	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	20	62,5	MB
18	3	3	2	3	11	3	2	3	3	11	22	68,8	MB
19	4	3	4	4	15	4	3	4	2	13	28	87,5	BSH

20	4	3	4	3	14	4	3	4	3	14	28	87,5	BSH
21	3	3	3	2	11	3	4	2	3	12	23	71,9	BSH
22	3	3	3	2	11	3	4	3	4	14	25	78,1	BSH
23	2	3	2	3	10	2	3	2	4	11	21	65,6	MB
24	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	21	65,6	MB
25	3	4	3	3	13	2	3	4	3	12	25	78,1	BSH



Lampiran 3

Hasil Penilaian Observasi Permainan Jaring Ikan Peserta Didik Kelas B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung

Nama Anak	No Item Penilaian				Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4			
1	2	3	2	2	9	56,3	MB
2	3	4	3	3	13	81,3	BSH
3	3	3	2	2	10	62,5	BSH
4	2	3	2	3	10	62,5	BSB
5	4	3	3	4	14	87,5	MB
6	2	3	2	2	9	56,3	BSH
7	3	2	2	3	10	62,5	BSB
8	3	4	3	4	14	87,5	BSB
9	3	4	3	3	13	81,3	BSB
10	2	3	2	2	9	56,3	BSB
11	3	3	2	3	11	68,8	BSB
12	3	3	2	3	11	68,8	BSB
13	4	4	3	4	15	93,8	BSB
14	3	3	2	4	12	75,0	BSB
15	4	4	4	4	16	100,0	MB
16	4	4	3	4	15	93,8	MB
17	3	2	2	3	10	62,5	BSB
18	3	3	2	3	11	68,8	MB
19	4	3	4	4	15	93,8	BSB
20	4	3	4	3	14	87,5	BSB

21	3	3	3	2	11	68,8	MB
22	3	3	3	2	11	68,8	BSB
23	2	3	2	3	10	62,5	BSB
24	3	2	2	2	9	56,3	BSB
25	3	4	3	3	13	81,3	MB



item_7	Pearson Correlation	,550**	,352	,493*	,415*	,290	-,075	1	,284	,626**
	Sig. (2-tailed)	,004	,085	,012	,039	,159	,723		,168	,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_8	Pearson Correlation	,423*	,378	,369	,371	,238	,306	,284	1	,629**
	Sig. (2-tailed)	,035	,063	,070	,068	,253	,137	,168		,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25
skor_total	Pearson Correlation	,847**	,630**	,835**	,720**	,658**	,409*	,626**	,629**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,000	,042	,001	,001	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).										
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).										

Dengan $N = 25$ dan $\alpha = 0,05$ maka $r_{\text{tabel}} 0,396$. Item butir soal valid jika *Pearson Correlation* $> 0,396$.

Nilai r_{hitung} yang diperoleh untuk setiap butir soal sebagai berikut:

Item no. 1:

Nilai r_{hitung} untuk item 1 adalah $0,847 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 1 dinyatakan valid.

Item no. 2:

Nilai r_{hitung} untuk item 2 adalah $0,630 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 2 dinyatakan valid.

Item no. 3:

Nilai r_{hitung} untuk item 3 adalah $0,835 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 3 dinyatakan valid.

Item no. 4:

Nilai r_{hitung} untuk item 4 adalah $0,720 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 4 dinyatakan valid.

Item no. 5:

Nilai r_{hitung} untuk item 5 adalah $0,658 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 5 dinyatakan valid.

Item no. 6:

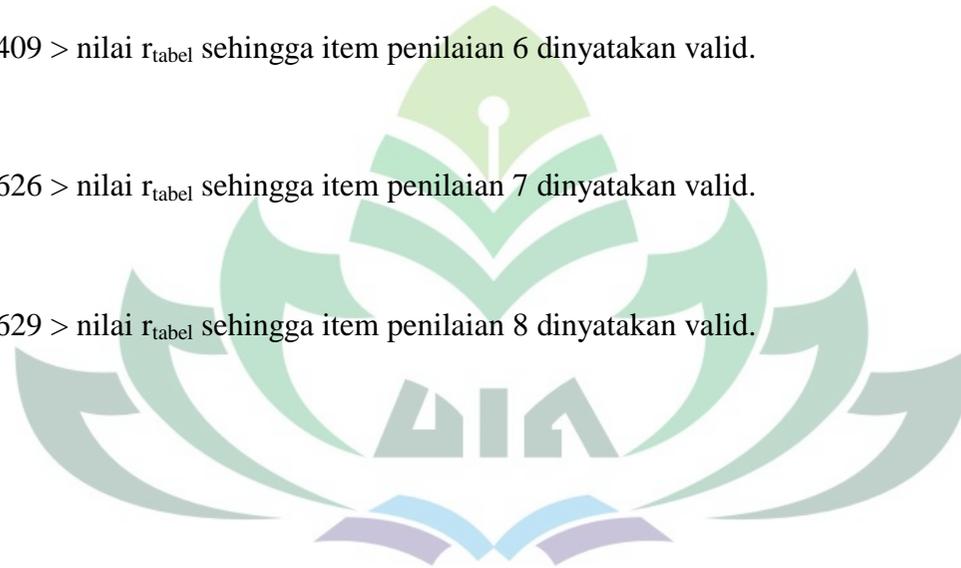
Nilai r_{hitung} untuk item 6 adalah $0,409 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 6 dinyatakan valid.

Item no. 7:

Nilai r_{hitung} untuk item 7 adalah $0,626 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 7 dinyatakan valid.

Item no. 8:

Nilai r_{hitung} untuk item 8 adalah $0,629 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 8 dinyatakan valid.



Lampiran 5

Hasil Uji Validitas Motorik Kasar Menggunakan Exel

Nama Anak	No Item Penilaian								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	2	3	2	2	3	3	2	2	19
2	3	4	3	3	4	2	3	3	25
3	3	3	2	2	4	3	2	2	21
4	2	3	2	3	3	3	2	2	20
5	4	3	3	4	4	4	2	3	27
6	2	3	2	2	2	2	3	2	18
7	3	2	2	3	3	2	3	3	21
8	3	4	3	4	4	4	3	4	29
9	3	4	3	3	2	4	3	3	25
10	2	3	2	2	2	3	2	2	18
11	3	3	2	3	3	3	4	3	24
12	3	3	2	3	4	3	4	3	25
13	4	4	3	4	4	2	4	4	29
14	3	3	2	4	3	2	3	2	22
15	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16	4	4	3	4	4	3	3	4	29
17	3	2	2	3	3	2	2	3	20
18	3	3	2	3	3	2	3	3	22
19	4	3	4	4	4	3	4	2	28
20	4	3	4	3	4	3	4	3	28
21	3	3	3	2	3	4	2	3	23

22	3	3	3	2	3	4	3	4	25
23	2	3	2	3	2	3	2	4	21
24	3	2	2	2	3	3	3	3	21
25	3	4	3	3	2	3	4	3	25
R Hitung	0,847	0,630	0,835	0,720	0,658	0,409	0,626	0,629	
R tabel	0,396								
Keterangan	Valid								



Lampiran 6

Hasil Uji Validitas Motorik Kasar Menggunakan Exel Manual

Nama Anak	No Item Penilaian								Jumlah (Y)	X1. Y	X2. Y	X3. Y	X4. Y	X5. Y	X6. Y	X7. Y	X8. Y	X1 ²	X2 ²	X3 ²	X4 ²	X5 ²	X6 ²	X7 ²	X8 ²	Y ²
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8																		
1	2	3	2	2	3	3	2	2	19	38	57	38	38	57	57	38	38	4	9	4	4	9	9	4	4	361
2	3	4	3	3	4	2	3	3	25	75	100	75	75	100	50	75	75	9	16	9	9	16	4	9	9	625
3	3	3	2	2	4	3	2	2	21	63	63	42	42	84	63	42	42	9	9	4	4	16	9	4	4	441
4	2	3	2	3	3	3	2	2	20	40	60	40	60	60	60	40	40	4	9	4	9	9	9	4	4	400
5	4	3	3	4	4	4	2	3	27	108	81	81	108	108	108	54	81	16	9	9	16	16	16	4	9	729
6	2	3	2	2	2	2	3	2	18	36	54	36	36	36	36	54	36	4	9	4	4	4	4	9	4	324
7	3	2	2	3	3	2	3	3	21	63	42	42	63	63	42	63	63	9	4	4	9	9	4	9	9	441
8	3	4	3	4	4	4	3	4	29	87	116	87	116	116	116	87	116	9	16	9	16	16	16	9	16	841
9	3	4	3	3	2	4	3	3	25	75	100	75	75	50	100	75	75	9	16	9	9	4	16	9	9	625
10	2	3	2	2	2	3	2	2	18	36	54	36	36	36	54	36	36	4	9	4	4	4	9	4	4	324
11	3	3	2	3	3	3	4	3	24	72	72	48	72	72	72	96	72	9	9	4	9	9	9	16	9	576
12	3	3	2	3	4	3	4	3	25	75	75	50	75	100	75	100	75	9	9	4	9	16	9	16	9	625
13	4	4	3	4	4	2	4	4	29	116	116	87	116	116	58	116	116	16	16	9	16	16	4	16	16	841
14	3	3	2	4	3	2	3	2	22	66	66	44	88	66	44	66	44	9	9	4	16	9	4	9	4	484
15	4	4	4	4	4	4	4	4	32	128	128	128	128	128	128	128	128	16	16	16	16	16	16	16	16	1024
16	4	4	3	4	4	3	3	4	29	116	116	87	116	116	87	87	116	16	16	9	16	16	9	9	16	841
17	3	2	2	3	3	2	2	3	20	60	40	40	60	60	40	40	60	9	4	4	9	9	4	4	9	400
18	3	3	2	3	3	2	3	3	22	66	66	44	66	66	44	66	66	9	9	4	9	9	4	9	9	484
19	4	3	4	4	4	3	4	2	28	112	84	112	112	112	84	112	56	16	9	16	16	16	9	16	4	784
20	4	3	4	3	4	3	4	3	28	112	84	112	84	112	84	112	84	16	9	16	9	16	9	16	9	784
21	3	3	3	2	3	4	2	3	23	69	69	69	46	69	92	46	69	9	9	9	4	9	16	4	9	529
22	3	3	3	2	3	4	3	4	25	75	75	75	50	75	100	75	100	9	9	9	4	9	16	9	16	625
23	2	3	2	3	2	3	2	4	21	42	63	42	63	42	63	42	84	4	9	4	9	4	9	4	16	441
24	3	2	2	2	3	3	3	3	21	63	42	42	42	63	63	63	63	9	4	4	4	9	9	9	9	441
25	3	4	3	3	2	3	4	3	25	75	100	75	75	50	75	100	75	9	16	9	9	4	9	16	9	625

Jumlah (X)	76	79	65	75	80	74	74	74	597	1868	1923	1607	1842	1957	1795	1813	1810	242	259	181	239	270	232	234	232	14615	
R Hitung	0,847	0,630	0,835	0,720	0,658	0,409	0,626	0,629																			
R tabel	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396																			
Keterangan	Valid																										
R Hitung Manual	0,847	0,630	0,835	0,720	0,658	0,409	0,626	0,629																			



Lampiran 7

UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN JARING IKAN

Correlations						
		item_1	item_2	item_3	item_4	skor_total
item_1	Pearson Correlation	1	,280	,732**	,646**	,840**
	Sig. (2-tailed)		,175	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25	25
item_2	Pearson Correlation	,280	1	,528**	,437*	,686**
	Sig. (2-tailed)	,175		,007	,029	,000
	N	25	25	25	25	25
item_3	Pearson Correlation	,732**	,528**	1	,463*	,850**
	Sig. (2-tailed)	,000	,007		,020	,000
	N	25	25	25	25	25
item_4	Pearson Correlation	,646**	,437*	,463*	1	,812**
	Sig. (2-tailed)	,000	,029	,020		,000
	N	25	25	25	25	25
skor_total	Pearson Correlation	,840**	,686**	,850**	,812**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
--

Dengan $N = 25$ dan $\alpha = 0,05$ maka $r_{\text{tabel}} 0,396$. Item butir soal valid jika *Pearson Correlation* $> 0,396$.

Nilai r_{hitung} yang diperoleh untuk setiap butir soal sebagai berikut:

Item no. 1:

Nilai r_{hitung} untuk item 1 adalah $0,840 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 1 dinyatakan valid.

Item no. 2:

Nilai r_{hitung} untuk item 2 adalah $0,686 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 2 dinyatakan valid.

Item no. 3:

Nilai r_{hitung} untuk item 3 adalah $0,850 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 3 dinyatakan valid.

Item no. 4:

Nilai r_{hitung} untuk item 4 adalah $0,812 >$ nilai r_{tabel} sehingga item penilaian 4 dinyatakan valid.

Lampiran 8

Hasil Uji Validitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel

Nama Anak	No Item Penilaian				Total Skor
	1	2	3	4	
1	2	3	2	2	9
2	3	4	3	3	13
3	3	3	2	2	10
4	2	3	2	3	10
5	4	3	3	4	14
6	2	3	2	2	9
7	3	2	2	3	10
8	3	4	3	4	14
9	3	4	3	3	13
10	2	3	2	2	9
11	3	3	2	3	11
12	3	3	2	3	11
13	4	4	3	4	15
14	3	3	2	4	12
15	4	4	4	4	16
16	4	4	3	4	15
17	3	2	2	3	10

18	3	3	2	3	11
19	4	3	4	4	15
20	4	3	4	3	14
21	3	3	3	2	11
22	3	3	3	2	11
23	2	3	2	3	10
24	3	2	2	2	9
25	3	4	3	3	13
R hitung	0,840	0,686	0,850	0,812	
R Tabel	0,396	0,396	0,396	0,396	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	



Lampiran 9

Hasil Uji Validitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel Manual

Nama Anak	No Item Penilaian				Jumlah (Y)	X1.Y	X2.Y	X3.Y	X4.Y	X1 ²	X2 ²	X3 ²	X4 ²	Y ²
	X1	X2	X3	X4										
1	2	3	2	2	9	18	27	18	18	4	9	4	4	81
2	3	4	3	3	13	39	52	39	39	9	16	9	9	169
3	3	3	2	2	10	30	30	20	20	9	9	4	4	100
4	2	3	2	3	10	20	30	20	30	4	9	4	9	100
5	4	3	3	4	14	56	42	42	56	16	9	9	16	196
6	2	3	2	2	9	18	27	18	18	4	9	4	4	81
7	3	2	2	3	10	30	20	20	30	9	4	4	9	100
8	3	4	3	4	14	42	56	42	56	9	16	9	16	196
9	3	4	3	3	13	39	52	39	39	9	16	9	9	169
10	2	3	2	2	9	18	27	18	18	4	9	4	4	81
11	3	3	2	3	11	33	33	22	33	9	9	4	9	121
12	3	3	2	3	11	33	33	22	33	9	9	4	9	121
13	4	4	3	4	15	60	60	45	60	16	16	9	16	225
14	3	3	2	4	12	36	36	24	48	9	9	4	16	144
15	4	4	4	4	16	64	64	64	64	16	16	16	16	256
16	4	4	3	4	15	60	60	45	60	16	16	9	16	225
17	3	2	2	3	10	30	20	20	30	9	4	4	9	100
18	3	3	2	3	11	33	33	22	33	9	9	4	9	121
19	4	3	4	4	15	60	45	60	60	16	9	16	16	225
20	4	3	4	3	14	56	42	56	42	16	9	16	9	196

21	3	3	3	2	11	33	33	33	22	9	9	9	4	121
22	3	3	3	2	11	33	33	33	22	9	9	9	4	121
23	2	3	2	3	10	20	30	20	30	4	9	4	9	100
24	3	2	2	2	9	27	18	18	18	9	4	4	4	81
25	3	4	3	3	13	39	52	39	39	9	16	9	9	169
Jumlah (X)	76	79	65	75	295	927	955	799	918	242	259	181	239	3599
R Hitung	0,840	0,686	0,850	0,812										
R Tabel	0,396	0,396	0,396	0,396										
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid										
R Hitung Manual	0,840	0,686	0,850	0,812										



Lampiran 10

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN PENILAIAN MOTORIK KASAR

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,820	8

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	20,84	10,973	,785	,767
item_2	20,72	12,293	,516	,804
item_3	21,28	10,877	,765	,768
item_4	20,88	11,277	,601	,791
item_5	20,68	11,643	,521	,803
item_6	20,92	13,160	,233	,841
item_7	20,92	11,743	,476	,810
item_8	20,92	11,910	,492	,807

Dapat dilihat pada tabel *Reliability Statistics* bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,820, sehingga 8 item instrumen dalam kategori reliabel dengan klasifikasi sangat tinggi.

Lampiran 11

Hasil Uji Reliabilitas Motorik Kasar Menggunakan Exel

Nama Anak	No Item Penilaian								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	2	3	2	2	3	3	2	2	19
2	3	4	3	3	4	2	3	3	25
3	3	3	2	2	4	3	2	2	21
4	2	3	2	3	3	3	2	2	20
5	4	3	3	4	4	4	2	3	27
6	2	3	2	2	2	2	3	2	18
7	3	2	2	3	3	2	3	3	21
8	3	4	3	4	4	4	3	4	29
9	3	4	3	3	2	4	3	3	25
10	2	3	2	2	2	3	2	2	18
11	3	3	2	3	3	3	4	3	24
12	3	3	2	3	4	3	4	3	25
13	4	4	3	4	4	2	4	4	29
14	3	3	2	4	3	2	3	2	22
15	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16	4	4	3	4	4	3	3	4	29
17	3	2	2	3	3	2	2	3	20
18	3	3	2	3	3	2	3	3	22
19	4	3	4	4	4	3	4	2	28
20	4	3	4	3	4	3	4	3	28
21	3	3	3	2	3	4	2	3	23

22	3	3	3	2	3	4	3	4	25
23	2	3	2	3	2	3	2	4	21
24	3	2	2	2	3	3	3	3	21
25	3	4	3	3	2	3	4	3	25
Varians	0,457	0,390	0,500	0,583	0,583	0,540	0,623	0,540	14,943
Total varian butir soal	4,217								
r_{ac}	0,820								

$$= \frac{\sum}{k} \left(1 - \frac{\sum}{k} \right)$$

Keterangan :

r_{ac} = Koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = Banyak butir/ item penilaian

Σ = Jumlah/ total varians perbutir/ item penilaian

= Jumlah atau total varians



Lampiran 12

**UJI RELIABILITAS INSTRUMEN PENILAIAN
PERMAINAN JARING IKAN**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,810	4

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	8,76	2,857	,702	,726
item_2	8,64	3,407	,486	,822
item_3	9,20	2,750	,711	,720
item_4	8,80	2,750	,625	,765

Dapat dilihat pada tabel *Reliability Statistics* bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,810, sehingga 4 item instrumen dalam kategori sangat reliabel.

Lampiran 13

Hasil Uji Reliabilitas Permainan Jaring Ikan Menggunakan Exel

Nama Anak	No Item Penilaian				Total Skor
	1	2	3	4	
1	2	3	2	2	9
2	3	4	3	3	13
3	3	3	2	2	10
4	2	3	2	3	10
5	4	3	3	4	14
6	2	3	2	2	9
7	3	2	2	3	10
8	3	4	3	4	14
9	3	4	3	3	13
10	2	3	2	2	9
11	3	3	2	3	11
12	3	3	2	3	11
13	4	4	3	4	15
14	3	3	2	4	12
15	4	4	4	4	16
16	4	4	3	4	15
17	3	2	2	3	10
18	3	3	2	3	11
19	4	3	4	4	15
20	4	3	4	3	14
21	3	3	3	2	11

22	3	3	3	2	11
23	2	3	2	3	10
24	3	2	2	2	9
25	3	4	3	3	13
Varians	0,457	0,390	0,500	0,583	4,917
Total varian butir soal	1,930				
	0,810				

$$= \frac{\Sigma}{k} \left(1 - \frac{\Sigma}{k} \right)$$

Keterangan :

- r_{ac} = Koefisien reliabilitas alpha cronbach
 k = Banyak butir/ item penilaian
 Σ = Jumlah/ total varians perbutir/ item penilaian
= Jumlah atau total varians



Lampiran 14

**HASIL UJI NORMALITAS
PERMAINAN JARING IKAN DAN MOTORIK KASAR**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Jaring Ikan	Motorik Kasar
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	11,44	23,88
	Std. Deviation	1,758	3,866
Most Extreme Differences	Absolute	,159	,132
	Positive	,159	,132
	Negative	-,093	-,097
Test Statistic		,159	,132
Asymp. Sig. (2-tailed)		,104 ^c	,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Besar nilai Sig. Atau signifikansi untuk variabel jaring ikan sebesar $0,104 > 0,05$, sedangkan untuk variabel motorik kasar sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga data tersebut dinyatakan terdistribusi normal.

Lampiran 15

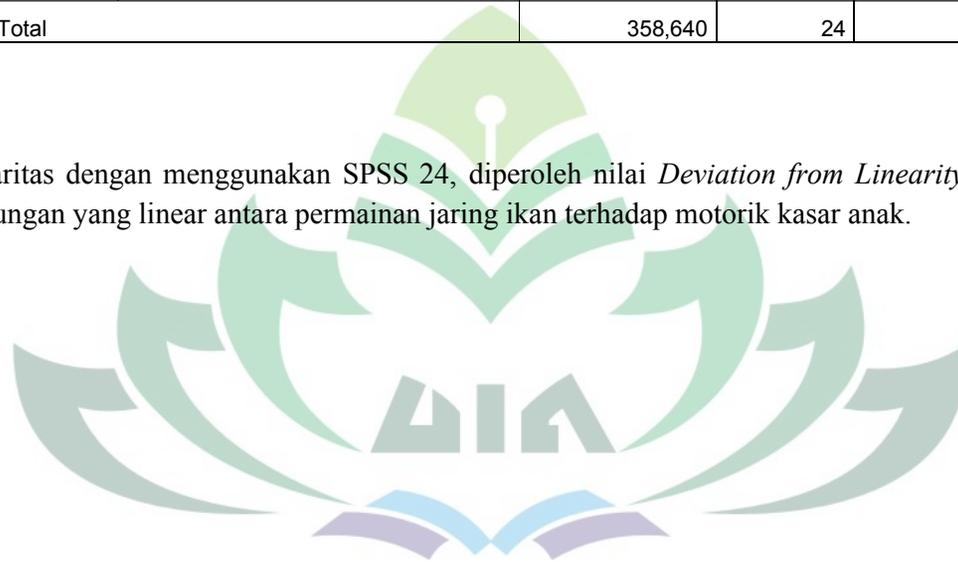
UJI LINEARITAS PERMAINAN JARING IKAN DAN MOTORIK KASAR

Case Processing Summary						
	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Motorik Kasar * Jaring Ikan	25	100,0%	0	0,0%	25	100,0%

Report			
Motorik Kasar			
Jaring Ikan	Mean	N	Std. Deviation
9	20,50	4	1,291
10	22,25	4	2,217
11	21,17	6	3,312
12	25,75	4	1,500
13	25,67	3	2,082
14	29,00	3	,000
15	32,00	1	.
Total	23,88	25	3,866

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motorik Kasar * Jaring Ikan	Between Groups	(Combined)	268,640	6	44,773	8,955	,000
		Linearity	229,009	1	229,009	45,802	,000
		Deviation from Linearity	39,631	5	7,926	1,585	,215
	Within Groups		90,000	18	5,000		
	Total		358,640	24			

Berdasarkan hasil uji linearitas dengan menggunakan SPSS 24, diperoleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar $0,215 > 0,05$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak.



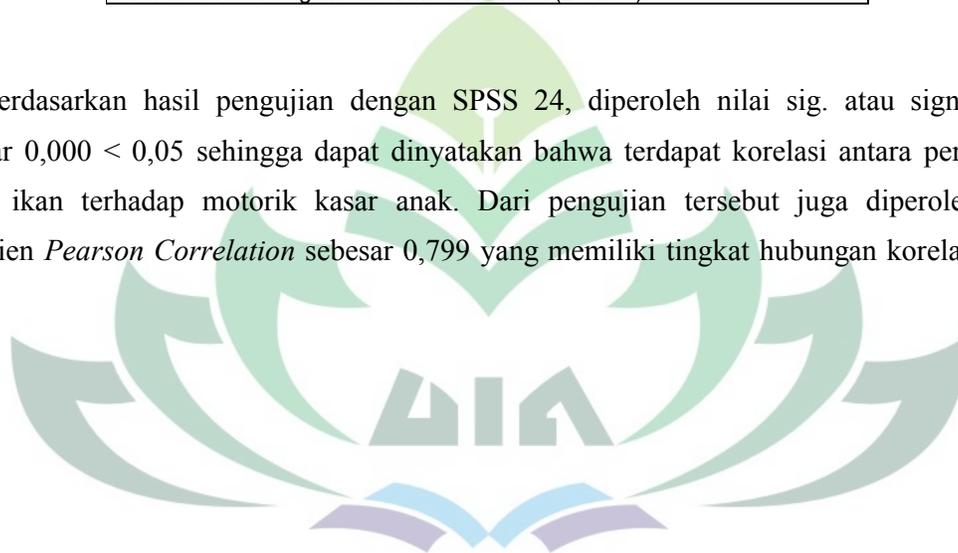
Lampiran 16

UJI KORELASI PERMAINAN JARING IKAN DAN MOTORIK KASAR

Correlations			
		Jaring Ikan	Motorik Kasar
Jaring Ikan	Pearson Correlation	1	,799**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	25	25
Motorik Kasar	Pearson Correlation	,799**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil pengujian dengan SPSS 24, diperoleh nilai sig. atau signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi antara permainan jaring ikan terhadap motorik kasar anak. Dari pengujian tersebut juga diperoleh nilai koefisien *Pearson Correlation* sebesar 0,799 yang memiliki tingkat hubungan korelasi yang kuat.



Lampiran 17

**UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA
PERMAINAN JARING IKAN DAN MOTORIK KASAR**

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Jaring Ikan ^b	.	Enter
a. Dependent Variable: Motorik Kasar			
b. All requested variables entered.			

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,799 ^a	,639	,623	2,374
a. Predictors: (Constant), Jaring Ikan				

Berdasarkan tabel diatas, nilai R menyatakan besarnya hubungan atau korelasi antara permainan jaring ikan dan motorik kasar yaitu sebesar 0,799. Sedangkan nilai R square menyatakan besarnya persentase pengaruh permainan jaring ikan terhadap kemampuan motorik kasar anak, yaitu 0,639 atau 63,9 %.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	229,009	1	229,009	40,632	,000 ^b
	Residual	129,631	23	5,636		
	Total	358,640	24			
a. Dependent Variable: Motorik Kasar						
b. Predictors: (Constant), Jaring Ikan						

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan signifikansi pengaruh atau ada tidaknya hubungan antara permainan jaring ikan terhadap kemampuan motorik kasar yakni dengan membandingkan nilai Sig. hasil hitung SPSS 24 dengan nilai probabilitas 5% atau 0,05. Nilai sig. Hasil hitung SPSS 24 yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan jaring ikan mempengaruhi kemampuan motorik kasar secara signifikan.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,777	3,189		1,184	,248
	Jaring Ikan	1,757	,276	,799	6,374	,000

a. Dependent Variable: Motorik Kasar

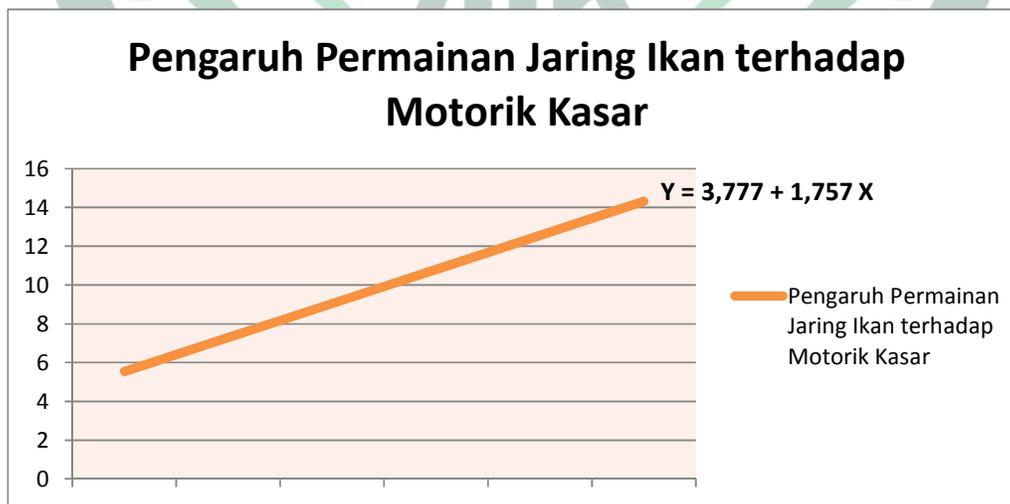
Berdasarkan tabel di atas, nilai konstanta a untuk persamaan regresi sebesar 3,777. Nilai koefisien b untuk permainan jaring ikan sebesar 1,757. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$= +$$

$$= 3,777 + 1,757$$

Jadi:

1. Konstanta sebesar 3,777 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 3,777
2. Koefisien regresi X sebesar 1,757 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pada permainan jaring ikan, maka nilai kemampuan motorik kasar bertambah sebesar 1,757. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.



Lampiran 18

**Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Perkembangan Motorik Kasar	Melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Memutar dan mengayunkan lengan	7	1
		Meliukkan tubuh	3	1
		Berlari dan melompat dengan seimbang tanpa jatuh	1 dan 2	2
	Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam melakukan permainan	Menangkap objek sesuai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan	4 dan 5	2
		Berjalan ke berbagai arah	6	1
	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Menaati aturan permainan yang ditetapkan	8	1
Jumlah				8

Lampiran 19

**Kisi-Kisi Observasi Permainan Tradisional Jaring Ikan
Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Permainan Tradisional Jaring Ikan	Mengerti beberapa perintah yang diberikan oleh guru	Memahami peran yang diberikan ketika bermain	1	1
		Memahami perintah yang diberikan guru	3	1
	Melatih kerjasama, sportifitas dan tanggung jawab	Mampu bekerjasama dengan teman	2	1
		Menunjukkan sikap sportifitas ketika bermain	4	1
Jumlah				4

Lampiran 20

**Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung**

No	Item	Penilaian Perkembangan Motorik Kasar			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat berlari bolak balik dengan cepat				
2	Anak dapat berlari tanpa jatuh				
3	Anak dapat berlari zig zag/ menghindari tangkapan				
4	Anak dapat berlari tanpa melepaskan genggaman tangan				
5	Anak dapat menangkap lawan yang berperan sebagai ikan				
6	Anak dapat menangkap lawan sambil berjalan kesamping				
7	Anak dapat mengayunkan lengan secara bersamaan				
8	Anak dapat menaati aturan permainan				

Lampiran 21

**Pedoman Observasi Permainan Jaring Ikan Anak Usia 5-6 Tahun
Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung**

No	Item	Penilaian Perkembangan Motorik Kasar			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat memahami perannya dalam permainan				
2	Anak dapat bekerjasama dalam tim				
3	Anak dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru				
4	Anak dapat menerapkan sikap sportifitas				

Lampiran 22

**Lembar Wawancara Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan
Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B
Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung**

IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama Guru : _____
2. Jabatan : Guru Kelas/ Wali Kelas
3. Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan

PERTANYAAN

1. Menurut pendapat anda apakah kegiatan pembelajaran di RA Perwanida 1 sering dilakukan di dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Keterangan :

2. Apakah guru ketika proses belajar mengajar sering memberikan permainan yang melibatkan motorik kasar anak?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Keterangan :

3. Apakah guru memiliki metode pembelajaran yang berbeda setiap harinya?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Keterangan :

4. Apakah aspek motorik kasar anak di RA Perwanida 1 berkembang dengan optimal?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Keterangan :

5. Apakah guru dalam memberikan pembelajaran pada anak lebih sering menggunakan lembar kerja/ buku paket?
- Ya
 - Tidak

Keterangan :



Lampiran 23

R Tabel untuk df 1-50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126

37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



Lampiran 24

Kegiatan Permainan Jaring Ikan







16	Kenzie	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
17	Carissa	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
18	Agra	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
19	Fania	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	MB	BSB
20	Azman	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
21	Dika	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSH
22	Shafiyah	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
23	Pranaja	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSB	BSH
24	Alisya	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
25	Malik	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB

Keterangan Pengisian Lembar Penilaian Observasi :

a. Item penilaian diisi dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

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

- b. Item penilaian :
1. Anak dapat berlari bolak balik dengan cepat
 2. Anak dapat berlari tanpa jatuh
 3. Anak dapat berlari zig zag/ menghindari tangkapan
 4. Anak dapat berlari tanpa melepaskan genggaman tangan
 5. Anak dapat menangkap lawan yang berperan sebagai ikan
 6. Anak dapat menangkap lawan sambil berjalan kesamping
 7. Anak dapat mengayunkan lengan secara bersamaan
 8. Anak dapat menaati aturan permainan

Lampiran 26

LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI PERMAINAN TRADISIONAL JARING IKAN

No	Nama Anak	Item Penilaian				Jumlah Nilai
		1	2	3	4	
1	Muhajir	MB	BSH	MB	MB	BB
2	Rico	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
3	Kinara	BSH	BSH	MB	MB	MB
4	Safa	MB	BSH	MB	BSH	MB
5	Abib	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
6	Nadir	MB	BSH	MB	MB	BB
7	Aya	BSH	MB	MB	BSH	MB
8	Labib	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
9	Enji	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
10	Sekar	MB	BSH	MB	MB	BB
11	Aqila	BSH	BSH	MB	BSH	MB
12	Safwa	BSH	BSH	MB	BSH	MB
13	Yusuf	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
14	Natasya	BSH	BSH	MB	BSB	BSH
15	Abizar	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

16	Kenzie	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
17	Carissa	BSH	MB	MB	BSH	MB
18	Agra	BSH	BSH	MB	BSH	MB
19	Fania	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
20	Azman	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
21	Dika	BSH	BSH	BSH	MB	MB
22	Shafiyah	BSH	BSH	BSH	MB	MB
23	Pranaja	MB	BSH	MB	BSH	MB
24	Alisya	BSH	MB	MB	MB	BB
25	Malik	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB

Keterangan Pengisian Lembar Penilaian Observasi :

- a. Item penilaian diisi dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
- BB = Belum Berkembang (skornya 1)
 - MB = Mulai Berkembang (skornya 2)
 - BSH = Berkembang Sesuai Harapan (skornya 3)
 - BSB = Berkembang Sangat Baik (skornya 4)
- b. Item penilaian :
1. Anak dapat memahami perannya dalam permainan
 2. Anak dapat bekerjasama dalam tim
 3. Anak dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 4. Anak dapat menerapkan sikap sportifitas