

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" PADA  
KELOMPOK B3 DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFHAL PARANG  
TAMBUNG KOTA MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
2022**

17/02/2022

1 cap  
Emb Alumnus

R/0065/PAU/2209  
PUL  
mi



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama Siti Jumriati Pulumoduyo NIM: 10545 1107317, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 157 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 28 Jumaidil Akhir 1443 H / 31 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Senin Tanggal 31 Januari 2022 M

Makassar, 28 Jumaidil Akhir 1443 H  
 31 Januari 2022 M

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, S.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :  
 1. Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)  
 2. Fachrillah Latief, S.Psi., M.Pd. (.....)  
 3. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd. (.....)  
 4. Intisari, S.Pd., M.Pd. (.....)



Disahkan Oleh,  
 Dekan FKIP Unismuh Makassar  
  
 Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
 NBM : 869 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional "Tangkade" Pada Kelompok B3 DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFHAL Parang Tambung Kota Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan

**Nama** : Siti Jumriati Pulumoduyo  
**NIM** : 10545 1107317  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan dihadapan Tim penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sukmawati, M.Pd

Hj. Musfirra, S.Ag., M.Pd

NIDN. 0919107402

Mengetahui,



Erwif Akib, M.Pd., Ph.D

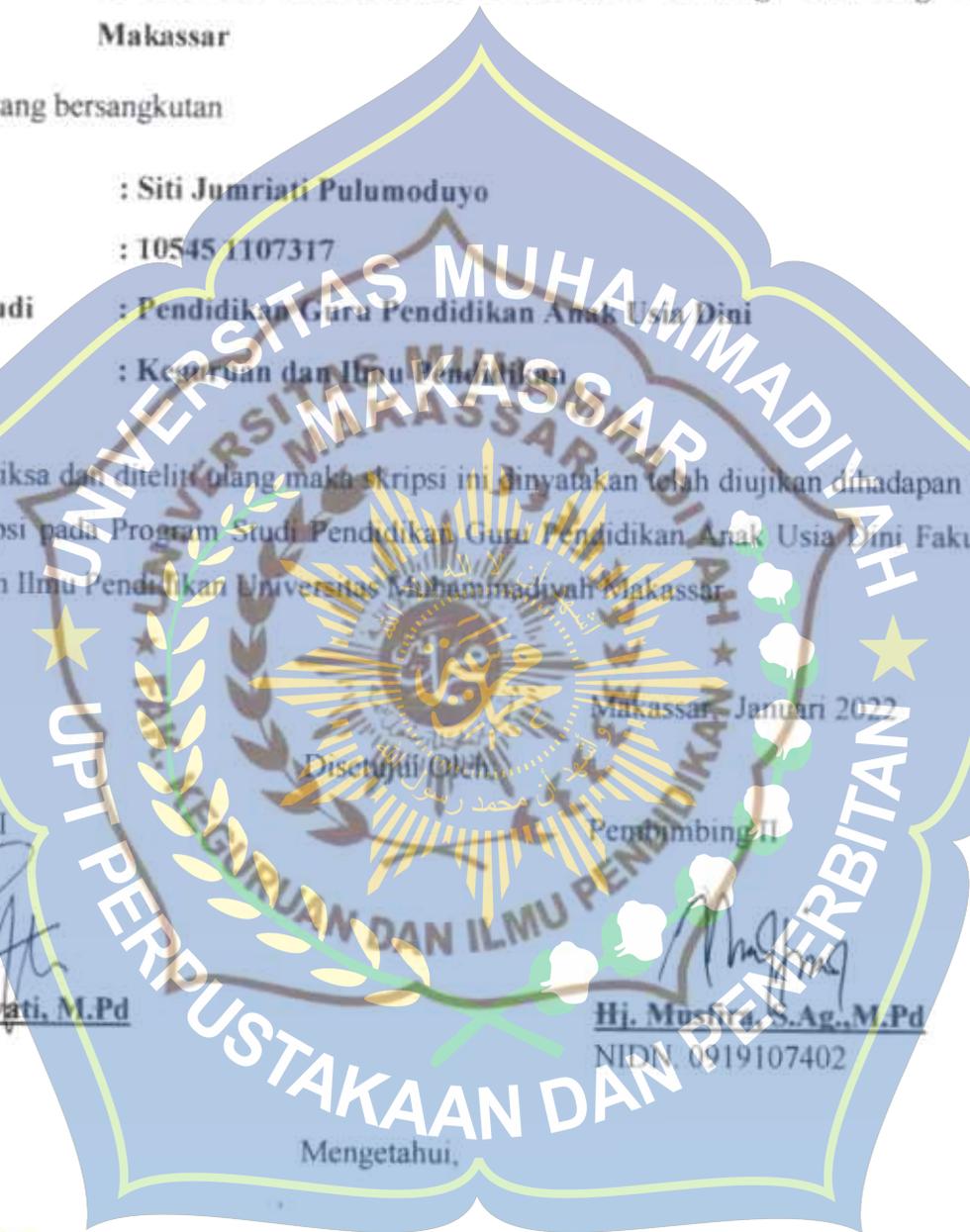
NBM : 860 934



Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Siti Jumriati Pulumoduyo

NIM : 105451107317

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui  
Permainan Tradisional "Tangkade" Pada Kelompok B3 Di Tk  
Aisyiyah Bustanul Anfal Parang Tambung Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim  
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau  
dibuatkan oleh siapapun.

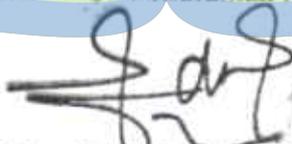
Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi  
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2022  
Yang Membuat Pernyataan

  
Siti Jumriati Pulumoduyo

Mengetahui Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Tasrif Akib S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Jumriati Pulumoduyo  
NIM : 105451107317  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2021

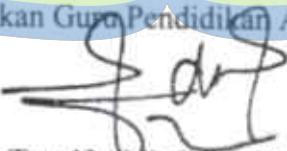
Yang Membuat Perjanjian

Siti Jumriati Pulumoduyo

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

  
Tasrif Akib S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“ Allah Tidak Akan Membebani Seseorang Melainkan Sesuai Kesanggupannya”

*(Qs Al Baqarah:286)*

Jangan mengikuti kemana jalan akan berujung, buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejakmu.. *(Raph Waldo Emerson)*

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

### PERSEMBAHAN

Jika kamu berfikir bahwa sebuah kesuksesan telah selesai maka hal itu adalah sesuatu yang tak benar karna untuk meraih sebuah kesuksesan membutuhkan perjalanan yang amat panjang dalam meraihnya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya, PDA, dan teman – teman kelas 17 C yang telah memberikan inspirasi, dorongan serta semangat dalam menyusun skripsi saya.

Untuk teman se-sulut saya ucapkan banyak terima kasih pada lita, nidi, meysi, yani, didi, ka marini dan indah karna telah banyak membantu saya.

Sekian dan terima kasih.

PERPUSTAKAAN DAN PELETERBITAN

## ABSTRAK

**Siti Jumriati Pulumoduyo, 2022.** *Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional "Tangkade" Di TK ABA Parang Tambung.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Ibu Sukmawati dan Pembimbing 2 Ibu Hj. Musfira

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan fisik motorik anak melalui permainan tradisional "tangkode" pada kelompok B3 di TK ABA Parang Tambung penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatnya kemampuan fisik motorik anak setelah menerapkan permainan tradisional "tangkode"

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dalam pelaksanaan siklus ini peneliti menggunakan 3 kali pertemuan. Prosedur dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

dan hasil pelaksanaan siklus I yang dilakukan selama 3 kali pertemuan tatap muka dengan anak-anak maka diperoleh hasil observasi berupa siklus I sebesar 50,54% sedangkan untuk pelaksanaan siklus II yang dilakukan selama 3 kali pertemuan tatap muka dengan anak-anak maka diperoleh hasil observasi berupa siklus II 73,88%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan fisik motorik anak di kelompok B3 dapat ditingkatkan melalui penerapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional "tangkode". Hal ini berdasarkan peningkatan persentase keberhasilan pada siklus II dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

**Kata Kunci:** Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak, Permainan Tradisional "Tangkade" Egrang Batok Kelapa

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanallah Wata'ala yang senantiasa memberi karunia dan nikmat yang tiada terhitung kepada seluruh makhluk-Nya terutama manusia. Demikian pula salam dan shalawat kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang merupakan panutan dan contoh kita sampai akhir zaman. Dengan keyakinan itu penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional "Tangkade" Di TK ABA Parang Tambung".

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini belum dapat terselesaikan dengan sempurna tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Umar Pulumoduyo (alm) dan Ibu Rukaini Aliu, yang senantiasa memberikan dukungan serta doa demi kesuksesan ananda dalam meraih cita-cita.
2. Kedua saudari saya, Sradjudin Pulumoduyo dan Ishak Pulumoduyo, yang senantiasa membantu dan mendukung serta mengirim do'a kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

5. Bapak Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
6. PWA dan PDA Bolaang Mongondow Selatan, Sulawesi Utara yang telah mengutus saya untuk melanjutkan pendidikan S1 PG-PAUD di Makassar
7. Ibu Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
8. Ibu Hj. Musfira, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2
9. Ibu Kepala Sekolah TK ABA Parang Tambung dan guru-guru yang telah mengizinkan saya meneliti di sekolah.
10. Saudari Nursafa Andiraesha yang telah turut membantu dan mendukung penulis dalam mengerjakan skripsi.
11. Teman-teman kelas 17C yang senantiasa memberi bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Karena dengan do'a, bimbingan, dan bantuan, yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan semoga ini memberi manfaat bagi penulis dan pembaca kedepannya. *Aamin*

Makassar, 03 Januari 2022

Penulis

**Siti Jumriati Pulumoduyo**  
**105451107317**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir.....	25
D. Hipotesis Tindakan.....	28

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	29
C. Faktor Yang Diselidiki.....	30
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Indikator Keberhasilan.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	37
2. Deskripsi Tindakan Siklus 1.....	38
3. Deskripsi Tindakan Siklus 2.....	48
B. Pembahasan.....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

### Tabel

Tabel 2.1 Indikator Aspek Perkembangan Anak .....	11
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Pencapaian Anak .....	36
Tabel 4.1 Hasil Observasi Anak Siklus I .....	45
Tabel 4.2 Hasil Observasi Anak Siklus II .....	54
Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Siklus I Dan II .....	57



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian ..... 27



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Dan II

LAMPIRAN 2 Lembar Penilaian (*Checklist*)

LAMPIRAN 3 Hasil Observasi Dan Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Dan Siklus II

LAMPIRAN 4 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siklus I Dan Siklus II

LAMPIRAN 5 Persuratan Penelitian



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini juga merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 6 aspek perkembangan antara lain agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD (menggantikan Permendiknas 58 tahun 2008).

Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ada beberapa aspek yang harus dikembangkan salah satunya adalah perkembangan fisik motorik anak, perkembangan fisik merupakan hal yang mendasar bagi perkembangan selanjutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya dan eksplorasi lingkungannya tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik ini ditandai dengan berkembangnya motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar. perkembangan motorik

anak diawali pada usia 0 sampai 3 tahun yang perkembangannya cukup cepat, penambahan berat badan yang perbandingannya sangat signifikan. Pada masa ini, anak belajar tengkurap, duduk, merangkak, berdiri dan berjalan. anak belajar memegang dengan tangannya, memindahkan satu benda dari tangan ketangan yang lain serta memanipulasi benda yang ada disekitarnya tahap berikutnya perkembangan anak dari usia 3 sampai 6 tahun, perkembangan motorik anak pada usia ini menjadi lebih halus lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi anak anak terlihat lebih cepat berlari dan pandai meloncat serta mampu menjaga keseimbangan badannya.

Meningkatkan perkembangan dan kecerdasan motorik anak sangat penting, karena suksesnya perkembangan tersebut menjadi landasan tersendiri untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan lain, dengan demikian salah satu cara untuk mencapai perkembangan motorik anak dengan cara memberi stimulus pada anak, hal ini karena pemberian stimulus pada anak dianggap dapat menimbulkan respon yang berefek sebagai latihan motorik pada usia anak-anak yang memang dalam masa pertumbuhan yang cukup cepat saat ini.

Perkembangan motorik anak akan berbeda tingkatannya pada setiap individu, anak usia 4 tahun bisa dengan mudah menggunakan gunting, sementara yang lainnya mungkin baru akan bisa setelah ia berusia 5 atau 6 tahun. Anak tersebut mungkin sudah bisa menangkap bola dan berguling-guling. Dalam hal ini baik orangtua, guru dan orang dewasa yang ada di sekitarnya harus mengamati tingkat perkembangan anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang bisa menstimulasi perkembangan fisik motorik pada anak.

Perkembangan kemampuan fisik motorik anak dibagi menjadi 2 bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus, keterampilan motorik kasar anak usia dini yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar seperti: merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar dan berjongkok. Sedangkan keterampilan motorik halus anak usia dini yaitu pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan, seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis mainan dan lainnya.

Kegiatan motorik kasar anak yang melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki yaitu dengan permainan tradisional tangkade (egrang) batok kelapa. Permainan ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Dengan menerapkan aturan-aturan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan tingkatan pencapaian perkembangan anak.

Menurut Aehroni (Siahaan Dkk, 2019: 9) egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan tradisional ini dikenal diberbagai wilayah Nusantara. Selain menggunakan bambu, egrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa. Permainan tradisional tangkade (egrang) adalah permainan tradisional Indonesia yang sangat unik yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh jika dimainkan. Permainan tradisional tangkade (egrang) yang dapat dimainkan anak TK yaitu dari batok kelapa karena tidak berbahaya untuk dimainkan dan anak cukup senang dalam memainkan permainan tradisional ini. Anak dapat memainkan permainan ini dengan cara

menaruh kaki di atas batok kelapa yang sudah dikaitkan dan dengan tali setelah itu anak menjepit tali diantara jari jempol dan juga jari telunjuk kaki selanjutnya kaki satu diangkat menaiki batok kelapa lain sambil satu kaki bertumpu di atas batok kelapa sambil memegang dan menarik tali yang telah dikaitkan di batok kelapa tersebut kemudian anak di minta berjalan sesuai aturan yang disepakati oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan 24 juni 2021 dengan jumlah anak didik 15 anak yang terdiri dari perempuan 9 orang dan laki-laki 6 orang yang berada di usia 5-6 tahun dengan 1 orang guru/pendidik yang menjadi subjek penelitian yaitu kemampuan motorik kasar anak kelompok B3, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwa di TK ABA Parang Tambung usia 5-6 tahun kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar masih rendah contohnya dapat dilihat ketika anak di minta untuk mencontohkan media permainan tradisional "tangkode" anak masih kesulitan untuk berdiri di atas batok kelapa. Selain itu keseimbangan dan kelincahan anak dalam mencontohkan permainan tradisional belum cukup baik, dan anak juga belum bisa mengikuti aturan permainan fisik yang dibuat. Dari pengamatan yang peneliti lakukan bahwa permainan tradisional "tangkode" (egrang) ini belum pernah digunakan sebagai kegiatan pembelajaran pada anak khususnya motorik kasar anak.

Dengan demikian peneliti menggunakan permainan tradisional tangkode (egrang) untuk meningkatkan motorik kasar anak agar lebih baik kedepannya dan juga dapat mengenalkan pada anak mengenai permainan tradisional tersebut sebagai salah satu permainan tradisional yang ada di daerahnya yang dapat di

mainkan oleh anak-anak dalam bentuk perlombaan ataupun untuk melatih kemampuan motorik

Dari penjelasan di atas maka peneliti membuat judul “ **Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional Tangkade Di TK ABA Parang Tambung**”

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi antara lain

- a. Belum berkembang dengan baik motorik kasar anak
- b. Kurangnya penerapan dan pengenalan permainan tradisional pada anak

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Dalam pemecahan masalah yang dihadapi peneliti menggunakan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak serta memperkenalkan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kedepannya.

### **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan oleh penulis diatas maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi yaitu : bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tangkade (egrang) di TK ABA Parang Tambung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak dalam permainan tradisional “tangkade” di TK ABA Parang Tambung.

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan kiranya dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami karakteristik dan perkembangan anak sehingga dapat mengetahui apa dan bagaimana stimulus yang harus diberikan kepada anak dalam melatih kemampuan anak salah satunya yaitu memperkenalkan permainan tradisional yang dapat melatih kemampuan fisik motorik anak.

##### 2. Secara Praktis

Manfaat dari penelitian secara praktis yaitu

###### a. Bagi Guru

- 1) Dapat melihat kemampuan motorik kasar anak secara langsung
- 2) Diharapkan kepada guru untuk menjadikan permainan tradisional ini sebagai salah satu alat alternatif untuk anak dalam melatih kemampuan motorik kasar anak
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas sekaligus strategi dalam penggunaan permainan tradisional tangkade (egrang).

###### b. Bagi anak

- 1) Sebagai acuan untuk membantu anak dalam mengatasi kesulitan pada motorik kasar dalam menggunakan permainan tradisional
- 2) membantu anak dalam mengatur keseimbangan badan dan

meningkatkan perkembangan kemampuan dalam merespon anak dalam kreativitas.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Perkembangan Fisik Motorik Anak

Hurlock (Khadijah dan Nurul, 2020:2) menyatakan “perkembangan sebagai rentetan perubahan progresif yang kejadiannya sebagai dampak dari aktivitas kematangan dan pengalaman. Deale sebagaimana dikutip Hurlock menyatakan “perkembangan berarti perubahan secara kualitatif”, perkembangan termasuk diantara perubahan organisme kearah kematangan dan lazimnya tidak bisa diukur oleh alat pengukur. Misalnya pematangan sel ovum (wanita) dan sperma (laki-laki) atau pendewasaan hormon-hormon pada tubuh.

Perkembangan fisik motorik merupakan proses yang dimana seseorang berkembang melalui respon yang menghasilkan suatu gerakan yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu. maka keterampilan motorik dapat dilihat sebagai landasan seseorang berhasil dalam melakukan keterampilan motorik. Motorik yang terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar yaitu gerakan yang menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak tenaga seperti, berlari, berjalan, dan melakukan lompatan. Sementara motorik halus yaitu suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil, dan memerlukan konsentrasi antara mata dan tangan, seperti melipat, menggunting dan meronce.

Menurut William dan Monsama (Khadijah dan Nurul, 2020 :10) fisik motorik dapat didefinisikan menjadi suatu gerakan yang menggunakan otot kecil dan besar. Perkembangan pada anak usia dini dapat dilihat pada perubahan enam aspek perkembangan yang meliputi: nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni anak. Akan tetapi dalam hal ini lebih menekankan pada perkembangan motorik anak yang dapat dilihat secara jelas melalui adanya perkembangan kematangan saraf otak dan otot anak melalui gerakan-gerakan tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat.

Sukinta berpendapat (Khadijah dan Nurul, 2020 :10) bahwa perkembangan motorik merupakan suatu gerakan yang berkualitas yang dilahirkan oleh individu, gerakan yang baik dilakukan sehari-hari. Semakin bagus perkembangan motorik seseorang, maka daya kerja seseorang tersebut menjadi semakin bagus atau sebaliknya. Maka kemampuan gerakan bisa menjadi tolak ukur seseorang yang berhasil melakukan tugas kemampuan suatu gerakan. Gerakan-gerakan tersebut merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit. Secara keseluruhan perkembangan fisik motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi pada anak.

Dari beberapa definisi para ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik anak merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dikembangkan dengan tidak menyampingkan aspek perkembangan lain.

## 2. Kemampuan Motorik Kasar Anak

Menurut Fikriyati (Hidayati,2013: 196) kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Sedangkan menurut pendapat Sage dalam (Hidayati,2013:197) 'menjelaskan pentingnya motorik kasar anak sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, bahwa kemampuan motorik kasar anak adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkan sejak masa kanak-kanak. kemampuan motorik kasar anak dapat lihat ketika anak mampu melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh guru misalnya, berjalan di atas papan titian, melompat menggunakan satu kaki, dan memasukkan bola kedalam ring/wadah sesuai perintah dari guru".

Adapun kemampuan motorik pada anak dibagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar pada anak terbentuk saat anak memiliki koordinasi yang besar terhadap tubuhnya kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengandalkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri seperti berjalan, berlari, melompat, duduk, naik turun tangga dan menendang. Untuk melakukan gerakan motorik kasar memerlukan tenaga

yang banyak hal ini dikarenakan dilakukan oleh otot-otot besar contohnya paha dan betis.

Berikut ini adalah tabel aspek perkembangan fisik motorik pada anak. Adapun indikator aspek perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini tersebut, sebagai berikut:

**Tabel Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Aspek Yang Dikembangkan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan
Fisik motorik (Motorik Kasar)	<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah</li> <li>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur.</li> <li>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.</li> </ol>

Sumber : permendikbud no. 146 tahun 2014

Benyamin Bloom (Setyawan, dkk. 2018:21) menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik di tunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan lancer dan luwes, berikut merupakan tingkat kemampuan motorik anak

a. Peniruan

Peniruan yaitu suatu keterampilan atau kemampuan seseorang untuk menirukan suatu gerakan yang dilihat, didengar, dan diamatinya, jadi kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan dan kemudian mulai memberi respon dengan baik tentang apa yang diamatinya seperti : menirukan gerakan binatang

b. Penggunaan konsep

Suatu keterampilan yang dapat melatih motorik anak dengan menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan (gerakan). Penggunaan konsep ini dapat dimanipulasi dengan lebih menekankan pada perkembangan kemampuan yang dapat mengikuti arahan yang diberikan, menampilkan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan contohnya : menjalankan mesin, dan melakukan gerakan senam.

c. Ketelitian

Dalam melakukan gerakan-gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak dibutuhkan ketelitian, sebenarnya hal ini berkaitan dengan kognitif anak akan tetapi ketelitian diperlukan dalam meningkatkan motorik kasar anak. hal ini sebenarnya hampir sama dengan penggunaan konsep dimana dapat dilakukan gerakan manipulasi pada anak tetapi dengan control yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit dilakukan misalnya gerakan mengendarai/menyetir mobil dan berjalan diatas papan titian.

d. Perangkaian

Suatu keterampilan untuk merangkaian bermacam-macam gerakan

secara berkesinambungan, rangkaian ini dapat menimbulkan gerakan artikulasi yang menekankan pada suatu koordinasi gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai hasil yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda contohnya menulis dan menjahit.

e. Kewajaran/ pengalamiahan

Suatu aktivitas atau gerakan yang dilakukan secara wajar, mengikutitingkah laku yang ditampilkan. Gerakan ini paling sedikit dilakukan Karena tidak terlalu banyak mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara berulang dan teratur untuk menunjukkan keluwesan misalnya memainkan bola dengan mahir, menampilkan gaya berenang yang baik, gerakan menggunakan bahasa isyarat dan sebagainya.

### 3. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Latifa dan Sagala (Ustman, dkk. 2018 :138) bahwa “permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya”.

Menurut Desmita (Hasanah, 2016:725) “Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak, sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman- temannya disbanding terlibat dalam aktivitas lain”.

Setiap anak memiliki hak untuk bermain, bermain merupakan kegiatan pokok anak sehari-hari dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan

pengalaman yang membantu perkembangannya dalam menyiapkan diri untuk kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada diri anak dengan bermain anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek yang dikembangkan dapat berkembang secara baik dan maksimal.

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum adanya teknologi yang masuk ke Indonesia, dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, anak-anak zaman sekarang lebih banyak menggunakan permainan berbasis teknologi yang berasal dari negara luar Indonesia dan pelan-pelan mulai menghilang permainan tradisional seiring berjalannya waktu.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak selain tidak mengeluarkan biaya banyak permainan tradisional juga dapat menyehatkan badan. Permainan tradisional juga dapat menjadi salah satu permainan yang diperlombakan oleh anak dengan menggunakan beberapa peraturan sebagai syarat dari perlombaan yang dibuat.

Permainan tradisional adalah permainan yang baik digunakan untuk anak dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar, ada beberapa permainan lain zaman dulu yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan serta perkembangan anak. Akan tetapi pengaruh dari permainan modern yang saat ini banyak tersebar dikalangan masyarakat menjadikan permainan tradisional secara lama laun tidak dimainkan lagi

oleh masyarakat. Menurut Desmita (Hasanah,2016:731) menjelaskan permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak. Selain itu terdapat manfaat dan pengaruhnya permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini, diantaranya sebagai berikut.

a. Anak Belajar Sportifitas

Melalui permainan tradisional tangkade (egrang) anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawan secara terbuka, bermain dengan jujur, dan menghargai teman/lawan mainnya. orang tua dapat memberikan pujian atau apresiasi kepada anak dengan pencapaian yang di dapatnya.

b. Melatih Kemampuan Fisik Anak

Permainan modern sekarang jarang menggunakan dan menguras tenaga karna permainan modern dibuat sesimple dan sepraktis mungkin, beda hal dengan permainan tradisional banyak menggunakan menguras tenaga tetapi sekaligus dapat melestarikan budaya permainan tradisional daerah masing-masing. Permainan tradisional tangkade (egrang) sangat membantu dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak karena permainan ini berhubungan dengan gerakan-gerakan anak dalam mengelola emosi secara tepat.

c. Lebih Bersosialisasi

Hampir semua permainan tradisional menekankan kebersamaan tanpa teman ataupun lawan anak tidak dapat melakukan suatu permainan yang di inginkan, itulah kenapa permainan tradisional memiliki peran penting

dalam kehidupan anak. dari hal ini anak-anak dapat belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain tidak secara individual, belajar menunggu giliran, belajar berbagi dan jujur dengan orang lain.

d. Belajar Bersikap Demokratis

Pada permainan tradisional, anak-anaklah yang menentukan syarat dan ketentuan dalam permainan. Hal ini melatih anak melakukan hal demokratis dengan cara merundingkan siapa yang akan memulai permainan pertama kali anak juga dapat berunding dalam pembagian kelompok bermain

e. Belajar Mengelola Emosi

Pada saat anak bermain, anak akan meluapkan semua emosinya contohnya dengan berteriak, tertawa, dan melompat lompat sambil memberikan dukungan kepada teman yang sedang bermain. Hal ini melatih emosi anak dalam berekspresi sekaligus mengelola kecerdasan emosional pada anak. adapun salah satu jenis permainan yang dapat melatih kekuatan otot-otot pada anak yaitu permainan tradisional tangkade (egrang).

**4. Permainan Tradisional Tangkade (Egrang) Batok Kelapa**

Permainan menurut Rika (2010: 34) merupakan alat bagi anak untuk menjalankan dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa

perkembangannya.

Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapanpun dan akan terus melakukan dimanapun ketika mereka memiliki kesempatan untuk bermain sehingga bermain menjadi salah satu cara untuk anak belajar, melalui bermain anak belajar tentang apa yang mereka inginkan dan ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya seperti bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak-anak adalah permainan (Khadijah, 2017 :140).

Menurut pendapat lain dari Khasanah, Dkk (Saputri,2016: 5) permainan tradisional yaitu permainan turun temurun dari orangtua yang ada dilingkungan mereka tinggal, permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu, ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada dimasyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misalnya jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegestian, keterampilan dan lain sebagainya.

Permainan tangkade (egrang) adalah salah satu permainan zaman dulu yang banyak dimainkan dan diperlombakan, permainan tangkade (egrang) ini banyak dikenal dengan permainan yang menggunakan bambu untuk berdiri dan berjalan tetapi permainan ini juga punya cara lain untuk dapat dimainkan khususnya untuk anak usia dini yaitu permainan tangkade (egrang) yang menggunakan bathok kelapa.

Dalam bahasa Indonesia batok kelapa disebut tempurung kelapa, permainan ini menggunakan bathok kelapa yang sudah kering tempurung/batok kelapa tersebut dilubangi di bagian atas bathok kelapa dan dipasangkan tali sebagai tempat pegangan tangkade (egrang). Cara memainkan permainan tangkade (egrang) ini dengan menginjak satu persatu batok kelapa yang sudah dipasangkan tali lalu menjepit tali diantara jari jempol dan jari telunjuk kaki sambil menarik tali yang menjadi pegangan setelah itu berjalan dengan menggunakan batok kelapa tersebut.

Permainan tangkade (egrang) batok kelapa sangat mudah dimainkan ketimbang permainan egrang yang menggunakan bambu hanya saja permainan ini memerlukan konsentrasi dan koordinasi antara mata, tangan dan juga kaki dan memerlukan keseimbangan tubuh dan juga kehati-hatian oleh pemain. Jika permainan ini dimainkan oleh seseorang yang belum terbiasa dengan permainannya sudah pasti akan sering jatuh tetapi jika hal ini dimainkan oleh orang yang sudah mahir ini akan terasa gampang dan mungkin yang memainkannya akan ketagihan oleh permainan ini.

##### **5. Manfaat Bermain Tangkade (Egrang) Batok Kelapa**

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna dalam kehidupan sosial anak-anak. Terdapat beberapa manfaat dari bermain tangkade (egrang) untuk perkembangan anak diantaranya motorik kasar anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga berkembang, dan anak juga dapat merasa senang. Anak juga dapat mengenal

permainan tradisional yang ada di Indonesia. Berikut manfaat permainan tangkade (egrang) batok kelapa menurut Irwan P. Ratu (Devi 2020:19) yaitu:

1. Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa
2. Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik
3. Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuh
4. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan tehnik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainan.

Dari beberapa manfaat yang sudah dijabarkan dari permainan tangkade (egrang) batok kelapa dapat dilihat secara jelas bahwa permainan egrang ini dapat mengembangkan motorik kasar anak, dari permainan ini anak dilatih keseimbangan, sosial emosional anak dan dapat membuat anak menjadi senang. Dengan adanya permainan ini anak dapat lebih mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia dan juga anak akan lebih merasa aman sekaligus nyaman dalam bermain permainan tradisional tersebut karena bahan yang digunakan merupakan bahan alami.

#### **6. Kegiatan Permainan Tangkade (Egrang) Dari Batok Kelapa**

Setelah mengetahui pengertian dan manfaat dari permainan tradisional tangkade (egrang) yang dapat digunakan untuk melatih motorik kasar anak dalam kegiatan belajar di taman kanak-kanak merupakan sebuah kegiatan atau permainan sederhana yang dapat di aplikasikan dalam proses belajar anak. dalam hal ini dapat di berlakukan aturan dan tata cara permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu :

##### **a. Alat dan bahan**

- 1) Batok kelapa, tali plastik (rapia)
- 2) Batu dan golok

b. cara Membuat

- 1) Siapkan satu batok kelapa yang sudah dibersihkan, setelah itu belah menjadi dua bagian setengah lingkaran
- 2) Kikis batok kelapa sampai bersih dan halus dari serabut kelapa yang masih menempel
- 3) Lubangi batok kelapa di bagian atas lebih tepatnya di tengah batok kelapa
- 4) Masukkan tali di bagian tengah batok kelapa yang sudah dilubangi
- 5) Ikat tali di atas batu dalam batok kelapa tersebut gunanya agar tali yang telah diikat tidak mudah lepas/ keluar
- 6) Sesuaikan panjang tali dengan tinggi tubuhmu (min.1-2 meter) tambahan jika ingin terlihat cantik batok kelapa yang dibuat dapat memberikan cat pada batok kelapa sesuai warna yang disukai.
- 7) Terakhir batok kelapa siap digunakan

c. Cara bermain

Pijakkan kaki di atas batok kelapa secara bergantian sambil menjepit tali diantara jari jempol dan telunjuk kaki lalu menarik tali keatas sebagai pegangan di batok kelapa agar tidak jatuh ketika berdiri di atas batok kelapa setelah itu berjalan sesuai aturan atau arahan yang diberikan.

Permainan tradisional ini, dapat dijadikan sebagai kegiatan yang diperlombakan oleh anak-anak dengan memberi aba-aba sesuai dengan aturan yang dibuat dalam permainan, sebagai contoh menentukan garis start dan finish sebagai batas dalam aturan permainan sambil menghitung 123

agar anak dapat bersiap ditempat setelah itu siapa saja pemain yang mencapai garis finish lebih dulu dialah pemenangnya.

### **7. Kelebihan Dan Kekurangan Dari Permainan Tradisional Tangkade (Egrang)**

Permainan tradisional ini merupakan permainan sederhana yang dapat dimainkan dan bahkan dibuat permainannya oleh siapa saja seperti guru, orangtua, bahkan anak-anak (dibawa pengawasan orang dewasa). Permainan ini memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

- a. Kelebihan dari permainan tangkade (egrang) batok kelapa
  - 1) Dapat memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia tepatnya permainan tradisional pada anak usia dini
  - 2) Bahan yang digunakan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar
  - 3) Cara pembuatan media yang mudah dan praktis
  - 4) Dapat meningkatkan kreativitas guru dan anak
  - 5) Membantu perkembangan motorik kasar anak.
- b. Kekurangan dari permainan tradisional tangkade (egrang) batok kelapa
  - 1) Kegiatan ini hanya dapat dilakukan di luar ruangan (out door)
  - 2) Membutuhkan tempat yang memiliki lahan/halaman yang cukup luas untuk permainan ini.

### **8. Nilai Yang Terdapat Pada Permainan Tangkade (Egrang) Batok Kelapa**

Nilai yang terdapat dalam permainan tangkade (egrang) batok kelapa adalah kerjasama, keseimbangan, keuletan dan sportif. kerjasama terlihat dari

bagaimana anak berusaha dan semangat dalam mengalahkan lawan mainnya, keseimbangan dapat dilihat bagaimana anak dapat mengontrol diri dan dapat berjalan dengan baik di atas batok kelapa, keuletan dapat dilihat dari keterampilan anak dalam memainkan permainan tangkade (egrang), dan sportif dapat dilihat dari sikap anak yang jujur tidak menggunakan kecurangan dalam permainan sekaligus anak dapat menerima kekalahan dengan besar hati.

Pengembangan dan keterampilan anak dalam melakukan permainan tradisional tangkade (egrang) menjadi salah satu tolak ukur dalam kemampuan motorik kasar anak, dapat dilihat dari kekuatan, kelincahan dan keseimbangan anak dalam melakukan permainan tersebut. Untuk itu peneliti dan juga guru memilih kegiatan permainan tradisional tangkade (egrang) sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

Permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu cabang kegiatan yang dapat perlombakan untuk anak, dengan intruksi/aturan yang disediakan oleh guru seperti menentukan jarak antara garis start dan finish sebagai batas akhir permainan, merubah permainan tangkade yang tadinya bentuknya lurus menjadi bentuk zig-zag dan kembali ke batas finish dengan bentuk lurus sesuai arahan dari guru. dari permainan tradisional tersebut keterampilan motorik kasar anak meningkat dengan baik dan optimal.

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan saat ini oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti oleh mutia siska devi (2020) dengan judul penelitian “ penggunaan permainan tradisional egrang abtok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya. Karena anak-anak secara langsung terlibat bagaimana permainan egrang batok kelapa pada masing-masing anak tersebut.
- b. Peneliti Vicky Agus Purwadi (2016) dengan judul penelitian “upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui metode permainan tradisional egrang batok kelapa pada kelompok B di RA taqwa ilah semarang” dari penelitian ini disimpulkan bahwa peningkatan motorik kasar setiap anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang mengandung permainan yang menarik dan menyenangkan anak. Metode permainan tradisional egrang batok kelapa diberikan di RA Taqwal ilah semarang pada kelompok b tahun ajaran 2015/2016 dengan mengacu tahap perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan motorik kasar anak, seperti: keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kecepatan dalam memainkannya. Motorik kasar anak di RA Taqwal Ilah semarang mengalami peningkatan setelah diberi kegiatan permainan tradisional egrang batok kelapa. Hal ini dilihat dari

kondisi awal anak dengan persentase hasil belajar anak 18,75%. Kemudian pada siklus I dengan presentase hasil belajar anak 50% sehingga dapat dikatakan ada peningkatan pada siklus I. pada siklus II hasil belajar anak dengan presentase meningkatkan menjadi 81,25%. Dari hasil tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus III.

- c. Peneliti Hasnah Siahaan Ibrahim (Gultom, Masganti Sitorus (2019) dengan judul penelitian "peningkatan kemampuan motorik kasar usia dini melalui metode bermain egrang batok kelapa di RA al-hidayah medan" dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terdiri atas (menggerakkan kaki dan tangan dengan seimbang ke depan, kesamping kanan, ke samping kiri, dan kebelakang) di RA al-hidayah medan dengan melihat pada siklus I diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini 68% anak mampu secara klasikal atau 17 anak yang tuntas pada pembelajaran dan 8 anak lagi yang belum tuntas secara keseluruhan, disebabkan oleh : kurangnya kemampuan guru dalam mengelola waktu dan anak kurang antusias anak menggunakan engrang batok kelapa. Pada siklus II dilakukan perbaikan tindakan yaitu : memberikan contoh dengan langkah-langkah bermain engrang batokkelapa, hasil yang diperoleh pada siklus II ini adalah 92% anak usia dini atau 23 anak mampu bermain engrang batok kelapa secara klasikal akibatnya anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran motorik di kelompok B RA

alhidayah medan. Dampaknya terlihat pada penguasaan gerak dan akhirnya dapat meningkatkan kemampuan kemampuan motorik kasar anak.

- d. Peneliti Rizqi Amalia (2020) dengan judul penelitian “ upaya meningkatkan motorik kasar dengan permainan egrang batok kelapa kelompok A di RAaisyiyah daleman kel kec. Tulung kab. Kalten ” dari penelitian ini di simpulkan bahwa pelaksanaan permainan egrang batok kelapa dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu cara bermain egrang batok kelapa dengan jarak tertentu kemudian guru memerintah, mengamati dan mengobservasi aktivitas siswa bermain egrang batok kelapa dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36% sedangkan pada siklus I 9,89% maka perkembangan yang meningkatkan sebesar 1,74% dan pada siklus II perkembangan mengalami peningkatan sebesar 9,03%, sedangkan dari pra tindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,03%.

Dari beberapa penelitian diatas yang relevan dengan penelitian yang dilakukan maka penulis menyimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan fisik motorik anak melalui permainan tradisional tangkade (egrang) pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang akan diteliti dalam penelitian tersebut, begitu pula dengan permainan tradisional tangkade (egrang) dapat dikatakan layak digunakan untuk melatih kemampuan fisik motorik anak

### C. Kerangka Pikir

Melalui permainan tradisional tangkade (egrang) kemampuan fisik motorik anak dapat meningkat, peningkatan kemampuan fisik motorik dapat dilihat ketika

anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan manfaat dan hasil yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik terlebih motorik kasar pada anak. Pemilihan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat anak lebih semangat dan termotivasi dalam melakukan kegiatan yang diberikan. Untuk itu melalui permainan tradisional tangkade (egrang) ini dilihat bahwa permainan ini dapat menarik minat belajar sekaligus meningkatkan kemampuan motorik anak.

Selain itu, anak mampu berjalan diatas batok kelapa sesuai arahan dan aturan yang diberikan, anak dapat mengontrol emosi, anak terlihat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan serta anak dapat menerima kemenangan/kekalahan dengan senang hati.

Adapun langkah-langkah yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak yaitu: menyampaikan tema dan tujuan dari pembelajaran tersebut, guru mengatur tempat duduk/baris anak dalam proses kegiatan pembelajaran, memberikan aturan yang jelas dan tepat pada anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut

Kemampuan Motorik Kasar Anak Rendah



**Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesuai Permen 146 tahun 2014**

- a. Melakukan berbagai gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur
- c. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan



**Langkah-langkah bermain permainan tradisional "tangcade" (egrang) batok kelapa**

Pijakkan kaki diatas batok kelapa secara bergantian sambil menjepit tali diantara jari jempol dan jari telunjuk kaki lalu menarik tali keatas sebagai pegangan dibatok kelapa agar tidak jatuh ketika berdiri diatas batok kelapa setelah itu berjalan sesuai aturan dan arahan yang diberikan

Permainan tradisional "tangcade" (egrang) batok kelapa



Kemampuan motorik kasar anak meningkat

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu ketika menerapkan permainan tradisional tangkade (egrang) batok kelapa di TK ABA Parang Tambung Kota Makassar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya dalam memecahkannya dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut. Sanjaya (Asrita, 2020: 42).

Penelitian ini dipakai sebagai implementasi dalam berbagai program yang ada disekolah, dengan mengkaji beberapa indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran pada anak, Penelitian tindakan kelas yaitu adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dan anggota kelompok yang jadi sasaran penelitian, penelitian tindakan kelas ini harus mencapai perubahan ke arah yang lebih baik dan peningkatan secara positif, namun ketika penelitian ini justru mengalami penurunan secara drastis berarti penelitian ini belum dapat dikatakan berhasil untuk digunakandalam melakukan penelitian.

#### B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertempat di TK ABA Parang Tambung Kota Makassar

##### 2. Subjek penelitian

subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B3 di TK ABA Parang

Tambung Kota Makassar yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 15 anak dimana laki-laki 9 anak dan perempuan 6 anak.

### C. Faktor Yang Diteliti

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ada dua faktor yaitu :

#### 1. Faktor Proses

Dimana faktor tersebut diteliti dari proses bagaimana anak menanggapi dan mengamati proses belajar yang sedang berlangsung sekaligus keaktifan dan antusiasnya anak dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

#### 2. Faktor Hasil

Berdasarkan dari faktor hasil, yang diteliti ialah kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan kegiatan permainan tradisional tangkade (egrang) batok kelapa kelompok B TK ABA Parang Tambung.

### D. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian menggunakan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) adapun peneliti menjabarkan penelitian pada siklus I sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan disini yaitu proses apa saja yang disiapkan sebelum memulai penelitian, adapun perencanaan penelitian yaitu :

1. Membuat dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian

dilakukan menggunakan analisis kualitatif

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau bilangan, baik yang didapat dari hasil pengukuran maupun mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif, penelitian menggunakan data kuantitatif bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan permainan tradisional tangkade (egrang).

Rumus yang digunakan pada analisis data kuantitatif sederhana adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

- a.  $P$  = angka presentasi
- b.  $f$  = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- c.  $n$  = jumlah persentase/ indikator

### H. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian yang dilakukan di TK ABA Parang Tambung dinyatakan berhasil apabila ada perubahan dalam tingkat pembelajaran dari beberapa anak yang berikan tindakan atau penerapan dari media yang di berikan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila 75% anak berada minimal di tingkat kemampuan berkembang sesuai harapan dan anak mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional tangkade (egrang) yang diterapkan dalam pembelajaran anak.

Adapun kriteria tingkat keberhasilan capaian perkembangan anak menurut Acep Yoni, yang diinterperstasikan kedalam 4 kriteria persentase, dan prosedur penelitian di TK atau RA (Devi,2014:41) yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Capaian Perkembangan Anak**

No.	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
2.	51% - 75%	BSh (Berkembang Sesuai Harapan)
3.	26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
4.	0% - 25%	BB (Belum Berkembang)

**Keterangan:**

- a. **BB** artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan
- b. **MB** artinya mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- c. **BSh** artinya, berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- d. **BSB** artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat smelakukannya secara mandiri dan sudah dapat bantuan temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK ABA Parang Tambung dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa TK ABA Parang Tambung berdiri pada tanggal 05 juni 1984, TK ABA Parang Tambung ini terletak di desa Parang Tambung Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Tk ini memiliki 6 ruangan yang terdiri dari 1 ruangan kantor dan 6 ruangan kelas yaitu A, B1, B2, B3 dan B4. Selain itu guru yang mengajar didik tersebut berjumlah 7 orang yang terdiri dari 1 orang guru kepala sekolah, 5 orang guru kelas, dan 1 orang penjaga sekolah selanjutnya jumlah siswa yang berada di sekolah ini ada 64 orang akan tetapi penelitian ini lebih difokuskan pada kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Demikian hal tersebut maka peneliti mengambil penelitian di kelompok B3 yang jumlah siswanya berjumlah 15 anak.

Dari observasi awal yang dilakukan perkembangan fisik motorik anak di kelas B3 masih rendah dengan demikian peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan tradisional "tangkode" sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik terkhususnya motorik kasar anak selain itu peneliti juga bekerjasama dengan guru dalam menerapkan alat permainan tradisional "tangkode" sebagai salah satu media

pembelajaran.

Dari pengamatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa proses belajar mengajar lebih difokuskan kepada perkembangan bahasa anak sedangkan untuk kemampuan fisik motorik anak masih kurang dan rendah hal ini menarik kesimpulan peneliti bahwa dalam hal meningkatkan kemampuan fisik motorik anak maka penelitian menggunakan permainan tradisional "tangkade" sebagai salah satu media pembelajaran agar kemampuan fisik motorik anak dapat berkembang sesuai dengan harapan yang diinginkan guru dan peneliti. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B3 yang berjumlah 15 orang dengan anak laki-laki 6 orang dan anak perempuan 9 orang.

## **2. Penerapan Permainan Tradisional "Tangkade" Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Pada Siklus I**

Penelitian tindakan kelas pada siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. pada siklus I diadakan 3 kali pertemuan pada tanggal 20,21 dan 22 desember 2021 dengan tema pembelajaran tanaman. Di tahap kegiatan siklus I guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional "tangkade" dengan meminta anak menyebutkan nama dari gambar buah yang dipegang oleh teman lawan main anak sambil berjalan dan menempelkan gambar ilustrasi dari bentuk gambar buah tersebut. Adapun tahap demi tahap dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :

### **a. Tahap Perencanaan**

- 1) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

dengan 3 kali pertemuan disiklus I yang menggunakan media permainan tradisional sebagai salah satu pengembangan fisik motorik anak

- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu batok kelapa, tali plastik dan kertas sebagai penyangga dalam batok kelapa.
- 3) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan penelitian sekaligus mengambil dokumentasi pada proses kegiatan belajar mengajar anak.

#### b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH dalam kegiatan proses belajar mengajar
- 2) Guru menjelaskan pada anak mengenai tujuan dari permainan tradisional "tangkode"
- 3) Guru meminta anak berdoa sebelum belajar
- 4) Guru menyanyikan lagu sesuai dengan tema pembelajaran pada hari ini
- 5) Guru menjelaskan tata cara bermain permainan tradisional "tangkode" pada anak sekaligus guru mencontohkan bagaimana cara bermain permainan tradisional "tangkode" pada anak.
- 6) Guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional "tangkode".
- 7) Disamping guru meminta anak mencontohkan cara bermain

permainan tradisional “tangkade” peneliti dapat mengamati dan juga mengambil dokumentasi saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Pada siklus I dilakukan penelitian tindakan kelas dengan tema tanaman dalam 3 kali pertemuan, dalam proses kegiatan pembelajaran ada 3 kegiatan yang di gunakan dalam pembelajaran yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjelasan mengenai kegiatan yang dilakukan pada siklus I

#### 1. Pertemuan I (20 Desember 2021)

##### a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dari guru meminta anak-anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit.

##### b. Kegiatan Inti

Di kegiatan inti guru menjelaskan mengenai tema pembelajaran yaitu tema tanaman dilanjutkan dengan memperkenalkan media permainan tradisional “tangkade” (egrang) batok kelapa pada anak selanjutnya guru mencontohkan tata cara bermain permainan tradisional “tangkade” (egrang) setelah itu guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional “tangkade” kemudian dilanjutkan dengan anak menempel gambar buah kelapa pada lembar kerja siswa yang telah diberikan. Selesai melakukan kegiatan pembelajaran guru meminta anak

mencuci tangan dan meminta anak mengeluarkan kotak bekal makanan selanjutnya anak membaca doa sebelum makan kegiatan ini berlangsung sekitar 15 menit.

c. Kegiatan Akhir

Pada Kegiatan akhir guru meminta anak berdoa setelah selesai makan kemudian guru mengingatkan anak untuk kegiatan pembelajaran pada esok hari sekaligus bertanya mengenai kegiatan apa yang dilakukan pada hari ini, selanjutnya guru meminta anak membacakan doa pulang, doa naik kendaraan, dan beberapa doa pendek lainnya. Setelah itu anak menunggu jemputan sambil bermain permainan yang ada dikelas.

2. Pertemuan 2 (21 Desember 2021)

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dari guru meminta anak anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit.

b. Kegiatan Inti

Di kegiatan inti guru menjelaskan mengenai tema pada hari ini yaitu tema tamanan dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai manfaat buah pada tubuh kemudian guru memperkenalkan media permainan tradisional "tangkode" (egrang) batok kelapa sekaligus guru mencontohkan tata cara bermain permainan tradisional "tangkode" dilanjutkan dengan guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional

“tangkade” (egrang) setelah itu anak mewarnai gambar buah leci. selesai melakukan kegiatan pembelajaran guru meminta anak mencuci tangan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum makan setelah itu anak mengeluarkan kotak bekal makanan dan air minum kegiatan ini berlangsung 15 menit.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru menyuruh anak duduk ditempat duduk masing-masing selanjutnya guru meminta anak berdoa setelah makan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum pulang tak pula guru bertanya mengenai kegiatan hari ini sekaligus perasaan anak selama proses belajar mengajar berlangsung adapun pesan dan nasehat yang disampaikan oleh guru kepada anak selanjutnya anak menunggu jemputan dari masing-masing orangtua sambil bermain permainan yang ada dikelas.

**3. Pertemuan 3 ( 22 Desember 2021)**

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dengan guru meminta anak - anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit.

b. Kegiatan inti

Di kegiatan inti guru menjelaskan tentang pembelajaran pada hari ini yang bertemakan tanaman selanjutnya guru melakukan tanya jawab

mengenai buah-buahan (sitrus) kemudian guru mencontohkan cara bermain permainan tradisional “tangkade” (egrang) batok kelapa selanjutnya guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional “tangkade”, dilanjutnya dengan kegiatan berikutnya yaitu mengurutkan gambar buah citrus dari paling besar ke paling kecil. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran guru meminta anak mencuci tangan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum makan dan anak mengeluarkan kotak makan dan air minum. Kegiatan ini berlangsung 15 menit

**c. Kegiatan Akhir**

Pada kegiatan akhir guru menyuruh anak duduk ditempat duduk masing-masing selanjutnya guru meminta anak berdoa setelah selesai makan kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum pulang dan beberapa doa pendek lainnya tak pula guru bertanya mengenai kegiatan hari ini sekaligus perasaan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu anak menunggu jemputan untuk pulang.

**c. Tahap Pengamatan ( Observasi )**

Dalam penelitian yang dilakukan ada dua observasi yang digunakan yaitu observasi untuk guru dan observasi untuk anak didik. Adapun penjelasan mengenai observasi guru dan anak sebagai berikut

**1. Tahap Observasi Guru**

Peneliti menggunakan observasi guru untuk mengamati bagaimana guru mengatur anak-anak dalam kelas, mengatur proses kegiatan belajar

mengajar, dan keterampilan guru dalam menjelaskan serta memberi contoh dari tata cara bermain permainan tradisional “tangcade”. Hal ini berkesinambungan dengan instrumen penelitian untuk guru yang peneliti buat untuk dijadikan pegangan dalam melakukan penelitian tersebut.

## 2. Tahap Observasi Anak Didik

Tahap observasi ini merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru ditahap ini peneliti mengamati kemampuan fisik motorik anak sesuai dengan indikator yang ada di instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti.

Adapun indikator yang harus dicapai anak dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak yaitu : anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur, dan melakukan gerakan yang mampu menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan. Dengan demikian peneliti menjabarkan hasil dari kemampuan fisik motorik anak pada siklus I pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Hasil Observasi  
Siklus I  
Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional  
"Tangkade"**

**Pertemuan pertama**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	3	25%	BB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	3	25%	BB
4	Q	5	41,6%	MB
5	N	5	41,6%	MB
6	A	3	25%	MB
7	S	5	41,6%	MB
8	A	3	25%	BB
9	T	3	25%	BB
10	H	3	25%	BB
11	R	6	50,0%	MB
12	Z	4	33,3%	MB
13	P	3	25%	BB
14	R	6	50%	MB
15	S	3	25%	BB
<b>Jumlah</b>			<b>508,1</b>	
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>33,8%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>MB</b>

**Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	5	41,6%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	5	41,6%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	6	50,0%	MB
6	A	4	33,3%	MB
7	S	6	50,0%	MB
8	A	3	25%	BB
9	T	5	41,6%	MB
10	H	5	41,6%	MB
11	R	6	50,0%	MB
12	Z	7	58,3%	BSH
13	P	4	33,3%	MB

14	R	6	50,0%	MB
15	S	3	25%	BB
<b>Jumlah</b>			641,3	-
<b>Rata-rata Persentase</b>			42,75%	
<b>Kriteria</b>			MB	

### Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	6	50,0%	MB
6	A	6	50,0%	MB
7	S	6	50,0%	MB
8	A	5	41,6%	MB
9	T	7	58,3%	BSH
10	H	7	58,3%	BSH
11	R	7	58,3%	BSH
12	Z	5	41,6%	MB
13	P	6	50,0%	MB
14	R	6	50,0%	MB
15	S	6	50,0%	MB
<b>Jumlah</b>			758,1	-
<b>Rata-rata Persentase</b>			50,54%	
<b>Kriteria</b>			MB	

#### Keterangan aspek yang diamati:

- Belum berkembang : 0% - 25%
- Mulai berkembang : 26% - 50%
- Berkembang Sesuai Harapan : 51% - 75%
- Berkembang Sangat Baik : 76% - 100%

Dari hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama yang dilakukan terdapat 8 anak yang berada pada kriteria belum berkembang dan ada 7 anak yang berada di kriteria mulai berkembang dengan

permainan pada kegiatan pembelajaran.

Setelah diketahui bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan maka peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II guna untuk mengoptimalkan pembelajaran pada anak kelompok B3 agar kiranya dapat mencapai tingkat keberhasilan sesuai yang diharapkan untuk pelaksanaan siklus II dapat dilakukan jika pada pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan dalam melakukan penelitian, akan tetapi jika dalam pelaksanaan siklus I berhasil mencapai keberhasilan dalam melakukan penelitian maka pelaksanaan siklus II tidak perlu dilakukan penelitian.

### **3. Penerapan Permainan Tradisional "Tangkade" Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Pada Siklus II**

Peneliti melakukan penelitian lanjutan di siklus II karna melihat perkembangan kemampuan fisik motorik anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti melakukan penelitian siklus II pada tanggal 04, 05, dan 06 januari 2022, Selama 3 kali pertemuan dengan tema pembelajaran rekreasi. Pada penelitian siklus II ini guru melakukan modifikasi permainan tradisional "tangkode" dengan tidak menyampingkan tema yang di sedang dilaksanakan dalam kegiatan. dalam kegiatan pembelajaran disiklus II guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional "tangkode" (egrang) dengan meminta anak memindahkan gambar tempat-tempat wisata dari satu tempat ke tempat yang lain sesuai dengan arahan dari guru. Adapun tahap demi tahap dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II

hampir sama dengan tahapan pada siklus I. berikut tahap-tahap yang peneliti gunakan pada siklus II yaitu :

**a. Tahap Perencanaan**

- 1) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) selama 3 kali pertemuan dengan tema rekreasi.
- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu batok kelapa, tali plastik, dan kertas sebagai penyangga dalam batok kelapa.
- 3) Guru menyiapkan media permainan tradisional "tangkode" (egrang) batok kelapa pada kegiatan pembelajaran.

**b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH dalam kegiatan proses belajar mengajar
- 2) Guru menjelaskan pada anak mengenai tujuan dari permainan tradisional "tangkode"
- 3) Guru meminta anak berdoa sebelum belajar
- 4) Guru menyanyikan lagu sesuai dengan tema pembelajaran pada hari ini
- 5) Guru menjelaskan tata cara bermain permainan tradisional "tangkode" pada anak sekaligus guru mencontohkan bagaimana cara bermain permainan tradisional "tangkode" (egrang) batok kelapa pada anak.
- 6) Guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional "tangkode" (egrang) batok kelapa

7) Disamping guru meminta anak mencontohkan cara bermain permainan tradisional “tangkode” peneliti dapat mengamati dan juga mengambil dokumentasi saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Di siklus II dilakukan penelitian tindakan kelas dengan tema rekreasi dalam 3 kali pertemuan, dalam proses kegiatan pembelajaran ada 3 kegiatan yang di gunakan dalam pembelajaran yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjelasan mengenai kegiatan yang dilakukan pada siklus II. Berikut penjelasan mengenai kegiatan yang dilakukan.

#### 1. Pertemuan I ( 04 Januari 2022 )

##### a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dari guru meminta anak-anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit.

##### b. Kegiatan Inti

Di kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini yaitu tema rekreasi dilanjutkan dengan guru mencontohkan tata cara bermain permainan tradisional “tangkode” setelah itu anak menuliskan huruf vokal pada kata pantai sesuai arahan guru dengan lembar kerja anak yang telah disediakan. setelah kegiatan pembelajaran selesai guru meminta anak mencuci tangan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum makan dan anak mengeluarkan kotak

bekal makanan dan minum setelah itu anak makan bersama.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru menyuruh anak duduk ditempat duduk masing-masing selanjutnya guru meminta anak berdoa selesai makan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum pulang dan doa pendek lainnya, sebelum pulang tak pula guru bertanya mengenai kegiatan hari ini sekaligus perasaan anak selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. setelah itu anak menunggu jemputan dari orangtua masing-masing sambil bermain permainan yang ada dikelas.

**2. Pertemuan 2 ( 05 januari 2022 )**

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dari guru meminta anak anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit

b. Kegiatan Inti

Di kegiatan ini guru menjelaskan tentang tema pembelajaran pada hari ini yaitu rekreasi dilanjutkan dengan guru bertanya mengenai pembelajaran yang dilakukan pada hari kemarin, kemudian dilanjutkan dengan guru mencontohkan tata cara bermain permainan tradisional "tangkode" selanjutnya anak mewarnai gambar gunung di lembar kerja siswa yang telah disediakan sesuai dengan arahan guru.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru meminta anak mencuci tangan kemudian berdoa sebelum makan dilanjutkan dengan anak mengeluarkan kotak makanan dan air minum kegiatan ini berlangsung selama 15 menit setelah pembelajaran selesai.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru menyuruh anak duduk ditempat duduk masing-masing selanjutnya guru meminta anak berdoa selesai makan dan meminta anak mengembalikan kotak makanan dan air minum ketempat semula setelah itu anak membaca doa sebelum pulang tak pula guru bertanya mengenai kegiatan hari ini sekaligus perasaan anak selama proses belajar mengajar berlangsung kemudian anak menunggu jemputan dari orangtua sambil bermain permainan yang ada di dalam kelas.

3. Pertemuan 3 ( 06 Januari 2022 )

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan pada pukul 08.00 dimulai dari guru meminta anak - anak duduk dengan rapi dan teratur setelah itu guru meminta anak membaca doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama selama kurang lebih 10 menit.

b. Kegiatan Inti

Di kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema pembelajaran yaitu rekreasi selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan anak

mengenai tempat-tempat wisata setelah itu guru mencontohkan tata cara bermain permainan tradisional “tangkode” setelah itu anak diminta menyusun potongan puzzle taman bunga yang telah disediakan oleh guru pada lembar kerja siswa. setelah kegiatan pembelajaran selesai guru meminta anak mencuci tangan sebelum makan dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum makan setelah itu anak mengeluarkan kotak bekal makanan dan air minum kemudian anak makan bersama-sama. Kegiatan ini dilakukan 15 menit setelah pembelajaran dikegiatan ini selesai.

c. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menyuruh anak duduk ditempat duduk masing-masing selanjutnya guru meminta anak berdoa setelah makan kemudian mengembalikan kotak bekal makanan dan air minum ke tempat semula setelah itu pembacaan doa sebelum pulang tak pula guru bertanya mengenai kegiatan hari ini sekaligus perasaan anak selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian anak menunggu jempuran sambil bermain permainan yang ada di dalam kelas.

c. Tahap Pengamatan ( Observasi )

Dalam penelitian yang dilakukan ada dua observasi yang digunakan yaitu observasi untuk guru dan observasi untuk anak didik. Adapun penjelasan mengenai observasi guru dan anak sebagai berikut

1) Tahap Observasi Guru

Peneliti menggunakan observasi guru untuk mengamati bagaimana

guru mengatur anak-anak dalam kelas, mengatur proses kegiatan belajar mengajar, dan keterampilan guru dalam menjelaskan serta memberi contoh dari tata cara bermain permainan tradisional “tangkade”. Hal ini berkesinambungan dengan instrumen penelitian untuk guru yang peneliti buat untuk dijadikan pegangan dalam melakukan penelitian tersebut.

## 2) Tahap Observasi Anak Didik

Tahap observasi ini merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru ditahap ini peneliti mengamati kemampuan fisik motorik anak sesuai dengan indikator yang ada di instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya peneliti menjabarkan hasil dari observasi siklus II pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.2 Hasil Observasi  
Siklus II  
Kemampuan Fisik Motorik Anak  
Melalui Permainan Tradisional “Tangkade”**

### Pertemuan I

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	7	58,3%	BSH
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	8	66,6%	BSH
5	N	7	58,3%	BSH
6	A	5	41,6%	MB
7	S	8	66,6%	BSH
8	A	5	41,6%	MB
9	T	4	33,3%	MB

10	H	5	41,6%	MB
11	R	7	58,3%	BSH
12	Z	8	66,6%	BSH
13	P	5	41,6%	MB
14	R	8	66,6%	BSH
15	S	6	50,0%	MB
<b>Jumlah</b>			791	
<b>Rata-rata Persentase</b>			52,7%	-
<b>Kriteria</b>			BSH	

### Pertemuan 2

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	8	66,6%	BSH
6	A	7	58,3%	BSH
7	S	7	58,3%	BSH
8	A	7	58,3%	BSH
9	T	8	66,6%	BSH
10	H	8	66,6%	BSH
11	R	8	66,6%	BSH
12	Z	7	58,3%	BSH
13	P	7	58,3%	BSH
14	R	9	75%	BSH
15	S	8	66,6%	BSH
<b>Jumlah</b>			899,5	
<b>Rata-rata Persentase</b>			59,9%	-
<b>Kriteria</b>			BSH	

### Pertemuan 3

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	9	75%	BSH
2	A	10	83,3%	BSB
3	A	9	75%	BSH
4	Q	9	75%	BSH
5	N	10	83,3%	BSB
6	A	9	75%	BSH

7	S	9	75%	BSH
8	A	6	50,0%	MB
9	T	8	66,6%	BSH
10	H	9	75%	BSH
11	R	9	75%	BSH
12	Z	9	75%	BSH
13	P	9	75%	BSH
14	R	9	75%	BSH
15	S	9	75%	BSH
<b>Jumlah</b>			1.108,2	
<b>Rata-rata</b>			73,88%	
<b>Persentase</b>				
<b>Kriteria</b>			BSH	

Keterangan aspek yang diamati:

- a. Belum berkembang : 0% - 25%
- b. Mulai berkembang : 26% - 50%
- c. Berkembang Sesuai Harapan : 51% - 75%
- d. Berkembang Sangat Baik : 76% - 100%

dari hasil observasi pada siklus II di pertemuan pertama dapat dilihat bahwa ada 8 anak yang berada di kriteria belum berkembang dan 7 anak berada di berkembang sesuai harapan dengan hasil persentase yaitu 52,7% selanjutnya pada pertemuan kedua ada 4 anak berada di kriteria belum berkembang dan 11 anak berada di kriteria berkembang sesuai harapan dengan hasil persentase yaitu 59,9% dan pada pertemuan ketiga terdapat 1 anak berada di kriteria mulai berkembang, 12 anak berada di kriteria berkembang sesuai harapan dan 2 anak berkembang sangat baik Dengan demikian hasil persentase yang diperoleh yaitu 73,88%.

Setelah dilaksanakan penelitian pada siklus II dapat dilihat bahwa pada pertemuan 1,2, dan 3 telah mengalami peningkatan kemampuan fisik motorik

kasar anak melalui permainan tradisional tangkade (egrang) batok kelapa sesuai dengan tingkat pencapaian keberhasilan yang diharapkan.

#### d. Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan maka tingkat keberhasilan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional “tangkade” dalam kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan atau mencapai tingkat keberhasilan sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Adapun hasil peningkatan dari siklus I dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Hasil Siklus I Dan II**

Siklus	Pencapaian Indikator				Kriteria
	Perkembangan Kemampuan				
	Motorik Kasar Tiap Pertemuan			Persentase	
	I	II	III	Rata-Rata	
Siklus I	33,8%	42,75%	50,54%	50,54%	MB
Siklus II	52,7%	59,9%	73,88%	73,88%	BSH

Dari data hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak diambil dari perolehan persentase tertinggi, demikian hasil persentase diambil dari di pertemuan III pada siklus I yaitu 50,54% sedangkan pada siklus II hasil persentase diambil dari pertemuan ke III yaitu 73,88%. Dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan ini peneliti tidak melanjutkan lagi penelitian untuk siklus berikutnya karna pada siklus II telah

dan refleksi selain itu penelitian ini terdapat dua siklus yang digunakan yaitu siklus I dan siklus II.

Media yang digunakan dalam penelitian adalah batok kelapa yang dibersihkan setelah itu dipasangkan tali melalui lubang yang ada di batok kelapa tersebut, media ini adalah salah satu permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak. Pada saat pelaksanaan kegiatan siklus I yang menggunakan permainan tradisional "tangkode" belum mencapai tingkat keberhasilan sesuai yang diharapkan dikarenakan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I masih banyak anak yang belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan teratur. Oleh sebab itu pada pelaksanaan penelitian pada siklus II peneliti melakukan kegiatan yang lebih menarik minat anak. Hal ini peneliti lakukan agar mencapai tingkat keberhasilan dalam perkembangan kemampuan fisik motorik anak sekaligus memperbaiki pembelajaran dalam kelas untuk kedepannya lebih optimal.

Untuk pelaksanaan siklus II, peneliti menggunakan permainan tradisional "tangkode" (egrang) akan tetapi pada siklus II ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan sedikit membuat kegiatan permainan tradisional "tangkode" (egrang) ini lebih menarik dimana permainan ini dilakukan secara berpasangan dengan aturan permainan yang peneliti dan guru sepakati untuk diberikan kepada anak, untuk anak yang duluan selesai melakukan kegiatan permainan tersebut mendapatkan reward berupa bintang, dengan adanya sedikit perubahan pada kegiatan permainan tradisional ini maka pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 73,88% dari 15 anak yang mengikuti kegiatan

pembelajaran dengan media permainan tradisional “tangkode”(egrang) batok kelapa. Dengan demikian tingkat pencapaian keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan bahkan dalam pelaksanaan siklus II anak-anak begitu bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional “tangkode”.

Hal ini sesuai dengan dengan pendapat yang dikemukakan oleh fad dalam (Vicky A.S 2016 : 5) bahwa “permainan tradisional memiliki arti yang dalam, tidak hanya efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euforia cinta dari orangtua, cinta pada lingkungan, dan empati pada teman”.

Menurut pendapat lain dari Tulia (dalam Vicky A.S 2016:6) bahwa “permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan kebudayaannya. Adapun contoh dari permainan ini adalah petak umpet, lompat tali, dakon, pasaran, dan lain-lain.”

Berdasarkan dari hasil penelitian yang meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan tradisional “tangkode” (egrang) batok kelapa, terlihat bahwa anak mampu menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam lingkup pembelajaran meskipun pada tahap awal anak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional “tangkode” (egrang) batok kelapa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Dari pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B3 di TK ABA Parang Tambung kota makassar yang menggunakan permainan tradisional sebagai pembelajaran pada perkembangan kemampuan fisik motorik anak dapat dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I yang dilakukan selama 3 kali pertemuan tatap muka dengan anak-anak maka diperoleh hasil observasi berupa siklus I sebesar 50,54% sedangkan untuk pelaksanaan siklus 2 yang dilakukan selama 3 kali pertemuan tatap muka dengan anak-anak maka diperoleh hasil observasi berupa siklus 2 73,88%. Terlihat dari siklus II yang mengalami keberhasilan pencapaian dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan tradisional "tangkae" (egrang) pada anak, selain itu hasil dari persentase indikator yang menggunakan 4 pencapaian yaitu BB, MB, BSH, dan BSB dalam penelitian meningkat dengan baik.

#### B. SARAN

Berdasarkan dari hasil temuan dan penelitian yang telah dilakukan kiranya peneliti berharap kedepannya guru lebih memperhatikan aspek perkembangan anak selama disekolah sekaligus dapat lebih memperkenalkan macam-macam permainan tradisional kepada anak dengan tidak mengesampingkan aspek perkembangan lain yang kiranya dapat ditingkatkan dengan media atau sarana pembelajaran yang ada

disekolah. Peneliti juga berharap kritikan serta saran dari berbagai pihak untuk kiranya dapat menyempurnakan penyusunan skripsi ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Penerbit Kencana.
- Ajeng, M. 2016. *Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Seni Melipat Kertas Di Paud Tunas Asa Kemiling Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan : Iain Raden Intan Lampung
- Amalia. 2020. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Dengan Permainan Egrang Bathok Kelapa Kelompok A Di RA Alsiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kabupaten KlATEN Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.
- Asrita, 2020. *Peningkatan Kemampuan Intrapersonal Anak Dengan Menerapkan Regio Emilia Approach Di TK Nurul Takwa Kabupaten Gowa*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Buku Panduan Penulisan Skripsi (2021). Edisi Revisi. FKIP: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Devi, Fratya Puspita. 2014. *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasanah, 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. STAIN Juro Siwo Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, (Online) Vol.5, Edisi 1, (<http://www.journal.uny.ac.id> diakses 02 september 2021).
- Herdianti, I. M.Psi.,Dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta : Penerbit Kencana.
- Hidayanti, 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. Paud Pps Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* (Online) Vol.7 Edisi 1.
- Khadijah, dan Nurul Amelia, M.Pd. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta : Penerbit Kencana.
- Mutia S, D.2020. *Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 5-6 tahun*. fakultas tarbiyah dan keguruan : uin sultan syarif kasim pekan baru

Permendikbud nomor 137 tahun 2014, (2015). *Standar nasional pendidikan anak usia dini*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. 2015. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Rahma, 2018. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di RA Al-Mukhlisim Darma Bhakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helventia* Skripsi, Pendidikan Islam Anak Usia

Setyawan, Dkk. 2018. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Dn Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang. Ilmu Pendidikan. Jurnal Penjokora (Online) Vol. 5 No,1 (Http://Www.Ejournal.Undiksha.Ac.Id Diakses 15 Juli 2021)*

Siahaan, Dkk. 2019. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa Di RA Al-Hidayah Medan. Jurnal Tematik (Online) Vol. 9 No.1 (Http://Www.Jurnal.Unimed.Ac.Id Diakses 15 Juli 2021)*

Vicky A.S. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa Pada Kelompok B Di RA Taqwal-Ilah Semarang. Journal Of EST (Online), Hal. 1-13, (Http://Www.Journal.Ugris.Ac.Id Diakses 15 Juli 2021)*

**LAMPIRAN 1**

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**Harian Siklus I dan II**



## RPPH SIKLUS I

### **RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

### **TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 17 / 1  
Hari, tanggal : Senin, 20 desember 2021  
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun  
Tema / subtema/ : Tanaman / tanaman buah (buah kelapa)  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman jenis buah  
- Melesarkan tanaman

Materi Pembiasaan : - Berkreasi dengan bahan alam  
- Pengenalan bentuk-bentuk buah  
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
- berdoa sebelum dan sesudah pelajaran  
- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan selesai makan

Alat dan bahan : gambar Buah-buahan, batok kelapa,

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah dan bentuknya
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh
4. Guru menjelaskan manfaat dari buah kelapa
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Meniru menulis nama-nama buah yang bentuknya bulat
3. Menempel gambar buah kelapa
4. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkae"

#### **C. RECALLING**

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

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

## E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
  - b. Meniru menulis nama-nama buah yang bentuknya bulat
  - c. Menempel gambar buah kelapa
  - d. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkode"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
NIP. 196702021987032

Yusgi Nurdin S.Pd



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 17 / 2  
Hari, tanggal : Selasa, 21 desember 2021  
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun  
Tema / subtema/ : Tanaman / tanaman buah (buah leci)  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6,  
3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman jenis buah

- Melesarikan tanaman

- Berkreasi dengan bahan alam

- Pengenalan bentuk-bentuk buah

Materi Pembiasaan

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk

- Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran

- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan selesai makan

Alat dan bahan

gambar buah-buahan, lembar kerja siswa,

batok kelapa, krayon

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah dan bentuknya
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh
4. Guru menjelaskan manfaat dari buah leci
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### B. KEGIATAN INTI

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Menghubungkan garis putus-putus pada gambar buah leci
3. Mewarnai gambar buah leci
4. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkade"

#### C. RECALLING

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

#### D. KEGIATAN PENUTUP

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

## E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Dapat bersyukur tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
  - b. dapat menghubungkan garis putus-putus pada gambar buah leci
  - c. Dapat mewarnai gambar buah leci
  - d. Dapat mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkode"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
NIP. 196702021987032

Yusgi Nurdin S.Pd



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 17 / 3  
Hari, tanggal : Rabu, 22 Desember 2021  
Kelompok usia : 5 - 6 Tahun  
Tema / subtema/ : Tanaman / tanaman buah (buah sitrus/jeruk)  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6,  
3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman jenis buah  
- Melesarikan tanaman  
- Berekresi dengan bahan alam  
- Pengenalan bentuk-bentuk buah  
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
- berdoa sebelum dan sesudah pelajaran  
- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan selesai makan

Alat dan bahan : gambar buah-buahan, batok kelapa,

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah dan bentuknya
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh
4. Guru menjelaskan manfaat dari buah sitrus
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### B. KEGIATAN INTI

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Melengkapi huruf vokal pada gambar buah sitrus
3. Mengurutkan gambar buah sitrus dari yang besar ke kecil
4. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkade"

#### C. RECALLING

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

#### D. KEGIATAN PENUTUP

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

## E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Dapat bersyukur tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
  - b. Dapat Melengkapi huruf vokal pada gambar buah sitrus
  - c. Dapat Mengurutkan gambar buah sitrus dari yang besar ke kecil.
  - d. Dapat Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkae"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
NIP. 196702021987032

Yusgi Nurdin S.Pd



## RPPH SIKLUS II

### **RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

#### **TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG**

Semester / Minggu / Hari Ke : 1 / 18 / 1  
Hari, Tanggal : Senin, 04 Januari 2022  
Kelompok Usia : 5 - 6 Tahun  
Tema / Subtema/ : Rekreasi / Tempat-Tempat Wisata/Pantai  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Mucam-macam tempat-tempat rekreasi  
- Berkreasi dengan bahan alam  
- Pengenalan macam-macam tempat rekreasi

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
- berdoa sebelum dan sesudah pelajaran  
- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan selesai makan

Alat dan bahan : pensil, krayon, batok kelapa, gambar tempat wisata

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah dan bentuknya
3. Tanya jawab mengenai tempat wisata
4. Guru menjelaskan tempat-tempat wisata
5. Mengenalakan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyebutkan huruf pada kata pantai
2. Menuliskan huruf vokal pada gambar pantai
3. Mewarnai gambar pantai
4. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangklade"

#### **C. RECALLING**

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

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan huruf pada kata pantai
  - b. Dapat mewarnai gambar pantai
  - c. Dapat menuliskan huruf vokal pada gambar pantai
  - d. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "tangkode"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
NIP. 196702021987032

Yusgi Nurdin S.Pd



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG

Semester / Minggu / Hari Ke : 1 / 18 / 2  
Hari, Tanggal : Selasa, 05 Januari 2022  
Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun  
Tema / Subtema : Rekreasi, Tempat Wisata (Gunung)  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6,  
3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tempat rekreasi  
- Berkreasi dengan bahan alam  
- Pengenalan macam-macam tempat rekreasi  
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
berdoa sebelum dan sesudah pelajaran  
- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan  
selesai makan

Alat dan bahan : gambar tempat rekreasi, pensil, batok kelapa

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam tempat rekreasi
3. Berdiskusi tentang tempat wisata
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### B. KEGIATAN INTI

1. Menuliskan huruf vokal pada gambar gunung
2. Mewarnai gambar gunung dengan jari
3. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "Tangkade"

#### C. RECALLING

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

#### D. KEGIATAN PENUTUP

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

## E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Menuliskan huruf vokal pada gambar gunung
  - b. Mewarnai gambar gunung dengan jari
  - c. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "Tangkade"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
Nip. 196702021987032

Yusgi Nordin S.Pd



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK AISIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 18 / 3  
Hari, tanggal : Rabu, 06 Januari 2022  
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun  
Tema / Subtema/ : Rekreasi, Tempat Wisata ( taman bunga )  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.2, 2.8, 3.1, 4.1, 3.3, 3.5, 3.6, 4.6,  
3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tempat rekreasi  
- Berkreasi dengan bahan alam  
Materi Pembiasaan : - Pengenalan macam-macam tempat rekreasi  
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
- berdoa sebelum dan sesudah pelajaran  
- Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan selesai makan

Alat dan bahan : gambar tempat rekreasi, pensil, batok kelapa 77

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Tanya jawab tentang taman bunga
3. Guru menjelaskan cara memelihara taman bunga
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### B. KEGIATAN INTI

1. Menuliskan huruf vokal pada gambar gunung
2. Mewarnai gambar gunung dengan jari
3. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "Tangkade"

#### C. RECALLING

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

#### D. KEGIATAN PENUTUP

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

## E. RENCANA PENILAIAN

### 1. Sikap

- a. Dapat bersyukur tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### 2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Menuliskan huruf vokal pada gambar gunung
- b. Mewarnai gambar gunung dengan jari
- c. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional "Tangkade"

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Hamsinah S.Pd  
Nip. 196702021987032

Yusuf Nurdin S.Pd





**LAMPIRAN 2**  
**LEMBAR PENILAIAN (*checklist*)**

**Kisi Kisi Pedoman Instrumen Penelitian Berdasarkan  
Permendikbud 146 Tahun 2014**

Variebel	Aspek Yang Di Teliti	Indikator	Pernyataan Instrumen
Perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6	Mengenal anggota tubuh fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan berbagai gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah	Anak mampu melakukan berbagai gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah.
	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai aturan	Anak mampu melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai aturan.
		Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak mampu melakukan kegiatan yang melibatkan permainan fisik dengan aturan.

**Instrumen Penelitian  
Lembar Observasi Anak Didik**

Nama anak :  
 Kelompok :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Tema/sub tema :

No	Kategori pengamatan	Rubrik penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSB	BSH	
1.	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
2.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan					

	berbagai gerakan teratur					
3.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.					

**Siklus/Pertemuan Ke :**

No	Kategori pengamatan	Rubrik penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSB	BSH	
1.	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
2.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur					
3.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan					

**Keterangan :**

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



## RUBRIK PENILAIAN

### **A. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan**

1. **BB** artinya Belum Berkembang: anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang di berikan oleh guru dan juga anak masih memerlukan bantuan atau arahan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut.
2. **MB** artinya Mulai Berkembang: anak mulai mampu melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru walaupun anak masih memerlukan bantuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut
3. **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: anak sudah mampu melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru secara mandiri tanpa bantuan atau arahan dari guru
4. **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: anak mampu melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru secara mandiri tanpa bantuan guru maupun teman sebaya.

### **B. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur**

1. **BB** artinya Belum Berkembang: anak belum mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran dan juga anak masih memerlukan bantuan guru dalam melakukan pembelajaran tersebut.
2. **MB** artinya Mulai Berkembang: anak mulai mampu melakukan kegiatan

yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai aturan yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan dan anak masih memerlukan bantuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut.

3. **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: anak sudah mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai aturan yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri tanpa bantuan dan arahan dari guru.

4. **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai aturan secara mandiri tanpa bantuan dari guru dalam kegiatan pembelajaran.

**C. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.**

1. **BB** artinya Belum Berkembang: anak belum mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran dan juga anak masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. **MB** artinya Mulai Berkembang: anak mulai mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan anak juga masih memerlukan bantuan dan arahan guru dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

3. **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: anak sudah mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan yang di berikan oleh guru secara mandiri tanpa bantuan dan arahan guru.

4. **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan yang diberikan oleh guru secara mandiri dan baik tanpa harus memerlukan bantuan atau arahan dari guru.

**Instrumen Penelitian**

**Lembar Observasi Guru**

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke :

Kelas :

Tema/Sub Tema :

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan			
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran			
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini			
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya			
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini			
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkade"			
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung			
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini			
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak			
10	Guru menilai pekerjaan siswa			



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR**

**LAMPIRAN 3**

**HASIL OBSERVASI DAN  
REKAPITULASI HASIL OBSERVASI  
SIKLUS 1 DAN SIKLUS 2**

**JPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**





**LEMBAR OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" DI TK ABA PARANG TAMBUNG KOTA MAKASSAR**

*Siklus 1 Pertemuan 2*

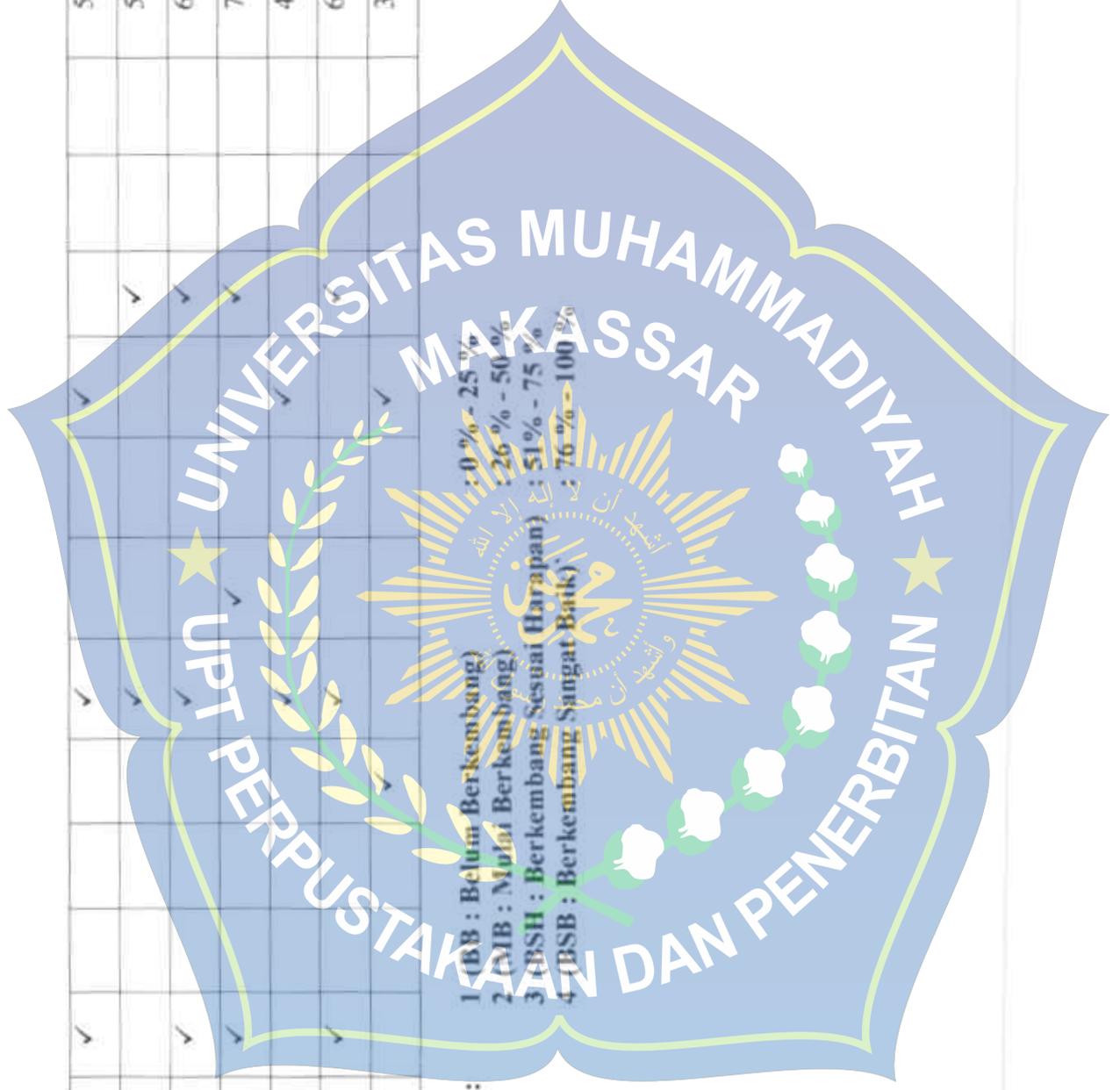
No	Nama anak Didik	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata-tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur				Melakukan gerakan yang mampu menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Total Skor	Persentase	Kriteria
			1	2	3	4				
1.	Aina sea	✓	1	1	1	1	4	5	41,6%	MB
2.	Ashilla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
3.	Aimun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6%	MB
4.	Quin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
5.	Najwa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
6.	Asyifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3%	MB
7.	Satya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
8.	Al – mahdy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	25%	BB



9	Thoriq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6%	MB
10	Hilma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6%	MB
11	Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
12	Zafran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
13	Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3%	MB
14	Raissa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
15	Sadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	25%	BB

**Keterangan**

- 1 (BB : Belum Berkembang) : 0% - 25%
- 2 (MB : Mulai Berkembang) : 26% - 50%
- 3 (BSH : Berkembang Sesuai Harapan) : 51% - 75%
- 4 (BSB : Berkembang Sangat Baik) : 76% - 100%



**LEMBAR OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" DI TK ABA PARANG TAMBUNG KOTA MAKASSAR**

*Siklus I Pertemuan 3*

No	Nama anak Didik	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur				Total Skor	Persentase	Kriteria		
			1	2	3	4					
1.	Aina sea	2	3	4	1	2	3	4	6	50,0%	MB
2.	Ashilla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
3.	Ainun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
4.	Quin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
5.	Najwa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
6.	Asyifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
7.	Satya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
8.	Al – mahdy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6%	MB

9.	Thoriq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
10.	Hilma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
11.	Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
12.	Zafran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6%	MB
13.	Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
14.	Raissa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
15.	Sadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50,0%	MB

**Keterangan :**

- 1 (BB : Belum Berkembang) : 0% - 25%
- 2 (MB : Mulai Berkembang) : 26% - 50%
- 3 (DSH : Berkembang Sesuai Harapan) : 51% - 75%
- 4 (BSB : Berkembang Sangat Baik) : 76% - 100%



**Tabel 4.1 Hasil Observasi  
Siklus I  
Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional  
"Tangkade"**

**Pertemuan pertama**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	3	25%	BB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	3	25%	BB
4	Q	5	41,6%	MB
5	N	5	41,6%	MB
6	A	3	25%	MB
7	S	5	41,6%	MB
8	A	3	25%	BB
9	T	3	25%	BB
10	H	3	25%	BB
11	R	6	50,0%	MB
12	Z	4	33,3%	MB
13	P	3	25%	BB
14	R	6	50%	MB
15	S	3	25%	BB
<b>Jumlah</b>		<b>508,1</b>	<b>33,8%</b>	
<b>Rata-rata Persentase Kriteria</b>			<b>33,8%</b>	<b>MB</b>

**Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	5	41,6%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	5	41,6%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	6	50,0%	MB
6	A	4	33,3%	MB
7	S	6	50,0%	MB
8	A	3	25%	BB
9	T	5	41,6%	MB
10	H	5	41,6%	MB
11	R	6	50,0%	MB
12	Z	7	58,3%	BSH
13	P	4	33,3%	MB

14	R	6	50,0%	MB
15	S	3	25%	BB
<b>Jumlah</b>			641,3	
<b>Rata-rata Persentase</b>			42,75%	-
<b>Kriteria</b>			MB	

### Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	6	50,0%	MB
6	A	6	50,0%	MB
7	S	6	50,0%	MB
8	A	5	41,6%	MB
9	T	7	58,3%	BSH
10	H	7	58,3%	BSH
11	R	7	58,3%	BSH
12	Z	5	41,6%	MB
13	P	6	50,0%	MB
14	R	6	50,0%	MB
15	S	6	50,0%	MB
<b>Jumlah</b>			758,1	
<b>Rata-rata Persentase</b>			50,54%	-
<b>Kriteria</b>			MB	

### Keterangan aspek yang diamati:

- Belum berkembang : 0% - 25%
- Mulai berkembang : 26% - 50%
- Berkembang Sesuai Harapan : 51% - 75%
- Berkembang Sangat Baik : 76% - 100%

**Hasil Observasi Guru  
Siklus I**

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Senin, 20 Desember 2021 ( 1 )  
 Kelas : B  
 Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkade"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		

### Hasil Observasi Guru

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Selasa, 21 Desember 2021 ( 2 )

Kelas : B

Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkade"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		

### Hasil Observasi Guru

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Rabu, 22 Desember 2021 ( 3 )

Kelas : B

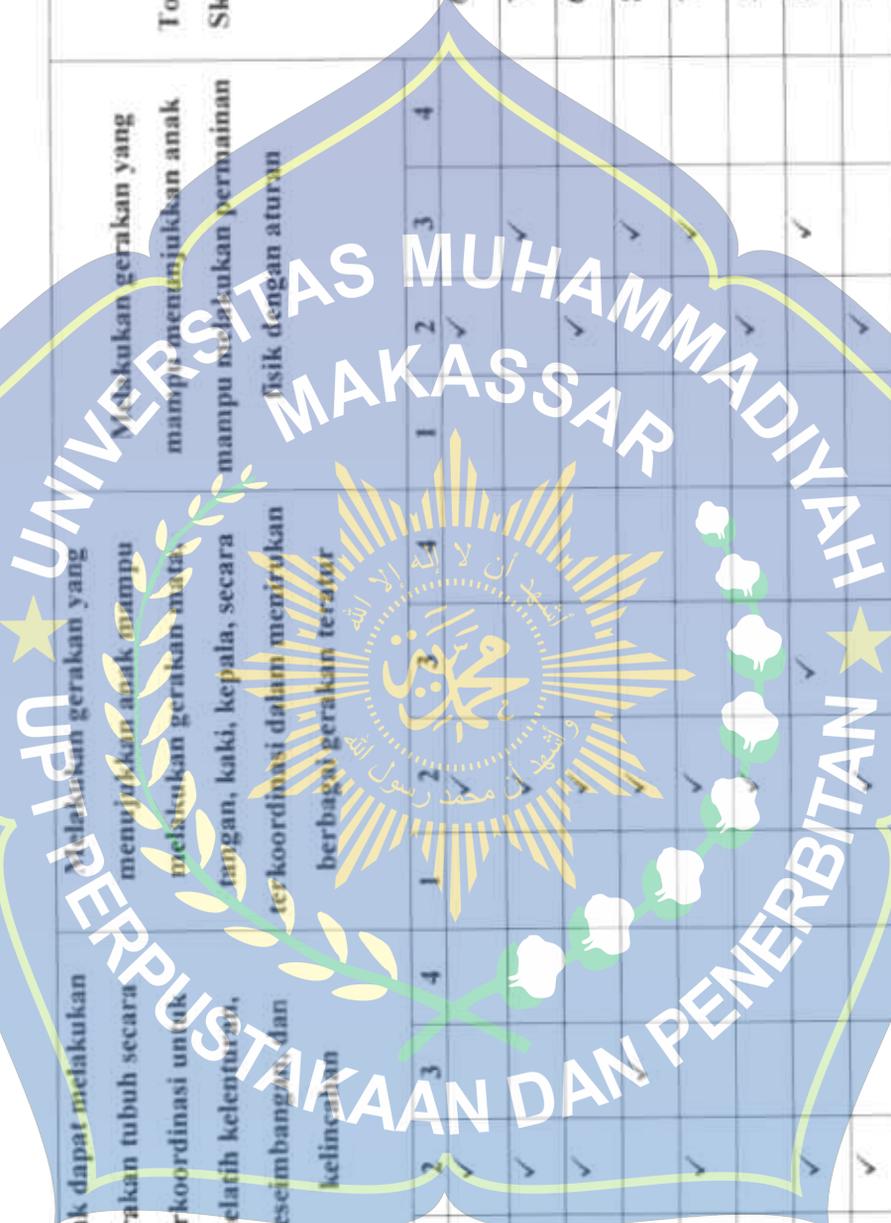
Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkade"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		

**LEMBAR OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" DI TK ABA PARANG TAMBUNG KOTA MAKASSAR**

*Siklus II Pertemuan 1*

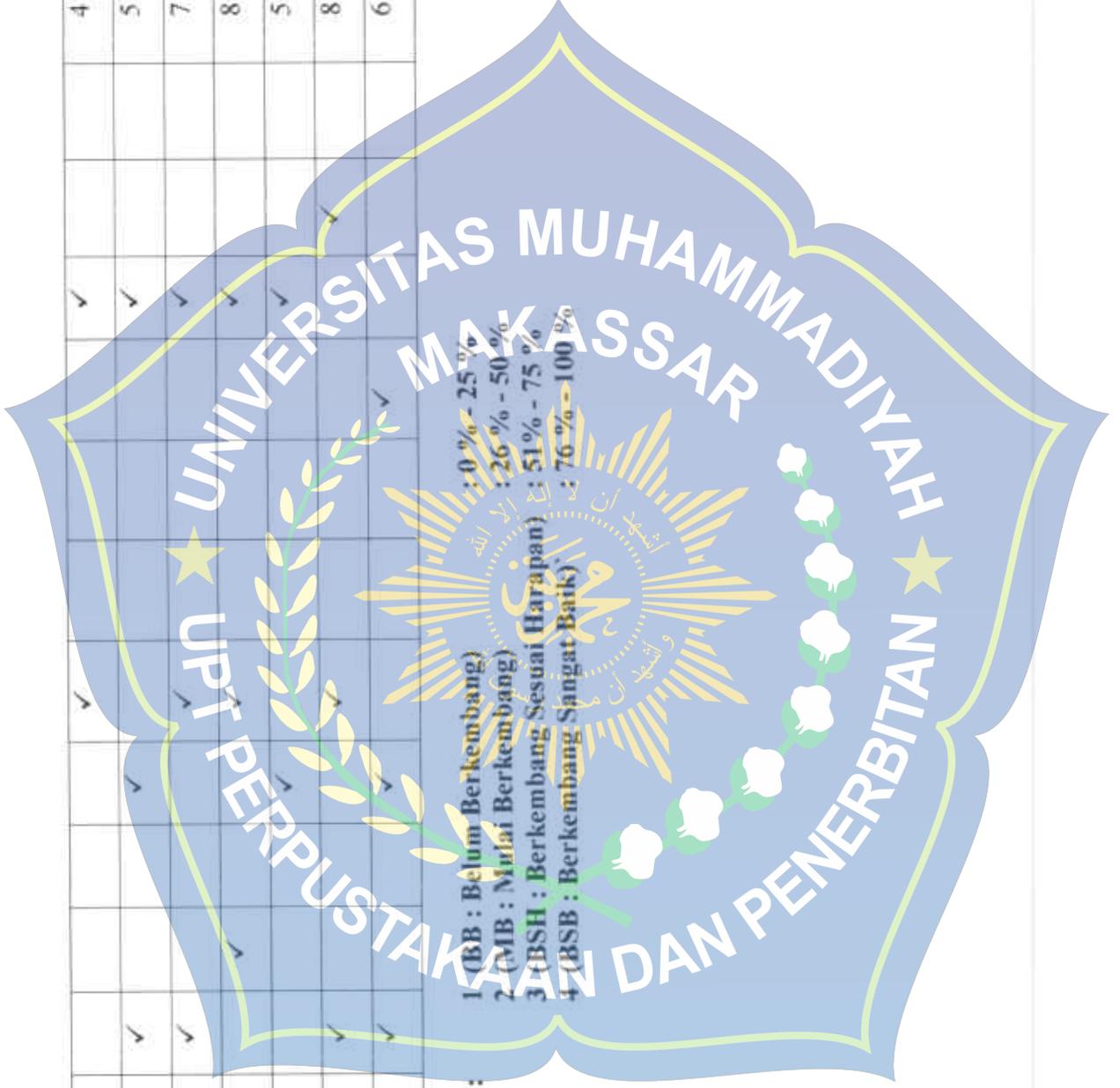
No	Nama anak Didik	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur				Membakukan gerakan yang mampu menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Total Skor	Persentase	Kriteria	
			1	2	3	4					
1.	Aina sea	2 ✓	3	4	1	2 ✓	3	4	6	50,0%	MB
2.	Ashilla	✓							7	58,3%	BSH
3.	Ainun	✓							6	50,0%	MB
4.	Quin								8	66,6%	BSH
5.	Najwa	✓							7	58,3%	BSH
6.	Asyifa	✓							5	41,6%	MB
7.	Satya	✓							8	66,6%	BSH
8.	Al-mahdy	✓							5	41,6%	MB



9.	Thoriq	✓		✓		✓		✓		4	33,3%	MB
10.	Hilma		✓			✓		✓		5	41,6%	MB
11.	Rezky		✓			✓		✓		7	58,3%	BSH
12.	Zafran			✓		✓		✓		8	66,6%	BSH
13.	Putri	✓				✓		✓		5	41,6%	MB
14.	Raissa		✓			✓		✓		8	66,6%	BSH
15.	Sadi		✓			✓		✓		6	50,0%	MB

**Keterangan**

- 1 (BB : Belum Berkembang) : 0% - 25%
- 2 (MB : Mulai Berkembang) : 26% - 50%
- 3 (BSH : Berkembang Sesuai Harapan) : 51% - 75%
- 4 (BSB : Berkembang Sangat Baik) : 76% - 100%



**LEMBAR OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" DI TK ABA PARANG TAMBUNG KOTA MAKASSAR**

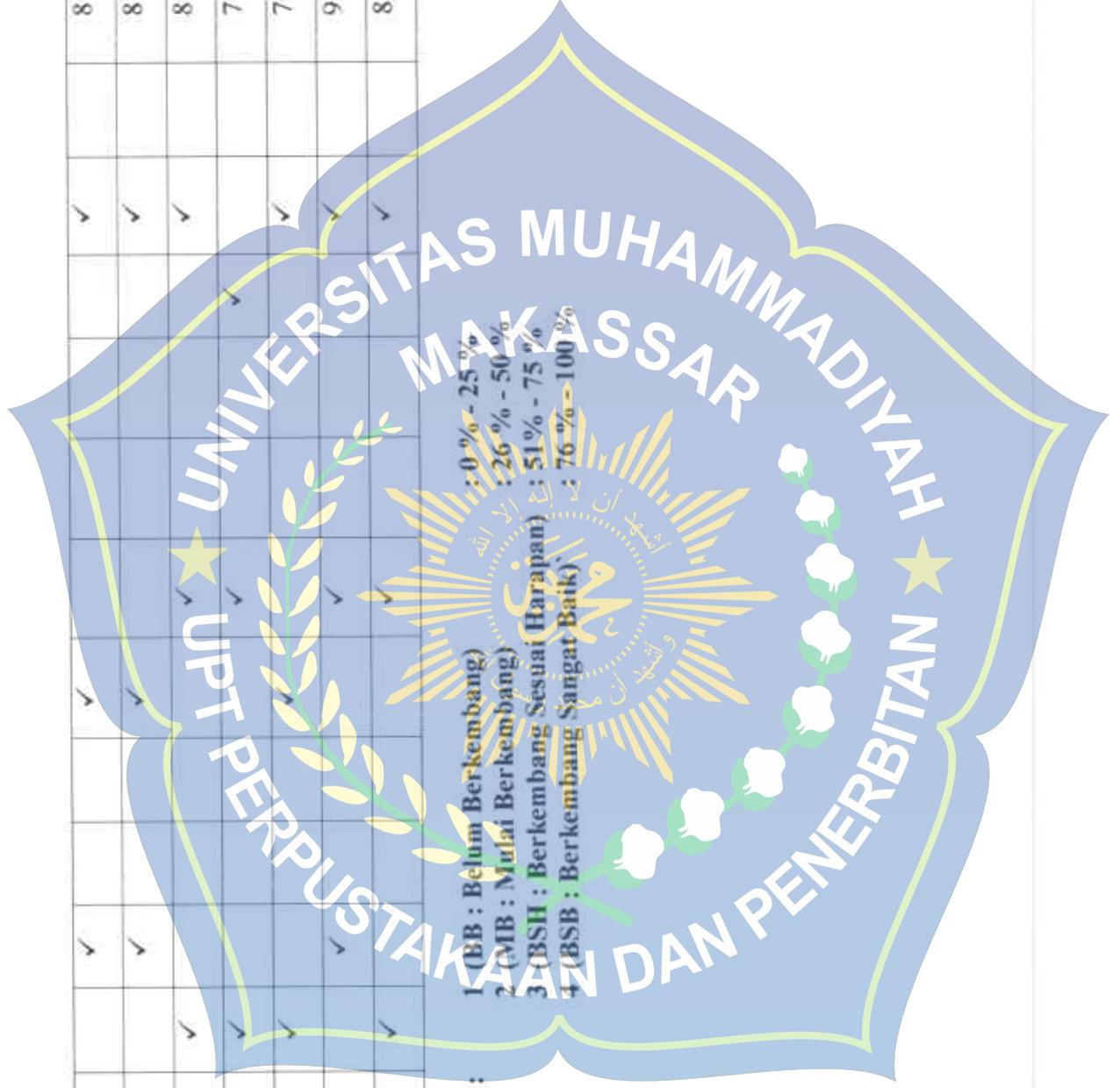
*Siklus II Pertemuan 2*

No	Nama anak Didik	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincaran	Melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur	Melakukan gerakan yang mampu menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Total Skor	Persentase	Kriteria
1.	Aina sea	1 2 3 4 ✓	1 2 3 4 ✓	1 2 3 4 ✓	6	50,0%	MB
2.	Ashilla	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
3.	Ainun	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
4.	Quin	✓	✓	✓	6	50,0%	MB
5.	Najwa	✓	✓	✓	8	66,6%	BSH
6.	Asyifa	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
7.	Satya	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH
8.	Al - mahdy	✓	✓	✓	7	58,3%	BSH

9.	Thoriq										✓					8	66,6%	BSH
10.	Hilma			✓							✓					8	66,6%	BSH
11.	Rezky										✓					8	66,6%	BSH
12.	Zafran														✓	7	58,3%	BSH
13.	Putri														✓	7	58,3%	BSH
14.	Raissa														✓	9	75%	BSH
15.	Sadi														✓	8	66,6%	BSH

**Keterangan**

- 1 (BB : Belum Berkembang) : 0% - 25%
- 2 (MB : Mulai Berkembang) : 26% - 50%
- 3 (BSH : Berkembang Sesuai Harapan) : 51% - 75%
- 4 (BSB : Berkembang Sangat Baik) : 76% - 100%



**LEMBAR OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "TANGKADE" DI TK ABA PARANG TAMBUNG KOTA MAKASSAR**

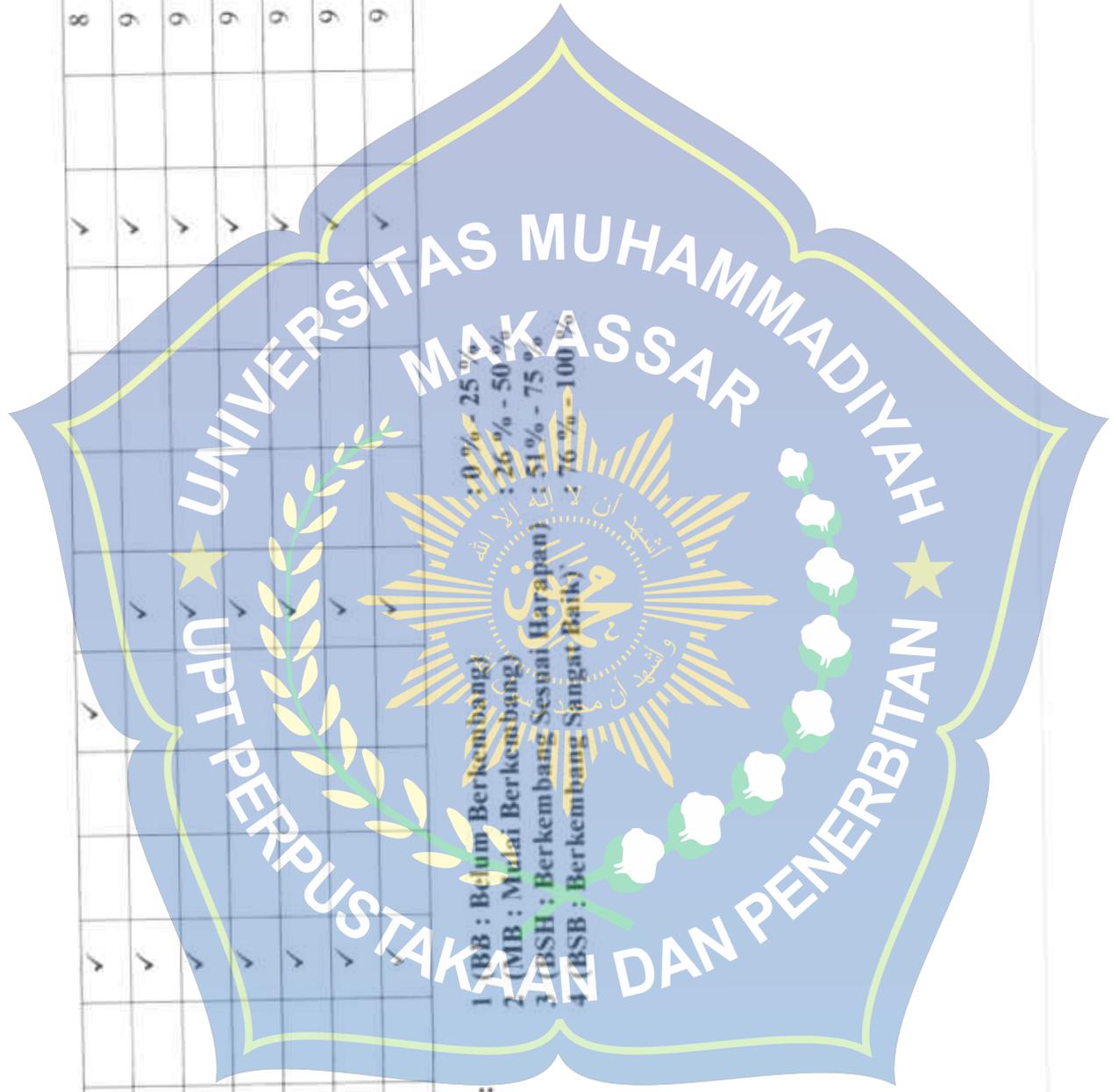
*Siklus II Pertemuan 3*

No	Nama anak Didik	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Melakukan gerakan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur				Melakukan gerakan yang mampu menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Total Skor	Persentase	Kriteria	
			1	2	3	4					
1.	Aina sea	2	3	4	1	2	3	4	9	75%	BSH
2.	Ashilla	3	4	4	4	4	4	4	10	83,3%	BSB
3.	Ainun	3	4	4	4	4	4	4	9	75%	BSH
4.	Quin	3	4	4	4	4	4	4	9	75%	BSH
5.	Najwa	3	4	4	4	4	4	4	10	83,3%	BSB
6.	Asyifa	3	4	4	4	4	4	4	9	75%	BSH
7.	Satya	3	4	4	4	4	4	4	9	75%	BSH
8.	Al - mahdy	3	4	4	4	4	4	4	6	50,0%	MB

9.	Thoriq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	66,6%	BSH
10.	Hilma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH
11.	Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH
12.	Zafran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH
13.	Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH
14.	Raissa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH
15.	Sadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75%	BSH

**Keterangan**

- 1 (BB : Belum Berkembang) : 0% - 25%
- 2 (MB : Mulai Berkembang) : 26% - 50%
- 3 (BSH : Berkembang Sesuai Harapan) : 51% - 75%
- 4 (BSB : Berkembang Sangat Baik) : 76% - 100%



**Tabel 4.2 Hasil Observasi  
Siklus II  
Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional  
"Tangkade"**

**Pertemuan 1**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	7	58,3%	BSH
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	8	66,6%	BSH
5	N	7	58,3%	BSH
6	A	5	41,6%	MB
7	S	8	66,6%	BSH
8	A	5	41,6%	MB
9	T	4	33,3%	MB
10	H	5	41,6%	MB
11	R	7	58,3%	BSH
12	Z	8	66,6%	BSH
13	P	5	41,6%	MB
14	R	8	66,6%	BSH
15	S	6	50,0%	MB
<b>Jumlah</b>		791		
<b>Rata-rata Persentase Kriteria</b>			52,7%	-
			BSH	

**Pertemuan 2**

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	6	50,0%	MB
2	A	6	50,0%	MB
3	A	6	50,0%	MB
4	Q	6	50,0%	MB
5	N	8	66,6%	BSH
6	A	7	58,3%	BSH
7	S	7	58,3%	BSH
8	A	7	58,3%	BSH
9	T	8	66,6%	BSH
10	H	8	66,6%	BSH
11	R	8	66,6%	BSH
12	Z	7	58,3%	BSH

13	P	7	58,3%	BSH
14	R	9	75%	BSH
15	S	8	66,6%	BSH
<b>Jumlah</b>			899,5	
<b>Rata-rata Persentase</b>			59,9%	-
<b>Kriteria</b>			BSH	

### Pertemuan 3

No	Nama Anak	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	A	9	75%	BSH
2	A	10	83,3%	BSB
3	A	9	75%	BSH
4	Q	9	75%	BSH
5	N	10	83,3%	BSB
6	A	9	75%	BSH
7	S	9	75%	BSH
8	A	6	50,0%	MB
9	T	8	66,6%	BSH
10	H	9	75%	BSH
11	R	9	75%	BSH
12	Z	9	75%	BSH
13	P	9	75%	BSH
14	R	9	75%	BSH
15	S	9	75%	BSH
<b>Jumlah</b>			1108,2	
<b>Rata-rata Persentase</b>			73,88%	-
<b>Kriteria</b>			BSH	

Keterangan aspek yang diamati:

- Belum berkembang : 0% - 25%
- Mulai berkembang : 26% - 50%
- Berkembang Sesuai Harapan : 51% - 75%
- Berkembang Sangat Baik : 76% - 100%

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Hasil Siklus I Dan II**

Siklus	Pencapaian Indikator			Persentase Rata-Rata	Kriteria
	Perkembangan Kemampuan				
	Motorik Kasar Tiap Pertemuan	I	II	III	
Siklus I	33,8%	42,75%	50,54%	50,54%	MB
Siklus II	52,7%	59,9%	73,88%	73,88%	BSH



**Hasil Observasi Guru**  
**Siklus II**

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Senin, 04 Januari 2022 ( 1 )

Kelas : B

Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat-Tempat Wisata.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkade"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		

### Hasil Observasi Guru

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Selasa, 05 Januari 2022 ( 2 )

Kelas : B

Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat-Tempat Wisata.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangka-de"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		

### Hasil Observasi Guru

Hari, Tanggal/Pertemuan Ke : Rabu, 06 Januari 2022 ( 3 )

Kelas : B

Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat-Tempat Wisata.

No	Langkah-Langkah Kegiatan	Tindakan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan segala peralatan yang diperlukan dan lingkungan belajar yang akan digunakan	✓		
2	Guru menyiapkan kelas yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran	✓		
3	Guru memulai kegiatan pembukaan sesuai tema pembelajaran hari ini	✓		
4	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada hari sebelumnya	✓		
5	Guru menjelaskan kegiatan dan tema pembelajaran hari ini	✓		
6	Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional "tangkae"	✓		
7	Guru mendampingi serta memperhatikan anak selama proses berlangsung	✓		
8	Guru melakukan recalling tentang kegiatan hari ini	✓		
9	Guru memberikan motivasi serta bimbingan pada anak	✓		
10	Guru menilai pekerjaan siswa	✓		



LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI KEGIATAN

PENELITIAN SIKLUS I

DAN SIKLUS II

UPT

PERPUSTAKAAN

DAN

PENERBITAN

UPT

PERPUSTAKAAN

DAN

PENERBITAN

## Dokumentasi Hasil Siklus I

Guru Sedang Memberikan Menjelaskan Mengenai Kegiatan Pembelajaran



Guru Memberikan Dukungan Kepada Anak



Guru Membantu Anak Dalam Melakukan Kegiatan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



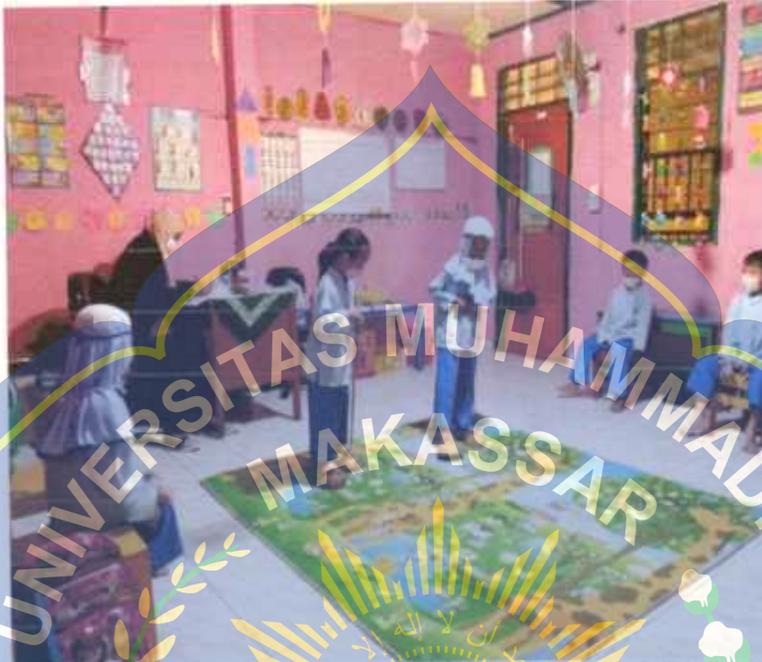


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Dokumentasi Hasil Siklus II



Anak melakukan kegiatan permainan tradisional "tangkade" (egrang) batok kelapa





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN





Anak melakukan kegiatan makan bersama.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
LAMPIRAN 5  
PERSURATAN PENELITIAN

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN





**KARTU KONTROL PEMBIMBIANGAN SKRIPSI**

Nama : Siti Jumriati Pulumoduyo  
Stanbuk : 105451107317  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional "Tangkade" Pada Kelompok B1 Di TK ABA Parang Tambung Kota Makassar.  
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd  
2. Hj. Muslimah, S.Pd, M.Pd

No	Hari/Tanggal	Urutan Perbaikan	Tanda Tangan
2	27-1-2021	Telaah awal pengukuhan skripsi 30 offline di lembang 1st Review pembetulan yg dipilih Pratinjau skripsi awal yg telah selesai 1. dgn perincisan & paragraf Setelah 2.	
3	27-1-2021	- Perbaikan pengisian data hal 45 atau perbaikan hal setelah di berdasarkan hasil repleksi setelah 1	

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Mei 2021  
Ketua Prodi,  
PG PAUD

**Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd**  
NBM, 951 830



### KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Jumriati Pulumoduyo  
Stanbuk : 105451107317  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional Tangkade'  
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sukmawati., M. Pd  
2. Hj. Musfra, S.Ag., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Urutan Perubahan	Tanda Tangan
1	Sabtu/11/2021	- Perubahan judul dan abstrak	
2	Rabu/19/1/2022	- Perubahan tabel lembar observasi	
3	Kamis/20/1/2022	- Acc	

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Januari 2022

Tasrif Akib,  
PG PAUS

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM, 951 830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Bontomatene No. 2500  
Telp. (0411) 354011-1101  
Email: [depan@umh.ac.id](mailto:depan@umh.ac.id)  
Web: [www.umh.ac.id](http://www.umh.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**KETERANGAN VALIDASI**  
**NO. PG-PAUD/ / 1442/2021**

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

**"Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional Tanglade Di TK ANA Parang Tambung"**

Nama : Siti Jumriati Pulumodoyo  
NIM : 105451107317  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi

**Validasi Isi dan Validasi Realibilitas**

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, November 2021

Penilai

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
HJ. Musfira, S.Ag., M.Pd  
NIDN : 0919107402

  
Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM: 951830





TAMAN KANAK-KANAK  
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PARANG TAMBUNG  
Alamat : JLDg Tati 1 BTN Tabaria Blok F4/7 Makassar.

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN  
No : /PCA/TK/ 2022

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : HAMSINAH, S.Pd

Jabatan : Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Siti Jumriati Pulandoyo

Nim : 105451107317

Fakultas/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung dengan judul penelitian :

"Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional  
"Tangkade" Di TK ABA Parang Tambung"

Makassar, 10 Januari 2022

Kepala TK Aisyiyah parang tambung

HAMSINAH, S.Pd

NIP. 196702021987032



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nama : Siti Jumriati Pulumoduyo  
 NIM : 105451107317  
 Judul/ Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional "Tangkade" di TK ABA Parang Tambung  
 Tanggal Ujian Proposal : 21 Oktober 2021  
 Pelaksanaan Kegiatan/ Penelitian : desember 2021- januari 2022

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	15 desember 2021	Pengantaran Surat Penelitian Di TK ABA Parang Tambung	
2	20 desember 2021	Siklus I Pertemuan Ke -1	
3	21 desember 2021	Siklus I Pertemuan Ke -2	
4	22 desember 2021	Siklus I Pertemuan Ke -3	
5	04 januari 2022	Siklus II Pertemuan Ke -1	
6	05 januari 2022	Siklus II Pertemuan Ke -2	
7	06 januari 2022	Siklus II Pertemuan Ke -3	
8	10 januari 2022	Pengantaran Surat Selesai Penelitian Di TK ABA Parang Tambung	

Makassar, 10 januari 2022  
 Kepala sekolah  
 TK ABA Parang Tambung

HAMSTIAH, S.Pd  
 NIP. 196702021987032





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin, 90.259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866872, 861292, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Siti Jumriati Puslomodoyo  
NIM : 105451107317  
Program Studi : PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9%	10%
2	Bab 2	24%	25%
3	Bab 3	8%	10%
4	Bab 4	2%	10%
5	Bab 5	5%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan  
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperlunya.

Makassar, 29 Januari 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan

  
Nurrahmah S. Hum, M.P.  
NBM. 964 594

BAB I Siti Jumriati Pulumoduyo

105451107317

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jan-2022 03:37AM (UTC+0700)  
Submission ID: 1750203673  
File name: Bab\_1-1.docx (35.78K)  
Word count: 1196  
Character count: 7669



BAB I Siti Jumriati Pulumoduyo 105451107317

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus  
Student Paper

2%

2

Submitted to Universitas Warmadewa  
Student Paper

2%

3

Hafian Hafian, Raxulangi Raxulangi.  
"MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK  
KASAR ANAK MELALUI GERAK LOKOMOTOR  
DI KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA  
KENDARI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD  
UHO, 2018  
Publication

2%

4

edoc.pub  
Internet Source

2%

5

repository.ump.ac.id  
Internet source

2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography

2%



BAB II Siti Jumriati Pulumoduyo

105451107317

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jan-2022 03:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 1759204248

File name: Bab\_II.docx (161.73K)

Word count: 3497

Character count: 22621



ORIGINALITY REPORT

**24%**  
SIMILARITY INDEX

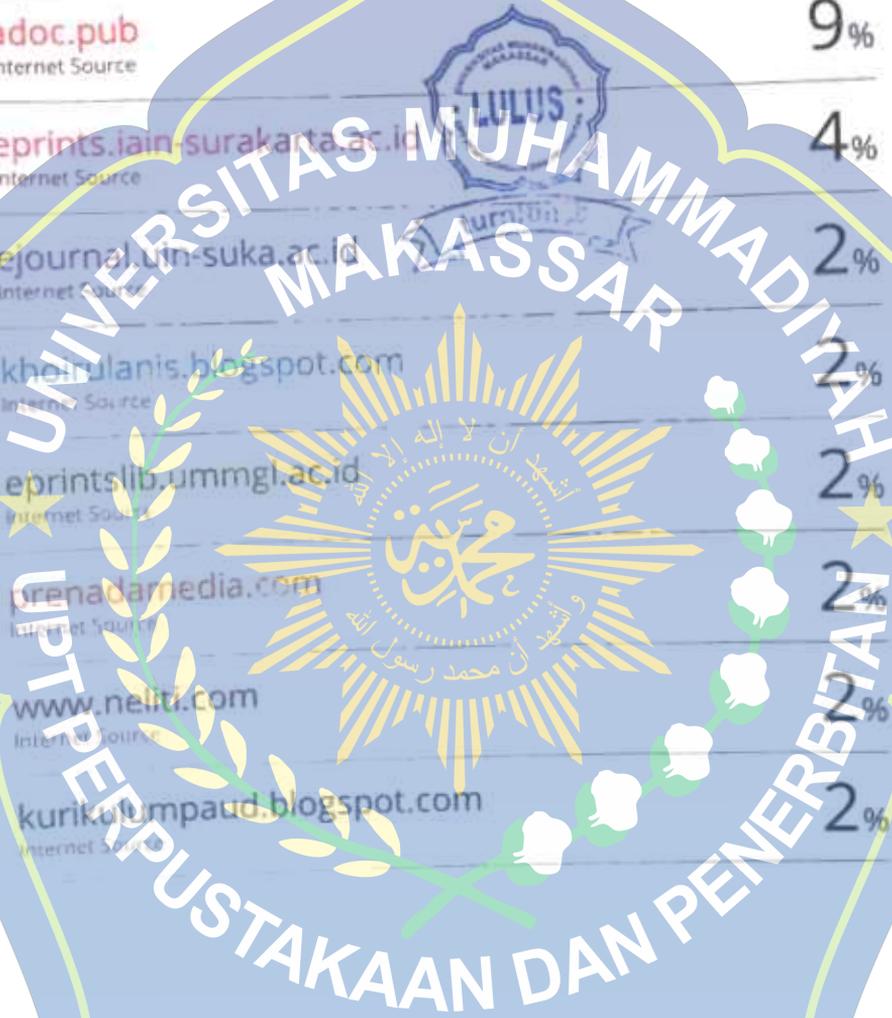
**24%**  
INTERNET SOURCES

**5%**  
PUBLICATIONS

**13%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Rank	Source	Percentage
1	adoc.pub Internet Source	9%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	4%
3	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
4	kheindlanis.blogspot.com Internet Source	2%
5	eprintslib.ummg1.ac.id Internet Source	2%
6	prenadamedia.com Internet Source	2%
7	www.neliti.com Internet Source	2%
8	kurikulumpaud.blogspot.com Internet Source	2%



# BAB III Siti Jumriati Pulumoduyo

105451107317

by Rahap Tutun

Submission date: 19-Jan-2022 03:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 759705054

File name: Bab\_III.docx (40.2K)

Word count: 1295

Character count: 8620



B III Siti Jumriati Pulumoduyo 105451107317

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[blognyapencarikaryatulisilmiah.blogspot.com](http://blognyapencarikaryatulisilmiah.blogspot.com)

Internet Source

2%

2

[www.pelajaran.co.id](http://www.pelajaran.co.id)

Internet Source

2%

3

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

2%

4

Alawiyah Rahma, Ervan Kastrena.

"Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botoi", MAENPO, 2020

Publication

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

2%



BAB IV Siti Jumriati Pulumoduyo

105451107317

by Tahap Tutup



Submission date: 29 Jan 2022 03:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1750205715

File name: Bab\_IV-1.docx (33.44K)

Word count: 4107

Character count: 24525

# BAB IV Siti Jumriati Pulumoduyo 105451107317

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)  
Internet Source

2%

Exclude quotes

On

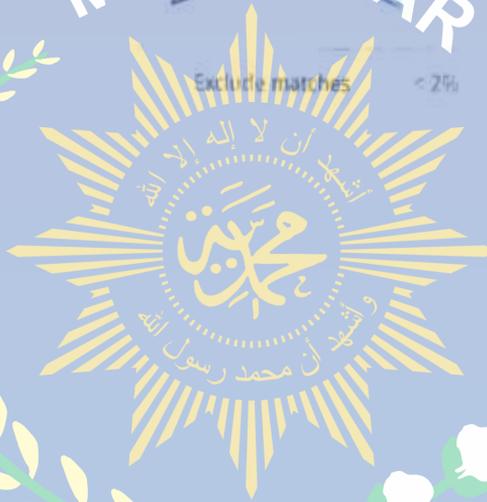
Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



# BAB V Siti Jumriati Pulumoduyo

105451107317

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jan-2022 03:11 AM (UTC+0700)

Submission ID: 1750206061

File name: Bab\_V-1.docx (22.53K)

Word count: 170

Character count: 1155

BAB V Siti Jumriati Pulumoduyo 105451107317

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



repository.wima.ac.id  
Internet Source

5%

Exclude quotes 100%  
Exclude bibliography 100%

Exclude matches 2%



## RIWAYAT HIDUP



Siti Jumriati Pulumoduyo dilahirkan di Popodu Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan pada tanggal 13 Juni 1997, dari pasangan Ayahanda (Alm) Umar Pulumoduyo dan Ibunda Rukaini Aliu.

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2004 di Madrasah Ibtidaiyah Toluaya Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan dan tamat pada tahun 2009, tamat SMP Negeri 1 Bolaang Uki tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 1 Bolaang Uki tahun 2015. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2022.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN