

**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL *DENDE-DENDE* TERHADAP  
KEMAMPUAN MANIPULATIF ANAK USIA ( 5-6 TAHUN ) DI RA  
AISYIAH LIKUBODDONG KABUPATEN GOWA**

*Di Ajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan ( S1 ) Pada program studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas  
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**SKRIPSI**

**OLEH :  
NUR AISYAH  
105451102720**

**PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2024**





**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Nur Aisyah**, NIM: **105451102720**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **372 Tahun 1446 H/2024 M**, Pada Tanggal **19 Jumadil Awal 1446 H/21 November 2024 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 Sabtu Tanggal **23 November 2024 M**.

Makassar, 21 Jumadil Awal 1446 H  
23 November 2024 M

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M. Pd., Ph.D** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd** (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd** (.....)
  2. **Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd** (.....)
  3. **Arie Martuty, S.Pd., M.Pd** (.....)
  4. **Dr. Hj. Musfirah, S.Ag., M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh,  
**Dehan FKIP, Unismuh Makassar**



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM : 860 934

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional *Dende-dende* Terhadap Kemampuan Menipulatif Anak Usia (5-6 Tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.**

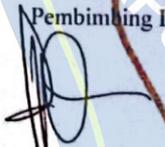
Mahasiswa yang bersangkutan

**Nama : Nur Aisyah**  
**NIM : 105451102720**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 23 November 2024

Disetujui Oleh

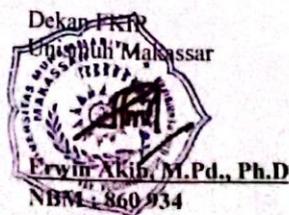
Pembimbing I  


**Dr. Andi Paida, M.Pd**  
**NIDN. 0924028802**

Pembimbing II  


**Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0920018407**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
**Eryin Akib, M.Pd., Ph.D**  
**NBM : 860 934**

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru PAUD  
  
**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
**NBM : 951 830**





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nur Aisyah

NIM : 105451102720

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh permainan tradisional *dende-dende* terhadap kemampuan Manipulatif anak usia (5-6 Tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa

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, Oktober 2024  
Yang Membuat Pernyataan

Nur Aisyah



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Aisyah

NIM : 105451102720

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, Oktober 2024

Yang Membuat Perjanjian

Nur Aisyah

## MOTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ  
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

( Q.s Al-Mujadalah : 11 )

The future is not ours to see dan isi ruang itu dengan tawakkal bahwa apa yang terjadi di luar perencanaan kita adalah yang terbaik dari Allah

( Ust Hanan Attaki )

## Persembahan

Alhamdulillah tiba saatnya merasakan kebahagiaan yang selama ini penulis rindukan, suka suka, pahit manis merupakan serentetan perasaan yang menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam menghadapi kebahagiaan ini. Dengan rasa syukur dan mengharapkan ridho dari Allah SWT serta dengan ketulusan hati, ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang selalu membantu dan mendoakan yaitu:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda ( Herman ) dan Ibunda ( Syamsiah ) yang telah membesarkanku serta telah mengorbankan jiwa dan raga, demi keberhasilanku, tidak akan tergantikan semua pengorbanan itu, Terimakasih atas segala dukungan dan doanya untuk keberhasilanku.
2. Adikku tersayang ( Idah ) dan adik kecil ku ( Ara ) yang selalu menghibur ku ketika lelah, memberikan kebahagiaan dan semangat dalam perjuangan keberhasilanku.
3. Para pembimbingku Ibu Dr. Andi Paida M.Pd dan Ibu Dr. Intisari. S.Pd.,M.Pd.
4. Teruntuk para sahabatku yang selalu menemaniku dari kecil hingga saat ini ( Mia dan Daya )
5. Teman-teman seperjuanganku semasa kuliah yang selalu ada dan sama sama berjuang di perkuliahan dan memberikan motivasi yang berarti ( Nuni, Isya, Kak Amel, Dani )
6. Agama, Bangsa, Almamaterku dan Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar

## ABSTRAK

Nur Aisyah. 2024. *Pengaruh Permainan Tradisional Bermain Dende-dende Terhadap Kemampuan Manipulatif Anak Usia (5-6 Tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.*

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh permainan tradisional *dende-dende* yang dapat melatih kemampuan manipulatif anak usia (5-6 Tahun) di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan tradisional *Dende-dende* yang dapat melatih Terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) Di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa.

Jenis penelitian adalah penelitian quasi eksperimen jenis *pre-eksperimen one group pretest posttest design* yang terdiri dari *pretest, treatment* dan *posttest* subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa Sebanyak 15 Anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *pretest* diperoleh skor 25,3 dan pada saat *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh 35,6. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* pada program *SPSS* diperoleh nilai *Asymp. Sig ( 2-tailed) < 0,001 (p < 0,005)*

Berdasarkan Hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 Tahun) di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci :** *Permainan tradisional dende-dende, kemampuan manipulatif*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, Allah Maha Penyayang. Itulah kata yang mewakili segala kenikmatan-Nya. Jiwa ini tak henti-hentinya mensyukuri anugerah momen waktu, detak jantung, dan langkah menuju kepada-Nya, Sang Pencipta dan shalawat peneliti sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional bermain dende-dende terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten gowa” walaupun jauh dari sempurna. Penulis telah mengerahkan segala daya dan upayanya agar skripsi ini baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam lingkup Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak tercinta Herman S dan Ibunda Syamsiah yang telah merawat, mendoakan, memberikan semangat dan mencintai penulis hingga saat ini. Kepada keluarga yang tak henti-hentinya memberikan bantuan moral, doa dan semangat yang luar biasa selama ini sebagai wadah berbagi suka dan duka, air mata dan senyuman yang kalian berikan akan menjadi cerita terindah yang selalu penulis rindukan.

Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Abd.Rakhim Nanda, S.T., M.T I.P.U. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan sederet ilmu bermanfaat bagi penulis. Kepada teman-teman PG-PAUD Angkatan 2020 terima kasih selalu

memberikan motivasi, saran dan doa kepada penulis.

Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr.Intisari, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan banyak pengetahuan sejak awal persiapan.

Semoga segala kebaikan yang diberikan dari semua pihak dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa proposal ini mempunyai kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

***Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh***

Makassar, Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Pengertian Permainan Tradisional .....	12
C. Permainan Tradisional <i>Dende-Dende</i> .....	18
D. Aspek Perkembangan Permainan Tradisional .....	19
E. Kemampuan Manipulatif .....	21
F. Kerangka Berpikir.....	24
G. Hipotesis Penelitian 27	
H. Penelitian yang relevan 28	
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Populasi dan Sampel .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Instrumen penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
1. Hasil analisis deskriptif.....	37
2. Analisis statistik non parametrik.....	43
B. Pembahasan.....	45

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 .....	24
Tabel 3.1 .....	34
Tabel 4.1 Nama anak didik kelompok A Ra Aisyiyah Likuboddong .....	37
Tabel 4.2 Skor Pretest Hasil kemampuan Manipulatif Anak pada permainan Dende-dende .....	38
Tabel 4.3 Skor Posstest Hasil Kemampuan Manipulatif Anak Pada Permainan Dende-dende .....	40
Tabel 4.4 Hasil Pretest dan Postest Kemampuan Manipulatif Anak .....	42
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Wilcoxon Signed Rank Test .....	44



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usia lahir sampai dengan akan memasuki pendidikan dasar merupakan masa masa keemasan ( *golden age* ) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.usia dini merupakan masa yang tepat untuk melestarikan dasar dasar pengembangan kemampuan fisik. Bahasa, sosial emosional, konsep diri, Seni, moral dan nilai-nilai agama.

Definisi anak usia dini menurut *national association for the education young children* (NAEYC) dalam buku pendidikan anak usia dini ( Ahmad susanto : 2016 ) menyatakan bahwa ” anak usia dini atau ”*early childhood*” merupakan anak yang berada pada usia 0-8 Tahun” pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang di miliki dalam tahap perkembangan anak.

Selain itu, anak juga disebutkan sebagai perhiasan dunia sebagaimana yang disebutkan dalam surah Al Kahfi : 46 :

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

Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, sedangkan amal kebajikan yang abadi (pahalanya)\*448) adalah lebih baik balasannya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

Perkembangan dan pertumbuhan anak sangat perlu di pahami sebab setiap anak tidaklah sama, tiap anak itu unik, dan semuanya secara individual,

menawarkan kontribusi yang berharga bagi kebudayaan manusia.<sup>1</sup> Setiap orangtua dan guru, dalam memahami berbagai aspek perkembangan anak, perlu dipahami setiap anak memiliki karakteristik, pemahaman perkembangan bagi individu sebagai penuntun dan petunjuk untuk mengetahui apa yang harus dilakukan pada periode periode tertentu dan bagi orangtua dan pendidik berguna sebagai petunjuk dalam membimbing anak didiknya. Perkembangan Anak Usia Dini berlangsung diawali di dalam keluarga atau rumah kemudian disekolah dan masyarakat. Keluarga merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan pertama dan utama

Sebagaimana di katakan oleh Suryadi dalam ( Kamelia 2019 ) mengatakan bahwa kecerdasan anak tidak hanya di ukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) semata, tetapi juga di ukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya, anak yang cerdas bukan hanya yang otaknya berkembang cepat, tetapi juga cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain.<sup>1</sup> Pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain tersebut adalah agama-moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 sebagai standar nasional pendidikan anak usia dini.

Berkaitan dengan perkembangan sebagaimana dikatakan oleh Syamsul perkembangan pada masa kanak-kanak (early childhood), yaitu usia 2-6 tahun. Krisis yang terjadi adalah inisiatif vs rasa bersalah (Initiative vs. guilt). Secara deskriptif, anak-anak menunjukkan kemampuan dan keterampilan motorik dan

menjadi lebih tertarik dalam interaksi sosial dengan orang-orang disekitarnya. Seiring perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Anak cenderung menunjukkan gerakan motorik yang gesit dan lincah. Seperti menulis menggambar, melukis, berenang, main bola dan atletik. Dalam psikologi, kata motor adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya atau motor adalah segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ fisik. Jadi, motorik adalah gerakan tubuh atau bagian-bagian yang dilakukan secara sengaja dan terkendali yang terorganisir seperti melepaskan tangan, menggerakkan kaki untuk berjalan.( Kamelia 2019 )

Dunia anak biasa disebutkan sebagai dunia bermain, selain bermain dijelaskan dan disimpulkan oleh beberapa para ahli teori. Bermain juga sudah dibahas dalam Al Qur'an melalui surah Yusuf ayat 12 :

أَرْسَلْنَاهُ مَعًا غَدَاً يَرْتَعُ وَيَأْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi agar dia bersenang-senang dan bermain-main. Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.”

Dapat disimpulkan bahwasanya kata bermain sudah tidak lepas dari perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain bermain dapat melatih perkembangan otot otot tubuh bermain juga dapat menjadi salah satu alasan anak untuk berkreasi dan berimajinasi.

Gerakan motorik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia.

Pengendalian motorik biasanya digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi maupun olah raga. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan Perkembangan motorik adalah ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Kemampuan Manipulatif adalah suatu kemampuan atau aktivitas gerak dasar yang di lakukan oleh anggota-anggota tubuh dengan menggunakan suatu objek seperti : menendang, melempar dan mendorong dengan menggunakan kaki atau otot tangan untuk dapat mencapai suatu tujuan.

Aktivitas gerak manipulatif sangat bagus diterapkan kepada anak usia dini dalam pembelajaran karena dapat dijadikan sebagai pondasi pengembangan pada fisik motorik anak, selain itu gerakan manipulatif juga sangat mudah di lakukan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan di karenakan aktivitas gerak manipulatif dapat di lakukan dengan bantuan alat bantu seperti aneka bentuk dan ukuran media permainan gerak manipulatif yang dapat memberi pengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan gerak dan sosialisasi serta interaksi pada anak.

Kemampuan manipulatif termasuk dalam aspek perkembangan fisik motorik di karenakan kemampuan Manipulatif pada dasarnya adalah kemampuan gerak tubuh untuk melakukan aktivitas dengan kaki atau otot tangan antar anggota tubuh untuk dapat mencapai tujuan.

Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Gerakan manipulatif adalah

keterampilan yang melibatkan penguasaan terhadap objek diluar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh. Gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif.

Sesuai dengan penelitian ini fenomena perkembangan kemampuan manipulatif di sekolah didasarkan dari beberapa penelitian bahwasanya kemampuan Manipulatif dari beberapa anak kurang berkembang dikarenakan kurangnya pelatihan atau kurangnya pemberian aktivitas yang dapat menghasilkan gerakan gerakan baik gerakan secara halus ataupun gerakan secara kasar, seperti dalam pembelajaran beberapa guru hanya kebanyakan memberikan pekerjaan yang mungkin hanya di capai pada gerakan motorik halus, seperti mewarnai atau menulis sedangkan dalam perkembangan motorik kasar pada anak kurang. sehingga membuat kemampuan Manipulatif anak di sekolah tidak mencapai perkembangan. hal ini bisa di sebabkan karena beberapa guru tidak terlalu mengetahui tentang apa itu perkembangan manipulatif pada saat pemberian pembelajaran kepada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Desember 2023 pada Kelompok B1 di RA Aisyiyah Likoboddong Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa kemampuan manipulatif anak di sekolah tersebut belum berkembang dengan baik. Terlihat pada kemampuan anak dalam melakukan kegiatan gerak manipulatif hanya beberapa anak yang mampu melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi dalam melatih kelanturan, keseimbangan dan kelincahannya pada saat bermain, sebagian anak juga belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan,

terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, melempar sesuatu dengan terarah serta hanya sebagian yang mampu menjawab pertanyaan pada quis pertanyaan dalam permainan tersebut. Hal ini di sebabkan karena guru hanya menerapkan pembelajaran di mana anak hanya diberi kegiatan mewarnai dan menulis. Guru kurang memberikan kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan manipulatif.serta belum mengenalkan permainan tradisional kepada anak.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti memberi solusi yaitu dengan cara memberikan pengembangan kemampuan manipulatif melalui permainan tradisional *dende-dende* kepada anak karna pada permainan tersebut anak dapat mengembangkan beberapa aspek dari perkembangan fisik motorik baik motorik kasar maupun halus karena dalam permainan ini anak di tujukan untuk melompat, melempar, mengambil serta menjawab pertanyaan melalui benda benda kongkrit yang di lihat oleh anak secara nyata sehingga dapat membuat perkembangan manipulatif anak tercapai.

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya terkait permainan tradisonal *dende-dende* pada penelitian yang di gabun oleh Nurul Hasanah menjelaskan bahwa permainan tradisonal dapat menjadi permainan hiburan bagi anak selain itu dalam permainan tradisonal *dende-dende* dapat melatih beberapa aspek perkembangan anak, terutama aspek perkembangan fisik motorik serta pada permainan tradisonal juga memiliki banyak nilai-nilai yang di ajarkan di dalamnya sehingga di harapkan dapat di aplikasikan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya, sedangkan penelitian yang di lakukan oleh Fatimah Az-zahra dan bonita Mahmud menjelaskan bahwa permainan tradisonal *dende-dende* memiliki

manfaat untuk menstimulasi aspek perkembangan anak dan dapat menggerakkan sebagian otot-otot besar pada anak. Dari beberapa penjelasan penelitian terkait permainan tradisional *dende-dende* dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini berperan penting dalam menstimulasi aspek perkembangan yang ada pada permainan ini serta dapat mengajarkan anak terkait beberapa permainan dan budaya-budaya yang ada pada daerah anak tersebut.

Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “ pengaruh permainan tradisional bermain *Dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) Di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa

#### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka rumusan masalah ini adalah Bagaimana pengaruh permainan tradisional *dende-dende* yang dapat melatih kemampuan manipulatif anak usia (5-6 Tahun) di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa.

#### **C. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh permainan tradisional *Dende-dende* yang dapat melatih Terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) Di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa.

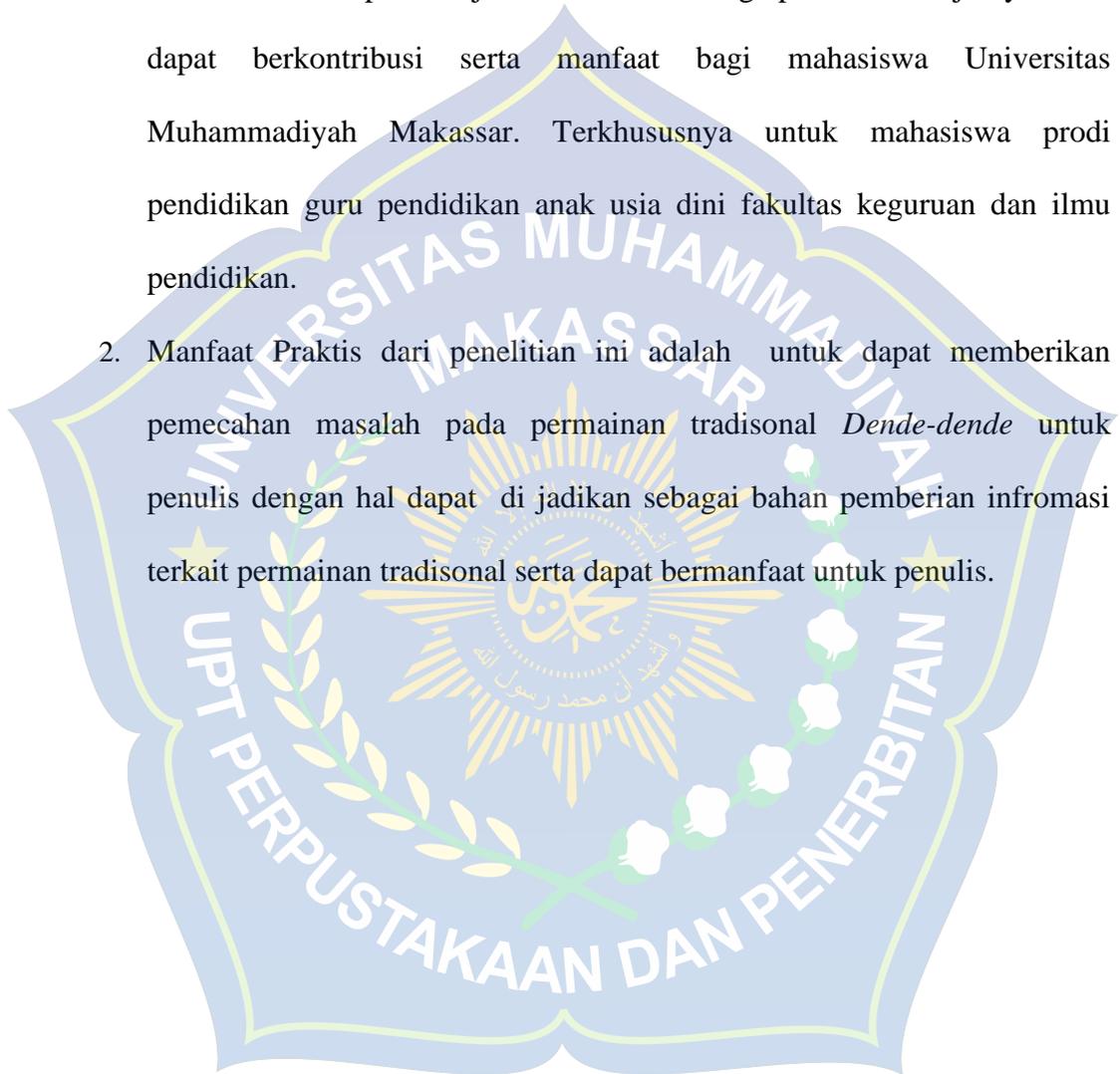
#### **D. Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu Manfaat Praktis dan Manfaat Teoritis :

1. Manfaat Teoritis dari Penelitian ini adalah sebagai media pemberian

informasi pembelajaran terkait permainan tradisional *Dende-dende* untuk lebih menarik di kalangan anak didik. sehingga anak dapat belajar sambil bermain. serta dapat menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya. Dan dapat berkontribusi serta manfaat bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. Terkhususnya untuk mahasiswa prodi pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah untuk dapat memberikan pemecahan masalah pada permainan tradisional *Dende-dende* untuk penulis dengan hal dapat di jadikan sebagai bahan pemberian informasi terkait permainan tradisional serta dapat bermanfaat untuk penulis.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Bermain Dan Permainan**

Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson ( Sera Yulianti, 2019 ) memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial.

Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini begitu juga bagi orang dewasa, namun kebanyakan yang kita dengar bahwasanya bermain selalu diidentikkan dengan anak usia dini. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.2 Bermain bagi anak usia dini adalah keharusan serta merupakan belajar bagi anak, hal tersebut bersandar pada teori beberapa tokoh antara lain; 1) Froebel menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diarahkan kepada kegiatan bermain.2). Pestalozzi menyatakan permainan dan bermain adalah bagian dari tumbuh kembang anak, dan 3). Rousseau menyatakan memberikan kebebasan dan kemerdekaan jiwa anak ( dalam Sera yuliantini 2019 )

Pada abad ke 18 dan awal abad ke 19, Rousseau dan Pestalozzi mulai menyadari bahwa pendidikan akan lebih efektif jika disesuaikan dengan minat anak. Pernyataan ini mendukung teori Frobel yang mengatakan bahwa bermain sangat penting dalam belajar. Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Orang yang mampu belajar adalah orang yang mampu memusatkan perhatian. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat

memberikan rasa senang sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Motivasi intrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Bermain adalah suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati (gembira) atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indera serta seluruh anggota tubuh. Bermain dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir. Agus Mahendra (dalam Thobroni), menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keceriaan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah dan dapat melakukan gerakan-gerakan tanpa ada paksaan dan hambatan. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahapan perkembangan dan kemampuan umum si anak ( Sera Yulianti 2019 ).

Para pakar sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan

orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh.( Nur hayati&Putro,2021 ).

Kegiatan bermain dapat memiliki fungsi dan kebermanfaatan bagi perkembangan anak hendaknya kegiatan bermain tersebut memenuhi persyaratan persyaratan dari segi waktu, peralatan, teman bermain, tempat serta memiliki suatu aturan permainan yang disepakati (Elfiadi, 2016). Ketika permainan berlangsung anak lebih tertarik dengan permainan tersebut tanpa adanya tekanan, paksaan, dan disukai oleh anak. Bermain merupakan ekspresi diri anak (Siti Nur Hayati & Putro, 2021)

. Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli terkait teori bermain peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang memiliki beberapa fungsi dan manfaat bagi perkembangan anak untuk tumbuh kembangnya pada saat melakukan kegiatan bermain, seperti yang telah di kemukakan oleh Sigmund frued terkait teori bermain memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya dan beberapa keterampilan sosial,selain itu bermain juga dapat memiliki tujuan untuk melatih otot-otot gerakan pada anak serta dengan anak bermain anak dapat melatih ketrampilan tertentu yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak ketika anak dewasa.

"Menurut KBBI" permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu

Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat merefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman, 2017).

Selain itu permainan dapat memberikan manfaat dalam melatih anak-anak terkait konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang di hadapinya serta dapat memberikan kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas bermain yang dapat memberikan beberapa emosi pada anak seperti: rasa kebahagiaan, kegembiraan, kesedihan dan kemandirian saat bermain.

Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. ( Siti nur hayati dan putro 2021 )

### **B. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional di Indonesia menjadi penting diketahui anak-anak karena dengan begitu mereka secara langsung dapat mencintai budaya dan kearifan lokal indonesia. Selain itu permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan di banding permainan modern pada masa ini karna merupakan warisan dari para leluhur terdahulu yang sudah hampir punah tetapi dapat memperkenalkan, melestarikan sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada di dalamnya, tak hanya itu permainan tradisional juga merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan serta dapat membuat anak melakukan koordinasi otot-otot kasar dengan berbagai macam cara seperti:

berjalan, berlari, merangkak, melompat dan melempar. ( Nur Wahidah Dkk,2021 )

Permainan tradisional menjadi warisan budaya yang secara turun temurun harus selalu dijaga keberadaanya. Banyak nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional diantaranya nilai budaya, dan nilai sosial. Nilai budaya menjadi nilai utama dalam permainan tradisional karena termasuk kedalam unsur-unsur kebudayaan. Koentjaraningrat berpendapat tentang unsur-unsur kebudayaan, menurutnya unsurunsur kebudayaan bersifat universal serta dapat ditemukan pada kebudayaa semua bangsa yang tersebar diberbagai penjuru dunia. Ketujuh unsur kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat adalah sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, serta kesenian kesenian ( Hasanah 2021 )

Pada masa ini sudah jarang terlihat anak-anak bermain dihalaman rumahnya mau pun sekolah dengan permainan tradisional seperti lompat tali, *galasin*, *gobak sodor*, *egrang*, pajakan duduk dan sebagainya. Mungkin pada dasarnya anak-anak menganggap permainan ini sebagai permainan kuno yang tidak cocok dimainkan pada era modern seperti saat ini, mereka tidak tahu dampak-dampak positif dari permainan-permainan tersebut. Mereka berpikir bahwa mereka akan terlihat sangat keren jika mereka bermain game online atau game yang ada pada gadget. Tanpa memikirkan efek negatif yang akan terjadi jika mereka terlalu sering berhadapan dengan gadget mereka.

Dalam hal ini "Subagio (2016:161)" Mendefinisikan permainan tradisioanl sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan

masyarakat umum dengan segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagio, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat di sini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Kepopularitasan permainan tradisional menurut peneliti lambat laun akan tergantikan dengan permainan modern pada saat ini. Padahal permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang harus kita lestarikan, karena permainan ini memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Bermain merupakan kebutuhan setiap anak dengan bermain maka anak dapat mengekspresikan diri dalam memainkan perannya. Pada era modern saat ini peneliti melihat banyak anak-anak lebih suka berdiam diri di kamar dengan memegang gadgetnya masing-masing dibanding bermain di halaman rumah bersama teman-temannya. Terlalu sering bermain gadget menurut peneliti akan menjadikan anak sebagai pribadi yang tertutup, dan menjadi lupa waktu.

Permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat tradisional juga disebut

permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang ditengah masyarakat terutama pada masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan keadaan masyarakat saat itu, rata- rata permainan tradisional hadir karena dipengaruhi oleh alam, dan lingkungan sekitar serta kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional selalu menarik, dan menjadi penghibur bagi masyarakat oleh karena itu permainan tradisional menjadi salah satu aset kebudayaan yang sangat perlu dijaga ( Hasanah 2021 )

Permainan tradisional begitu banyak memiliki manfaat bagi anak-anak diantaranya melatih fisik dan mental serta merangsang kreatifitas, kecerdasan, ketangkasan, serta melatih jiwa kepemimpinan anak Permainan tradisional pun kaya akan manfaat dan budaya, tetapi permainan tradisional pada zaman sekarang menjadi suatu kegiatan permainan yang jarang dilakukan oleh anak (Al Ningsih, 2021). Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih jiwa sosial anak-anak dengan berinteraksi dengan teman sebayanya. Disinilah letak perbedaan antara permainan tradisional dan permainan modern. Konsep permainan tradisional selalu membutuhkan lebih dari 1 orang pemain, lain halnya dengan permainan modern yang hanya mengandalkan permainan individual dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran temanteman di sekitarnya. Selain memiliki begitu banyak manfaat permainan tradisional jugasangat mudah dan murah untuk dimainkan, karena bahan serta alat yang digunakan sangat mudah untuk didapatkan bahkan bisa dibuat sendiri oleh anak- anak. ( Hasanah, 2021 )

Ada beberapa permainan tradidional yang sangat terkenal dikalangan masyarakat suku makassar. 5 permainan tradisional khas suku makassar yang sering dimainkan anak-anak, yaitu

### 1. *Cangke*

Permainan yang menggunakan kayu sebagai alat bermain yang terdiri dari kayu Panjang (*cukke*) dan anak kayu kecil (*cukke*). Konsep permainan yang sering disebut ammepe' Kayu ini menggunakan dua potong kayu, satu berukuran kecil sebagai anak *cukke* dan lainnya berukuran panjang. Permainan ini biasanya dilakukan oleh tiga orang anak atau lebih. Dengan membagi kedalam 2 tim. Disaat salah satu pemain *cukke*, maka pemain lainnya menjadi penangkap kayu yang dicungkil atau dalam bahasa Makassar *disu'bi*. Cara bermainnya, pemain mencungkil anak *cukke* yang diletakkan pada sebuah lubang sejauh mungkin. Sementara pemain lawan akan berusaha menangkapnya dan melemparkan kembali anak *cukke* untuk dipukul sekuat mungkin kearah pelembar oleh si pemukul.

### 2. *Ma' benteng*

*Ma' benteng* atau dulu dikenal dengan julukan benteng takashi, sangat seru bila dimainkan dengan banyak orang. Hal yang perlu diingat juga permainan ini membutuhkan kerja sama tim dan juga kekuatan fisik yang prima. *Ma' benteng* atau *Ma'bom* dimainkan di lapangan luas, semakin banyak teman, maka akan lebih seru. Cara bermainnya yakni pemain dibagi dua kelompok dalam satu lapangan luas. kemudian membagi wilayah masing-masing. Di dalam daerah pertahanan, terdapat bendera atau batu besar yang harus dilindungi satu sama lain.

### 3. *Kasti*

Kasti adalah permainan yang metodenya mirip dengan olahraga kasti (softball) yang sering dimainkan para atlet. Perbedaannya terletak pada cara melemparnya yang tidak terlalu keras seperti kasti pada biasanya melainkan pelan dengan lemparan melambung ke atas. Aturan permainan tersebut sama dengan

kasti, setiap pemain yang memukul bola berlari mengelilingi pos kemudian kembali ke tempat semula.

#### 4. Gasing

Gasing adalah permainan sama pada umumnya di beberapa daerah lainnya. Permainan ini menggunakan gasing yang berputar dan beradu dengan gasing lainnya atau saling beradu gasing mana yang paling lama putarannya

#### 5. Dende-dende

*Dende-Dende* adalah permainan yang melatih konsentrasi melatih keseimbangan dengan satu tumpuan kaki. Permainannya cukup sederhana, pemain hanya melompat disetiap kotak yang sudah digambar di tanah kemudian untuk memulainya hanya perlu lompat dengan satu kaki saja. Di Makassar, *dende* punya bermacam jenis dengan tingkat kesulitan berbeda-beda. Ada *dende disko* dan *dende bulang* (Nurul 2021).

Permainan tradisional tentunya memiliki ragam manfaat khususnya bagi anak usia dini yaitu anak menjadi lebih kreatif, dapat digunakan sebagai bentuk terapi terhadap anak, dapat mengembangkan berbagai kecerdasan jamak seperti kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak, dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan dapat mengembangkan kecerdasan spiritual anak (Musthafa and Meliani 2021).

Pada permainan tradisional memilih manfaat yang dapat diperoleh bagi anak didik yakni anak mampu menempatkan diri dalam kelompok, anak mampu

membangun sebuah persahabatan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Adapun kaitan manfaat permainan tradisional dengan indikator kemampuan sosial emosional seperti anak mampu bekerjasama dengan kelompok ( Syafi'i et al.2020 ). Hal ini senada dengan manfaat dari permainan tradisional anak membangun sebuah persahabatan, anak diharapkan mampu bekerjasama dengan baik, berempati dan mampu berkomunikasi dengan baik ( Latief,2022 ) selain itu manfaat permainan tradisional juga bagus untuk perkembangan anak usia dini di karenakan setiap permainan tradisional lebih cenderung menggunakan otot otot tubuh ketika di mainkan seperti berlari,melompat dan melempar hal ini dapat membuat anak akan gembira ketika bermain serta dapat bersosialisasi dan bekerja sama dengan teman sebayanya.

### **C. Permainan tradisional *dende-dende***

*Dende* merupakan salah satu permainan khas dari suku Makassar yang dimainkan oleh dua hingga beberapa orang anak yang biasanya dibagi menjadi 2 kelompok yang saling beradu. Alat yang digunakan dalam permainan *dende* sangatlah mudah untuk di dapatkan yaitu hanya kayu/ranting untuk menggambar pola *dende-dende* dan juga batu keramik yang nantinya kan dilemparkan di setiap pola yang telah di gambar setelah itu barulah permainan dimulai dengan menggunakan satu kaki atau dalam bahasa Makassar dikatakan *akkindeng*.

Terdapat nilai sosial yang menjadi nilai utama dibandingkan permainan modern. Hal ini dibuktikan dengan mereka yang ketika memainkan permainan tersebut selalu melakukan kontak fisik serta interaksi sosial seperti saling mendukung antar sesama tim.(Syam, 2021)

Permainan tradisional *dende-dende* sendiri memiliki manfaat untuk melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh menggerakkan tubuh melatih otot tangan dan kaki, melatih ketangkasan dan kelincahan anak pada saat bermain, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyusun strategi pada saat bermain serta memberikan pemahaman tentang budaya daerah terkhususnya pada masyarakat Makassar. selain itu anak akan lebih bergerak aktif menggunakan fisik motorik karena pada saat bermain anak di tujukan untuk melompat dan melempar.

Kelebihan dan kekurangan pada permainan tradisional *dende dende* ini sendiri adalah pada kelebihanannya permainan ini dapat meningkatkan dan melatih perkembangan fisik motorik serta mengenal terkait tradisi dan budaya dari daerahnya sendiri sedangkan kekurangan pada permainan tradisional *dende-dende* sendiri adalah permainan yang di mainkan secara virtual atau yang lebih di kenal sebagai game online sehingga membuat permainan tradisional ini jarang di ketahui oleh anak pada masa ini.

#### **D. Aspek Perkembangan Permainan Tradisional**

Menurut Misbach pada Mulyani (2016) permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan anak dalam berbagai aspek sebagai berikut :

1. Aspek motorik : pada aspek motorik ini anak dapat melatih daya tahan tubuh, daya lentur, dan motorik kasar dan halus.
2. Aspek kognitif: pada aspek ini anak dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitasnya dalam setiap permainan, karna pada permainan tradisional anak lebih dapat berkreasi sesuai kemauannya sendiri serta dapat merancang strategi ketika sedang bermain.

3. Aspek emosional: pada aspek ini anak akan lebih bisa mengendalikan diri dan memiliki rasa empati kepada temannya ketika sedang bermain.
4. Aspek bahasa : pada aspek ini anak akan dapat lebih memahami konsep nilai nilai bahasa baik bahasa yang di gunakan sehari hari, bahasa daerahnya maupun bahasa Indonesia ketika bermain bersama teman sebayanya.
5. Aspek sosial : pada tahap ini anak lebih cenderung bisa untuk bekerjasama dan bersosialisasi dengan temannya.
6. Aspek ekologis : pada tahapan ini anak akan terlatih untuk memanfaatkan benda benda yang ada pada lingkungannya sekitar sehingga anak dapat memanfaatkannya dengan baik.
7. Aspek moral : pada tahapan ini anak akan lebih di ajarkan terkait nilai nilai yang di wariskan oleh leluhur seperti halnya rasat angung jawab kepada sesama teman Ketika sedang bermain bersama teman sebayanya.

*Dende* merupakan salah satu permainan khas dari suku Makassar yang dimainkan oleh dua hingga beberapa orang anak yang biasanya dibagi menjadi 2 kelompok yang saling beradu. Alat yang digunakan dalam permainan *dende* sangatlah mudah untuk di dapatkan yaitu hanya kayu/ranting untuk menggambar pola *dende- dende* dan juga batu keramik yang nantinya kan dilemparkan di setiap pola yang telah di gambar setelah itu barulah permainan dimulai dengan menggunakan satu kaki atau dalam bahasa makassar dikatakan *akkindeng*. Terdapat nilai sosial yang menjadi nilai utama dibandingkan permainan modern. Hal ini dibuktikan dengan mereka yang ketika memainkan permainan tersebut selalu melakukan kontak fisik serta interaksi sosial seperti saling mendukung antar sesama tim. (Hasanah, 2021 ).

*Dende-dende* ada 2 jenis yaitu *dende- dende bulang* dan *dende-dende disko*.

Pola gambar pada *dende-dende bulang* yaitu terdiri dari tangga, rok 1 dan 2, leher dan gambar bulan sabit di bagian atas. Kemudian pada pola *dende- dende disko* hampir sama dengan *dende-dende bulang* yang juga terdiri dari tangga, rok 1 dan 2, kemudian leher. Tetapi yang membedakan adalah bagian atasnya yang menggunakan 4 kotak tambahan sebagai mahkota. Jadi yang membedakan antara *dende disko* dan *dende Bulang* yaitu pada bagian atas yang menjadi mahkota permainan tersebut. (Hasanah, 2021 ).

#### **E. Kemampuan Manipulatif**

Kemampuan Manipulatif pada dasarnya adalah kemampuan gerak tubuh untuk melakukan aktivitas dengan menggunakan kaki atau otot tangan antar anggota tubuh untuk mencapai sebuah tujuan. Media manipulatif di gunakan guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan berbagai materi pembelajaran. Di jelaskan oleh Lorton bahwa media manipulatif adalah segala benda yang dapat di lihat, di sentuh, di dengar, dan di manipulasikan.

Kemampuan Manipulatif adalah suatu kemampuan atau aktivitas gerak dasar yang di lakukan oleh anggota-anggota tubuh dengan menggunakan suatu objek seperti menendang, melempar dan mendorong dengan menggunakan kaki atau otot tangan untuk mencapai suatu tujuan, selain itu gerakan manipulatif juga melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya tangan dan kaki sehingga dapat menjadikan pondasi pengembangan pada kegiatan fisik motorik pada anak.

Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (game skill). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti

menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, seperti bola voli merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat juga merupakan aktivitas manipulatif.

Gerakan manipulatif gerakan untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil seperti menendang, menangkap dan sebagainya.

- a) Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan,
- b) Awal dari usaha untuk menangkap yang dilakukan adalah berupa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang mengulir dilantai dan benda yang ada didekatnya,
- c) Gerakan menyepak adalah gerakan yang mempertahankan keseimbangan tubuh dalam posisi berdiri pada satu kaki sementara satu kaki lainnya diangkat dan diayun ke depan,
- d) Gerakan memukul, misalnya memukul bola, dilakukan dengan cara sebagai berikut; mula-mula anak berusaha mengayunkan tangannya dengan lengan lurus ke arah depan atas. Selanjutnya gerakan akan berkembang dan mampu memukul bola dari samping ke arah depan serta memukul bola di atas kepala (Zenith et al., 2020)

Potensi keterampilan gerak dasar manipulatif ini penting untuk dikembangkan secara maksimal agar anak dapat mencapai tugas perkembangan motoriknya secara optimal. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik dan motorik anak akan mempengaruhi persepsi anak tentang dirinya dan orang lain, yang akan memberikan pengaruh terhadap pola penyesuaian diri anak secara umum, misalnya anak yang kurang terampil melompat dengan tepat pada kotak permainan Dende-dende akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan Dende-dende, seperti yang dilakukan teman sebayanya. Hal itu menyebabkan anak menarik diri dari lingkungan teman-temannya (Nawang, 2011).

Aktivitas gerak manipulatif sangat bagus diterapkan kepada anak usia dini dalam pembelajaran karena dapat dijadikan sebagai pondasi pengembangan pada fisik motorik anak, selain itu gerakan manipulatif juga sangat mudah dilakukan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan di karenakan aktivitas gerak manipulatif dapat dilakukan dengan bantuan alat bantu seperti aneka bentuk dan ukuran media permainan gerak manipulatif yang dapat memberi pengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan gerak dan sosialisasi serta interaksi pada anak.

### **1. Indikator kemampuan manipulatif anak usia 5-6 Tahun**

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah dan peraturan menteri

pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2**

Indikator utama	Usia 5-6 Tahun
Kemampuan motorik halus dan kasar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan</li> <li>2. Kemampuan melakukan permainan fisik dengan aturan</li> <li>3. Kemampuan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>4. Kemampuan melempar sesuatu dengan terarah</li> <li>5. Kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan</li> </ol>

#### **F. Kerangka Berpikir**

Permainan tradisional merupakan budaya bangsa kita sejak lama. Permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Sebagai bagian dari pendidikan sebagai guru harusnya dapat membiasakan anak-anak dengan permainan tradisional ini. Agar budaya bangsa tidak terlupakan begitu saja seiring berjalannya waktu. Ada beberapa jenis permainan tradisional

mulai dari berfikir, menyanyi, dan kepintaran. Permainan tradisional sendiri terbukti dapat mengandung makna dan nilai-nilai positif untuk membentuk kepribadian anak sebagai regenerasi penerus bangsa. Namun seiring berjalannya waktu pada titik ini, keberadaan permainan tradisional mulai hilang oleh perkembangan budaya.

Beberapa anak tidak lagi mengenal permainan tradisional melainkan hanya bermain permainan virtual melalui gadget sehingga membuat tubuh menjadi pasif. Kegiatan gerak manipulatif berbasis kelompok selain menstimulasi fisik motorik tetapi juga aspek lain yaitu mampu mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak seperti: (1) anak bernyanyi bersama dengan menggunakan gerakan hula hodinamis, (2) anak bermain berkelompok dengan menggunakan aneka ukuran bola, (3) anak bermain berkelompok, dengan gerakan menangkap atau menghentikan suatu benda yang mengulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya, (4) anak diberi kesempatan mengikuti gerak manipulatif berkelompok seperti melempar dengan gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengancara mengayunkan tangan ke arah tertentu.

Permainan tradisional dende-dende sangat penting untuk untuk dikembangkan agar budaya yang ada pada daerah kita bisa di kenal oleh anak dan tidak di lupakan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga guru harus membiasakan anak untuk mengenal terkait budaya budaya yang ada pada daerah tempat tinggal anak tersebut

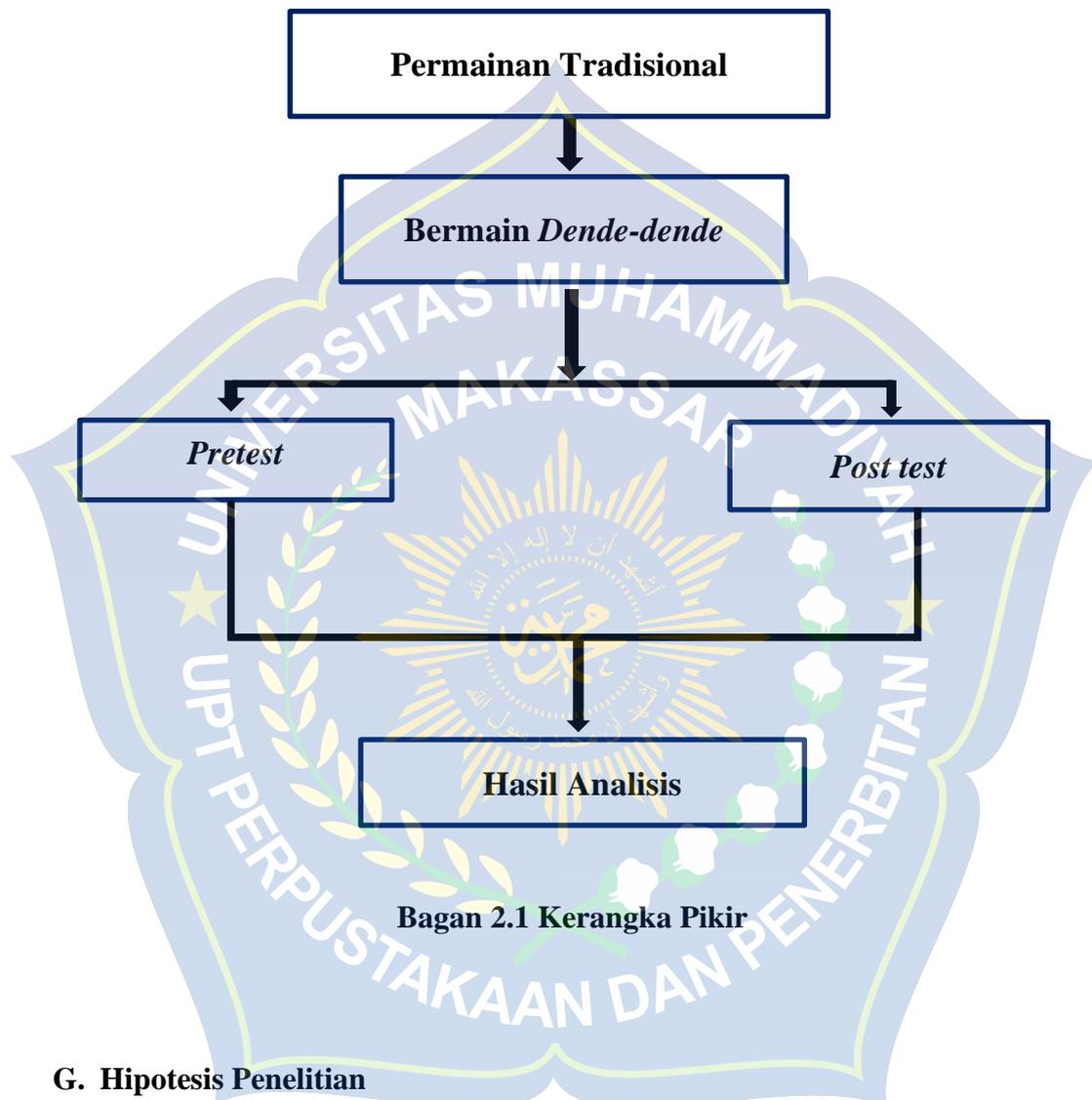
Berikut langkah-langkah dari pelaksanaan kegiatan permainan tradisional

*Dende-dende:*

- 1) Mempersiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran pada saat belajar
- 2) Anak di bagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 2-3 anak
- 3) Anak bermain secara bergiliran bersama dengan teman kelompoknya
- 4) Setiap anak mengambil batu untuk melemparkan kedalam kotak pada permainan *dende-dende*
- 5) Setelah anak selesai melempar batu kedalam kotak permainan anak akan melompat sesuai dengan kotak yang tersedia.\
- 6) Pada saat anak mulai melompat anak tidak di biarkan untuk menginjakan kaki kedalam kotak yang memiliki batu
- 7) Setelah anak sudah sampai pada ujung kotak permainan kemudian anak akan di berikan *Quis*/pertanyaan oleh guru sesuai dengan tema yang ada pada hari tersebut.

Ukuran pada permainan tradisional *Dende-dende* yang dibuat dari kardus bekas dan dimodifikasi dengan balutan kertas warna yang berwarna pink dengan biru, kemudian di tempelkan dengan gambar kaki pada setiap kolom permainannya berukuran 39 cm x 27 cm x 14 cm.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir penelitian yang akan di laksanakan



### G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir di atas maka dapat di rumuskan hipotesis penelitiannya yaitu :

Ho. Tidak ada pengaruh permainan tradisional dende-dende terhadap anak usia dini di karenakan anak hanya bermain menggunakan permainan virtual menggunakan game online

H1. Ada pengaruh ketika anak bermain permainan tradisional dende-dende

## H. Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional *Dende-dende* terhadap kemampuan manipulative anak usia ( 5-6 Tahun ) di Ra Aisyiyah Likuboddong:

1. Penelitian ini di lakukan oleh Nurul Hasanah dalam judul penelitian *dende-dende*, permainan tradisional suku makassar tahun 2021. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian eksperimen berdasarkan hasil pembahasannya yaitu permainan tradisional menjadi permainan yang menghibur bagi anak-anak selain seru permainan ini juga dapat melatih beberapa aspek perkembangan pada anak, permainan tradisional tumbuh serta berkembang sesuai kebutuhan masyarakat setempat. Permainan tradisional *dende-dende* diklaim menjadi media untuk menyatukan anak- anak sebaya agar dapat berinteraksi secara langsung sehingga tidak terjadi kesenjangan antara mereka. Pada *dende-dende* juga banyak nilai-nilai yang diajarkan di dalamnya yang diharapkan dapat diaplikasikan anak-anak dalam keidupan sehari harinya. Seperti kejujuran, menanti peraturan, saling mendukung, mengenali potensi diri masing-masing berbagi gagasan/pemikiran yang bisa disalurkan lewat permainan.
2. Penelitian ini di lakukan oleh Fatimah Az-Zahra dalam judul penelitian penerapan metode bermain *dende-dende* dalam meningkatkan motivasi belajar geometri SD di kecamatan Tanralili Kabupaten Maros tahun 2017. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode eksperimen berdasarkan hasil pembahasannya Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain *dende-dende* pada pembelajaran matematika

dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD Inpres 23 Toddopulia kecamatan Tanralili kabupaten Maros berada pada kategori aktif, (2) Motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode bermain *dende-dende* di SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros berada pada kategori tinggi.

3. Penelitian ini di lakukan oleh Bonita Mahmud, 2019 Metode yang di lakukan pada penelitian ini adalah metode tinjauan pustaka manfaat dari penelitian ini adalah untuk menuntut orang tua dan guru harus kreatif dalam merancang program stimulasi. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana stimulasi perkembangan pada anak usia dini. Sebagian besar aktivitas dalam permainan tradisional bisa menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Permainan tradisional yang digunakan bisa disesuaikan denngan konteks sosial dari wilayah anak tersebut berada. Sebagai contoh adalah permainan akdendedende yang berasal dari Sulawesi Selatan bisa dimanfaatkan oleh orang tua maupun guru yang ada di daerah tersebut dalam menstimulasi aspek perkembangan anak.

Sesuai dengan beberapa hasil dari penelitian dari beberapa peneliti terkait permainan tradisonal *dende-dende* pada penelitian yang di lakukan oleh nurul hasanah menjelaskan bahwa permainan tradisonal dapat menjadi permainan hiburan bagi anak selain itu dalam permainan tradisonal *dende-dende* dapat melatih beberapa aspek perkembngan anak, terutama aspek perkembangan fisik motorik serta pada permainan tradisional juga memiliki banyak nilai-nilai yang di ajarkan di dalamnya sehingga di harapkan dapat di

aplikasikan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah az-zahra dan bonita Mahmud menjelaskan bahwa permainan tradisional *dende-dende* memiliki manfaat untuk menstimulasi aspek perkembangan anak dan dapat menggerakkan sebagian otot-otot besar pada anak. Dari beberapa penjelasan penelitian terkait permainan tradisional *dende-dende* dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini berperan penting dalam menstimulasi aspek perkembangan yang ada pada permainan ini serta dapat mengajarkan anak terkait beberapa permainan dan budaya-budaya yang ada pada daerah anak tersebut.



### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah *quasi eksperimen jenis pre-eksperimen one group pretest posttest design*. Metode eksperimen merupakan metode yang di berikan atau menggunakan suatu gejala yang disebut latihan Sugiyono (2018, hlm.107). jenis Penelitian ini dirancang untuk mendapatkan pengaruh kemampuan manipulatif pada anak usia 5-6 Tahun di Ra Aisyiyah likuboddong

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang di gunakan adalah penelitian *pre-eksperimen one group pretest posttest design*. Metode eksperimen merupakan metode yang di berikan atau menggunakan suatu gejala yang disebut latihan Sugiyono(2018,hlm.107). Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada pengaruh permainan terhadap kemampuan manipulatif anak sebagai berikut: Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

*Tabel 1: Desain penelitian one-group pretestposttestdesign*

Q <sub>1</sub>	X	Q <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan:

Q<sub>1</sub> = Nilai test kemampuan manipulative anak Sebelum penerapan permainan tradisonal dende-dende

X = Penerapan pembelajaran permainan tradisonal dende-dende

Q<sub>2</sub> = Nilai test kemampuan manipulatif anak sesudah di terapkan pembelajaran permainan tradisonal dende-dende

## B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua jenis variabel didasarkan pada Sugiono (2010) yaitu variabel bebas (independen) atau variabel perlakuan dan variabel terikat (dependen) atau variabel yang dipengaruhi.

### 1. Variabel Bebas (independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Dende dende pada anak usia ( 5-6 Tahun ).

### 2. Variabel terikat (dependen : Kemampuan Manipulatif Anak usia 5-6 Tahun )

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) yang akan di capai sebelum dan sesudah pada saat bermain permainan Dende-dende dan akan sampai pada tingkat kegiatan eksperimen yang di ukur menggunakan lembar observasi yang berisikan kemampuan manipulatif anak dalam melakukan permainan tersebut.

## C. Definisi Operasional Variabel

1. Di simpulkan dari beberapa pendapat terkait Permainan tradisional *Dende-dende*, permainan ini adalah salah satu permainan tradisional yang ada pada masyarakat sulawesi selatan bukan hanya pada masyarakat Makassar tetapi permainan ini sudah di kenal dari dulu oleh masyarakat Sulawesi Selatan meskipun memiliki beberapa nama yang berbeda tetapi permainan *dende-dende* ini memiliki kesamaan ketika di mainkan, permainan tradisional *dende-dende* memiliki tujuan dalam perkembangan anak yaitu dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik, sosial emosional

serta bahasa anak pada saat sedang melakukan permainan tersebut.

2. Dalam hal ini Kemampuan Manipulatif adalah kemampuan gerak tubuh anak untuk melakukan aktivitas dengan menggunakan kaki atau otot tangan antar anggota tubuh untuk mencapai sebuah tujuan. seperti yang telah di kemukakan oleh lorton bahwa media manipulatif adalah sesuatu benda yang nyata atau kongkrit yang dapat di lihat serta di sentuh oleh anak dan benda tersebut dapat di manipulasikan pada saat anak bermain.

#### **D. Populasi Dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik Ra Aisyiyah Likuboddong Kab.Gowa Kelompok B yang berjumlah 30 orang anak didik dengan 2 kelas. populasi bukan hanya tertuju pada anak. Tetapi juga pada objek dan benda yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang di pelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik yang di miliki oleh subjek atau objek itu ( Sugiyono, 2011 :80 )

##### **2. Sampel**

Penarikan sampel menggunakan metode purposive sampling dimana peneliti menentukan sampel penelitian kelompok B1 yang berjumlah 15 Anak didik.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini menjelaskan jenis-jenis instrumen dan skala pengukuran yang di gunakan, serta tahapan-tahapan perkembangan instrument.

Instrumen pengukuran penelitian adalah sebagai berikut :

### **1. Observasi**

Untuk mengetahui kemampuan manipulatif anak di gunakan instrumen penilaian lembar observasi untuk mencatat hasil pengamatan yang terjadi saat proses implementasi kegiatan di lakukan. Adapun hal-hal yang di observasi adalah kemampuan manipulatif anak dalam permainan Dende-dende, lembar observasi berupa hasil ceklis, penelitian di lakukan selama 2 minggu pada tahap pelaksanaan.

### **2. Tes Perlakuan**

Menurut Masyud (2012:215) ‘‘Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap’’ Tes perlakuan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dampak penerapan metode atau penerapan model dalam kegiatan pembelajaran

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang bersumber pada benda yang tertulis. peneliti secara langsung dapat memperoleh bahan dokumen yang sudah ada dan memperoleh data yang di butuhkan salah satunya adalah daftar nama siswa.

## **F. Instrumen Penelitian**

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah dan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Variabel	Aspek	Indikator	Instrumen Penelitian
Kemampuan Manipulatif	Fisik Motorik	Kemampuan melakukan gerak tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1. Anak menirukan gerakan sesuai dengan apa yang telah di jelaskan dan di amatinya. 2. Anak dapat menyeimbangkan badan pada saat kegiatan melompat
		Kemampuan melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap dan aturan yang telah di jelaskan oleh guru
		Kemampuan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Anak mampu melempar batu kedalam kotak permainan dengan tepat
		Kemampuan melempar sesuatu dengan terarah	Anak mampu melempar batu tanpa keluar dari kotak permainan
		Kemampuan menjawab pertanyaan yang di ajukan	Anak dapat menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru

## G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa data kuantitatif data tersebut dianalisis dengan statistic deskriptif dan Teknik analisis statistik infrensial parametrik.

Analisis statistik deskriptif menurut Syahrudin dan Salim (2016 :152) adalah statistik yang mempelajari tata cara mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisa data penelitian berupa angka angka, agar dapat memberikan gambaran yang teratu, ringkas, dan jelas mengenai suatu gejala, keadaan peristiwa, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.

Teknis analisis non parametrik adalah suatu uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi asumsi mengenai sebaran data populasi dan tidak melibatkan estimasi nilai dari suatu populasi.

Sugiyono (2016) berpendapat bahwa analisis statistik nonparametrik digunakan dengan alasan karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek atau sampel penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik yaitu dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test (Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon). Riadi (2016) mengatakan bahwa Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk menguji perbedaan perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian dengan memperhatikan dari dua sampel berpasangan dan data tidak berdistribusi normal dengan sampel  $n \leq 25$ .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pengamatan kegiatan pembelajaran anak didik di kelompok B maka hasil yang di peroleh yaitu kemampuan manipulatif anak pada kelompok B masih tergolong masih rendah. setelah peneliti mengetahui kondisi tersebut, maka selanjutnya peneliti melakukan *Pretest* sebelum memberikan/menerapkan *treatment* yaitu penerapan permainan tradisional *dende-dende*. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapat hasil penilaian awal tentang aspek yang di ingin di kembangan, yaitu kemampuan manipulatif anak didik kelompok B RA AISYIYAH LIKUBODDONG Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

#### 1. Hasil Analisis Deskriptif

##### a. Kemampuan Manipulatif anak sebelum melakukan permainan tradisional *Dende-dende*

Adapun indikator *Pretest* yang di gunakan pada penelitian ini adalah: (1) Kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (2). kemampuan melakukan permainan fisik dengan aturan (3). Kemampuan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (4). Kemampuan melempar sesuatu dengan terarah (5). Kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang di berikan.

Adapun Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* tersebut dapat di lihat melalui tabel berikut :

**Tabel 4.2 Skor *Pretest* Hasil kemampuan Manipulatif Anak pada permainan *Dende-dende***

NO	SUBJEK PENELITIAN	SKOR <i>PRETEST</i>
1	ARS	29
2	MRG	27
3	MNA	22
4	MRS	23
5	AN	24
6	KAM	23
7	NFS	28
8	KA	24
9	MWM	25
10	AF	27
11	DA	26
12	DAR	27
13	NM	27
14	NA	28
315	MA	20
<b>Jumlah</b>		<b>380</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>25,3</b>

Pada hasil data *Pretest* menunjukkan kemampuan manipulatif anak pada permainan tradisional *dende-dende* perlu di tingkatkan melihat terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh skor rendah. peserta didik yang memperoleh skor

rendah rata rata kemampuan manipulatif pada permainan *Dende-dende* terkadang anak belum faham tentang cara bermain dengan benar sesuai dengan yang telah di perlihatkan oleh guru.

Kegiatan permainan tradisional *Dende-dende* untuk melatih kemampuan manipulatif anak juga merupakan kegiatan yang harus di tingkatkan oleh guru dikarenakan masih ada beberapa anak yang belum mampu bermain permainan *Dende-dende* sesuai dengan yang di jelaskan dan di contohkan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat observasi ada anak yang merasa kebingunga dan belum tau cara bermain permainan *Dende-dende* sesuai dengan yang di contohkan oleh guru.

Berdasarkan data hasil *Pretest* menunjukkan skor tertinggi yaitu 29 terdapat 1 peserta didik yang mendapat skor tertinggi dan nilai terendah yaitu 20 dan terdapat 1 peserta didik yang mendapat skor terendah. Peserta didik yang mendapat skor tertinggi menunjukkan anak sudah mampu mengembangkan kemampuan manipulatifnya dengan cara melompat pada saat bermain sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai terendah masih memerlukan bantuan guru atau peneliti dalam mengembangkan kemampuan manipulatif anak pada saat bermain.s

#### **b. Kemampuan Manipulatif anak sesudah melakukan permainan tradisional *Dende-dende***

Hasil nilai *posttest* di peroleh setelah treatment dengan menggunakan permainan tradisional *dende-dende*.terhadap kemampuan manipulatif di Ra Aisyiyah Likuboddong sesudah di berian perlakuan dapat diliha pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Skor *Posstest* Hasil Kemampuan Manipulatif Anak Pada Permainan *Dende-dende***

	SUBJEK	SKOR
NO	PENELITIAN	<i>POSTTEST</i>
1	ARS	40
2	MRG	38
3	MNA	38
4	MRS	39
5	AN	40
6	KAM	31
7	NFS	40
8	KA	34
9	MWM	31
10	AF	33
11	DA	39
12	DAR	33
13	NM	30
14	NA	37
315	MA	31
<b>Jumlah</b>		<b>534</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>35.6</b>

Hasil skor *posttest* menunjukkan kemampuan manipulatif anak pada permainan *dende-dende* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan manipulatif pada saat bermain *dende-dende* dengan berkembang sangat baik. kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincihan peserta didik juga mengalami peningkatan yang sangat baik di banding dari skor pada saat *pretest*. Hal ini didukung karena pada saat *treatment*, peserta didik melakukan kegiatan yang mengembangkan kemampuan manipulatif pada saat bermain *dende-dende* yang diberikan oleh peneliti dengan baik. kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi digunakan agar anak dapat melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincihan tubuhnya agar dapat membuat otot-otot yang ada pada tubuh anak dapat berkembang dengan cara pada saat anak di berikan *treatment* yaitu permainan tradisional *dende-dende* yang berupa permainan yang dapat melatih perkembangan motorik otot-otot tubuh anak baik pada otot halus maupun otot kasar pada anak dalam melatih kemampuan manipulatif peserta didik.

Berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan tingkat kemampuan manipulatif anak pada permainan *dende-dende* berkembang sangat baik terbukti dari 3 peserta didik mendapatkan skor tertinggi yaitu dengan skor 40. Peserta didik yang mendapatkan skor 40 menunjukkan bahwa kemampuan manipulatif pada permainan *dende-dende* berkembang sangat baik. skor terendah yaitu dengan nilai 30 dan hanya 1 peserta didik yang mendapat skor terendah. Karena pada saat diberikan perlakuan (*treatment*) anak tersebut terkadang terkendala dengan

gerakan untuk melompat pada saat bermain dikarenakan pada saat bermain anak hanya berjalan seperti biasa ketika permainan di mainkan. Skor peserta didik dari *pretest* ke *post test* mengalami peningkatan yang cukup baik terbukti banyaknya anak mendapatkan skor tinggi pada saat *post test*.

### c. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Manipulatif Pada Permainan Tradisional *Dende-dende*

Data dari skor (nilai) *Pretest* lalu dibandingkan dengan data dari skor *posttest* untuk melihat selisih nilai (skor) yang di peroleh sebelum diberikan *treatmen* (tindakan) dan sesudah di berikan *treatmen* (tindakan). Peningkatan nilai (skor) anak didik terhadap kemampuan manipulatif sebelum dan sesudah di berikan *treatmen* (tindakan) melalui permainan tradisional *dende-dende* dapat di lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Manipulatif Anak**

NO	SUBJEK PENELITIAN	SKOR <i>PRETEST</i>	SKOR <i>POSTTEST</i>	HASIL NILAI PENINGKATAN
1	ARS	29	40	11
2	MKG	27	38	11
3	MNA	22	38	16
4	MRS	23	39	16
5	AN	24	40	16
6	KAM	23	31	8
7	NFS	28	40	12
8	KA	24	34	10

9	MWM	25	31	6
10	AF	27	33	6
11	DA	26	39	13
12	DAR	27	33	6
13	NM	27	30	3
14	NA	28	37	9
15	MA	20	31	11
<b>Jumlah</b>		<b>380</b>	<b>534</b>	<b>154</b>
<b>Rata- Rata</b>		<b>25,3</b>	<b>35,6</b>	<b>16</b>

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa 15 subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan manipulatif setelah di berikan perlakuan melalui permainan tradisional *dende-dende*. Namun masih ada peserta didik yang harus dikembangkan kemampuannya. Secara umum anak kelompok B setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Skor terendah peserta didikkelompok B saat *Pretest* adalah 20, setelah diberi perlakuan skor *posttest* tertinggi adalah 40. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa peserta didik kelompok B mengalami peningkatan.

## 2. Analisis Statistik Nonparametrik

Analisis data dalam penelitian ini di lakukan dengan melihat hasil kemampuan manipulatif anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pada analisis ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. *Wilcoxon Signed Rank*

*Test* di gunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang di timbulkan oleh pemberian permainan tradisional *Dende-dende* terhadap kemampuan Manipulatif anak dengan menggunakan hipotesis Q<sup>1</sup> jika ada peningkatan Q<sup>2</sup> jika tidak ada peningkatan kemampuan manipulatif anak setelah di berikan *treatment* permainan tradisional *Dende-dende* Pada anak kelompok B di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten gowa.

Berikut hasil pengujian hipotesis dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan menggunakan IBM SPSS 21 dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Poss Test - Pre Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Poss Test < Pre Test

b. Poss Test > Pre Test

c. Poss Test = Pre Test

**Tabel 4.5 Hasil Pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test***

	Poss Test - Pre Test
Z	-3.416 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil analisis data uji peringkat bertanda Wilcoxon diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar  $<,001$  di sini didapat probabilitas di bawah 0,05 atau  $P < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini di dasarkan pada pengambilan keputusan jika probabilitas ( Asymp.sig )  $< 0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  di terima dan jika probabilitas (Asymp.sig)  $> 0,05$  maka  $H_0$  di terima dan  $H_1$  di tolak.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya bahwa subjek yang di gunakan di Ra Aisiyah Likuboddong Kabupaten Gowa dengan jumlah 15 orang anak didik pada kelompok B sebelum anak menerima perlakuan berupa permainan tradisional *dende-dende* untuk melatih kemampuan manipulatif anak belum berkembang.

Berdasarkan masalah yang ada pada permainan tradisional *dende-dende* terkait kemampuan manipulatif anak usia (5 -6 tahun) setelah diberikan perlakuan ( *Treatment*).menunjukkan bahwa permainan tradisional *dende-dende* memiliki pengaruh tentang bagaimana kemampuan manipulatif anak sebelum dan sesudah di berikan perlakuan ( *Treatment*). Hal ini dapat dilihat pada hasil peningkatan jumlah presentase yang terjadi pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. yang menunjukkan bahwa kelima belas subjek penelitian jauh lebih berkembang di bandingkan dengan hasil skor *pretest* peserta didik. Yang dimana hanya sebagian anak yang mendapat hasil skor tinggi saat memainkan permainan tradisonal *dende-dende* tersebut.dilihat dari skor rata-rata hasil *pretest* 25,3% dan hasil *post test* terdapat 35,6%

Sesuai dengan hasil penelitian yang di peroleh pada saat penelitian melalui permainan tradisional *dende-dende* menunjukkan bahwa kelima belas subjek penelitian memperoleh skor *pretest* dan *postets* dengan skor yang berbeda. Dari tabel data skor *pretest* peserta didik yang mendapat nilai terendah yaitu 20 dapat di lihat bahwa kemampuan manipulatif peserta didik pada permainan tradisional *dende-dende* masih kurang di bandingkan dengan teman teman lainnya. Sedangkan nilai pada penelitian *pretest* tertinggi diperoleh oleh peserta didik ARS,AN,NFS Dengan nilai 40 dapat dilihat bahwa kemampuan manipulatif dalam permainan tradisional *dende-dende* adalah yang paling bagus diantara peserta didik lainnya. Kemudian berdasarkan hasil penelitian dari tabel data skor *postest* memiliki peningkatan setelah diberikan *treatment* dimana kelima belas subjek menunjukkan hasil peningkatan yang cukup signifikan, terdapat 7 anak yang memperoleh skor yang cukup baik, sedangkan anak yang memiliki skor 20 pada sara *pretest* memiliki peningkatan pada data *postest* yaitu skor 31 hal ini menunjukkan bahwa anak sudah dapat berkembang sangat baik untuk setiap aspek penelitian kemampuan manipulatif anak.

Pada observasi awal yang dilakukan beberapa anak belum mampu melakukan kemampuan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan. Dan itu disebabkan karena anak masih belum mampu melompat dan meletakkan kaki dengan sesuai pada saat bermain, dan berjinjit mengikuti aturan main sesuai dengan yang telah di perhatikan oleh guru,melainkan anak hanya berjalan ketika bermain, selain itu sebagian anak juga belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan kepada guru. Hal ini

disebabkan karena anak belum mengetahui cara bermain permainan *dende-dende* dikarenakan pada zaman sekarang anak lebih dominan bermain menggunakan media digital atau gadget.

Pada observasi akhir, setelah anak diberikan perlakuan berupa penerapan permainan tradisional *dende-dende*, kemampuan manipulatif anak dapat meningkat, Hal ini dapat dilihat dari kemampuan ketika anak diminta untuk melempat dan melompat menggunakan satu kaki sudah tepat, dan juga pada saat anak diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pada guru anak sudah mampu menjawab beberapa pertanyaan.

Selain pengembangan kemampuan manipulatif dengan permainan tradisional *dende-dende* juga bisa mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya seperti NAM karena sebelum bermain anak lebih dulu diajarkan untuk sebelum belajar, mengenalkan warna dan bentuk yang ada pada media permainan *dende-dende* sebagai benda ciptaan tuhan dan manusia, pengembangan motorik dimana anak mampu mengkordinasikan mata dan tangannya sehingga anak lebih terampil dalam menggunakan motorik halus maupun kasar dan juga sosial emosionalnya anak dapat bekerja sama dengan temannya sendiri.

Hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya peningkatan kemampuan manipulatif anak setelah diberikan permainan tradisional *dende-dende*. Hasil nilai-nilai rata-rata *pretest* diperoleh skor 25,3 dan pada saat *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh 35,6. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata kemampuan manipulatif anak dari sebelum pemberian permainan tradisional *dende-dende* dan menunjukkan adanya pengaruh yang didapatkan setelah pemberian permainan *dende-dende*.

Dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp sig ( 2- tailed )* sebesar  $<0,001(p<0,005)$  dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.

Permainan tradisional *dende-dende* berpengaruh terhadap kemampuan manipulatif anak dan menjadi salah satu bagian penting dalam membantu anak melatih otot-otot tubuh karena dengan menggunakan media tersebut anak lebih tertarik dan tidak cepat bosan dari pada hanya bermain menggunakan gadget saja. Media permainan tradisional *dende-dende* merupakan permainan tradisional yang di modifikasi oleh peneliti menggunakan kardus bekas dengan di lapisi kertas warna yang berbentuk kotak sesuai dengan jumlah injakan kaki yang harus di injakkan oleh anak, sehingga anak akan lebih mudah dalam bermain permainan tradisional *dende-dende*

Sesuai dengan hambatan dari hasil penelitian terkait kemampuan manipulatif anak pada permainan tradisional *dende-dende* setelah melakukan beberapa penelitian dan melakukan penelitian *pretest* dengan *posttest* secara keseluruhan memiliki peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan manipulatif anak setelah diberikan permainan tradisional *dende-dende*. Terkait dengan nilai rata-rata *pretest* diperoleh skor 25,3 dan *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 35,6 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain permainan tradisional *dende-dende* , dimana pada kegiatan bermain tersebut merupakan suatu hal yang baru bagi anak sehingga melalui kegiatan bermain permainan tradisional menjadi daya tarik tersendiri bagi

anak untuk ikut aktif dalam melakukan kegiatan sambil bermain khususnya dalam perkembangan motorik pada anak sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson ( Sera Yulianti,2019 ) Memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial lainnya.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari data penelitian terkait dengan rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaruh permainan tradisional dende-dende yang dapat melatih kemampuan manipulatif anak usia (5-6 Tahun) di Ra Aisyiyah Likuboddong kabupaten Gowa, secara keseluruhan dimana adanya peningkatan kemampuan manipulatif anak setelah diberikan permainan tradisional *dende-dende* . Hasil nilai-nilai rata-rata *pretest* diperoleh skor 25,3 dan pada saat *posttest* nilai rata-rata yang di peroleh 35,6. Saya tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan manipulatif anak dari sebelum pemberian permainan tradisional *dende-dende* dan menunjukkan adanya pengaruh yang di dapatkan setelah pemberian permainan *dende-dende* terhadap kemampuan Manipulatif anak usia ( 5-6 tahun ) di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan beberapa saran sebagai berikut:

- a) Bagi guru, penerapan permainan tradisional *dende-dende* dalam pembelajaran harus lebih ditingkatkan, dikarenakan selain mampu meningkatkan kemampuan anak, juga agar guru dapat mampu melestarikan beberapa permainan budaya tradisional yang sudah mulai tidak pernah dimainkan oleh anak.

- b) Bagi peneliti, diharapkan semoga dapat melakukan penelitian yang lebih lanjut, tentang penerapan permainan tradisional *dende-dende* dalam meningkatkan kemampuan manipulatif, dilakukan penelitian ulang yang dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak dengan harapan dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Dan penelitian selanjutnya yang tertarik dengan kemampuan manipulatif pada permainan tradisional diharapkan dapat menciptakan serta mengujicobakan media-media yang lebih bervariasi, sehingga dapat menambah referensi untuk pengembangan kekasaraan anak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, K., Febriananda, F., Satria, I. B., Natfi, A., & Yarni, L. (2023). Perkembangan anak usia dini. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(5).
- Ariani, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan motorik pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12347-12354.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi anak melalui permainan olahraga di taman kanak-kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438-444.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349-354.
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) STPPA tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112-136.
- Latief, F., & Hijriah, H. (2022). Pengaruh permainan tradisional Mallogo dan Toko-Toko Diang terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong.

- Mahmud, B. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana stimulasi perkembangan pada anak usia dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 58-69.
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-61.
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). Etnomatematika permainan tradisional anak Makassar sebagai media pembelajaran geometri pada siswa SD. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 22-32.
- Pinangkaan, E. A., Silaban, R. A., & Ramli, M. (2023). *Teori Bermain*. Penerbit Tahta Media.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: Konteks anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 8-23.
- Syam, N. H. (2021). Dende-Dende, permainan tradisional suku Makassar. *Jurnal Syntax Imperatif*.
- Supriyanto, S. (2021). Pengembangan media permainan tradisional Dakon berbasis teori Bruner. *Joyful*.
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan tradisional Indonesia sebagai media penanaman nilai moral pada siswa: Sebuah studi literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10-19.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 159-176.
- Zahra, F. A., & Basri, S. (2017). Penerapan metode bermain Dende-Dende dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 17(2), 661-669.



**LAMPIRAN 1**  
**Kisi-Kisi Instrumen**

**KISI-KISI OBSERVASI TERHADAP  
KEMAMPUAN MANIPULATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Kemampuan Manipulatif	a) Kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.	a. Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	BB
		b. Anak mulai mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	MB
		c. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	BSH
		d. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi dalam bermain agar dapat melatih kelenturan ketika berjalan sehingga tidak membuat anak kaku ketika bermain, dan dapat menyeimbangkan tubuh ketika melompat serta sudah lincah dalam bermain <i>dende-dende</i>	BSB
	b). Kemampuan melakukan permainan fisik dengan aturan	a. Anak belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	BB
		b. Anak mulai mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	MB
		c. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	BSH
		d. Anak dapat melakukan permainan dengan benar sesuai dengan aturan main yang sudah dijelaskan oleh guru	BSB

		menggunakan otot-otot tubuh secara keseluruhan dalam bermain	
c).Kemampuan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	a.	Anak belum mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	BB
	b.	Anak mulai mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	MB
	c.	Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	BSH
	d.	Anak dapat menggunakan otot tangan kanan dan kirinya untuk meraih maupun melempar ketika bermain.	BSB
d). Kemampuan melempar sesuatu dengan terarah	a.	Anak belum mampu melempar sesuatu dengan terarah	BB
	b.	Anak mulai mampu melempar sesuatu dengan terarah	MB
	c.	Anak mampu melempar sesuatu dengan terarah	BSH
	d.	Anak dapat melemparkan batu permainan dengan tepat sasaran yaitu berada ditengah tengah papan permainan dan tidak keluar dari garis permainan ketika anak bermain.	BSB
e).Kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan	a.	Anak belum mampu untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan	BB
	b.	Anak mulai mampu untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan	MB
	c.	Anak mampu untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan	BSH
	d.	Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	BSB

		oleh guru terkait tema pembelajaran pada hari tersebut.	
--	--	---	--

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik





### Rubrik Penilaian

1. Mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan

Kriteria	Deskriptif	Skor
Berkembang sangat baik (BSB)	Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.	3
Mulai berkembang (MB)	Anak mulai mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	2
Belum Berkembang (MB)	Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1

2. Mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Kriteria	Deskriptif	Skor
Berkembang sangat baik (BSB)	Anak sudah mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	3
Mulai berkembang (MB)	Anak mulai mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	2
Belum Berkembang (MB)	Anak belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	1

3. Mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

<b>Kriteria</b>	<b>Deskriptif</b>	<b>Skor</b>
Berkembang sangat baik (BSB)	Anak sudah mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	3
Mulai berkembang (MB)	Anak mulai mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	2
Belum Berkembang (MB)	Anak belum mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	1

#### 4. Mampu melempar Sesuatu dengan terarah

<b>Kriteria</b>	<b>Deskriptif</b>	<b>Skor</b>
Berkembang sangat baik (BSB)	Anak sudah mampu melempar sesuatu dengan terarah	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	Anak mampu melempar sesuatu dengan terarah	3
Mulai berkembang (MB)	Anak mulai mampu melempar sesuatu dengan terarah	2
Belum Berkembang (MB)	Anak belum mampu melempar sesuatu dengan terarah	1

## 5. Mampu untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan

Kriteria	Deskriptif	Skor
Berkembang sangat baik (BSB)	Anak sudah mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	Anak mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan	3
Mulai berkembang (MB)	Anak mulai mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan	2
Belum Berkembang (MB)	Anak belum mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan	1





## **LAMPIRAN 3**

**Lembar Penilaian Kemampuan Manipulatif *Pretest* dan  
*Post test***

## Lembar Penilaian

### a. Lembar Penilaian (*Pretest*)

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				
9.	Melompat ketika bermain				
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

**MB** : Mulai Berkembang

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** : Berkembang Sangat Baik



**b. Lembar Penilaian (Postest)**

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				
9.	Melompat ketika bermain				
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik





## LAMPIRAN 4

**Hasil Penilaian Kemampuan Manipulatif *Pretest* dan *Post test***

## Lembar Penilaian

### a. Lembar Penilaian (*Pretest*)

Nama : ARS

Kelas : B

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√	√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**b. Lembar Penilaian (Postest)**

**Nama : ARS**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

Nama : MRG

Kelas : B

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√		
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : MRG**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : MNA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi			√	
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri		√		
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√		
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "	√			

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : MNA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi			√	
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : MRS**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi			√	
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri		√		
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√		
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : MRS**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
----	-----------------	-----------------

		<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi			√	
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

**BB** : Belum Berkembang

**MB** : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : AN**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
----	-----------------	-----------------

		<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi		√		
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri		√		
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√	√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (Postest)**

**Nama : AN**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB

1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembag Sangat Baik



**Lembar Penilaian (Pretest)**

**Nama : KAM**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB

1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi			√	
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri		√		
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "	√			

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : KAM**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : NFS**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB

1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi				√
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : NFS**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara				√

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembag Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : KA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB

1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi		√		
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : KA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara				√

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : MWM**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara		√		

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : MWM**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara		√		

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "				√

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : AF**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : AF**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : DA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara		√		

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√		
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : DA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara				√

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : DAR**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : NM**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara		√		

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan				√
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : NA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan		√		
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : NA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>			√	
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : NA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara				√

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan		√		
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah			√	
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan			√	
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain			√	
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : NA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara			√	

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri				√
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki				√
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>				√
9.	Melompat ketika bermain				√
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Pretest*)**

**Nama : MA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara	√			

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	√			
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan			√	
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah		√		
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan		√		
7.	Berdiri menggunakan satu kaki		√		
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat dengan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>Dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



**Lembar Penilaian (*Postest*)**

**Nama : MA**

**Kelas : B**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara				√

	terkoordinasi				
2.	Melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan			√	
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan				√
4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri			√	
5.	Melempar sesuatu dengan terarah				√
6.	Menjawab pertanyaan yang di ajukan				√
7.	Berdiri menggunakan satu kaki			√	
8.	Mengetahui kegunaan batu dalam permainan <i>dende-dende</i>		√		
9.	Melompat ketika bermain		√		
10.	Mengetahui kapan melompat menggunakan 2 kaki maupun 1 kaki dalam bermain " <i>dende-dende</i> "		√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik





## **LAMPIRAN 5**

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
( RPPH )**

Nama Sekolah : Ra Aisyiyah Likuboddong

Kelompok : B ( 5-6 Tahun )

Pertemuan : Satu

Tema/Sub tema : Diri sendiri/kesukaanku/permainan tradisional

Alokasi Waktu : 2x30 Menit

1. Indikator pencapaian pembelajaran :

- a) Anak terbiasa menghafal surah pendek
- b) Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi
- c) Anak dapat melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
- d) Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada papan permainan

2. Karakter anak didik yang di harapkan :

1. Disiplin
2. Tekun
3. Tanggung jawab
4. Ketelitian
5. Percaya diri

3. Materi pokok :

- Permainan tradisional *dende-dende*

4. Metode pengajaran :

- Berkelompok, Tanya jawab

5. Langkah-langkah kegiatan :

a) Pembukaan :

- Baris-berbaris sebelum masuk kelas, Mengucapkan salam, Berdoa, Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang apa itu permainan tradisional

b) Kegiatan inti :

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru :

- ❖ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar anak didik dan guru secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
- ❖ Memfasilitasi anak didik dalam melakukan permainan tradisional *dende-dende*

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru:

- a) Menjelaskan kepada anak didik untuk melakukan permainan

tradisional *dende-dende*

- b) Mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain permainan tradisional *dende-dende*
- c) Mengajak anak didik untuk melakukan permainan tradisional *dende-dende*
- d) Mengajak anak didik untuk menyebutkan berapa angka yang ada pada papan permainan tradisional *dende-dende*

C). Istirahat

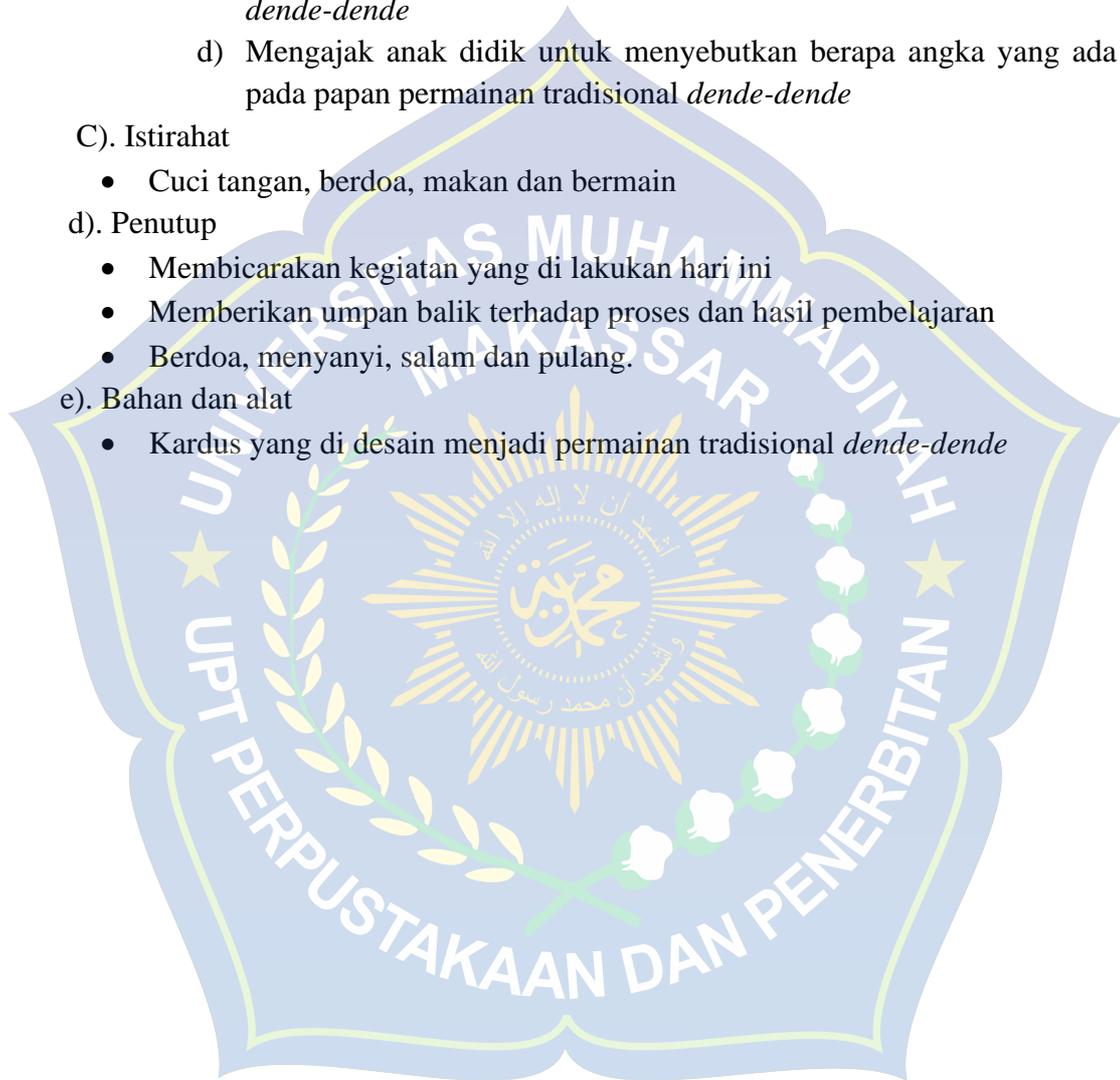
- Cuci tangan, berdoa, makan dan bermain

d). Penutup

- Membicarakan kegiatan yang di lakukan hari ini
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Berdoa, menyanyi, salam dan pulang.

e). Bahan dan alat

- Kardus yang di desain menjadi permainan tradisional *dende-dende*



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
( RPPH )**

Nama Sekolah : Ra Aisyiyah Likuboddong  
 Kelompok : B ( 5-6 Tahun )  
 Pertemuan : Kedua  
 Tena/Sub tema : Diri sendiri/kesukaanku/permainan tradisional  
 Alokasi Waktu : 2x30 Menit

1. Indikator pencapaian pembelajaran :

- a) Anak terbiasa menghafal surah pendek
- b) Anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan
- c) Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- d) Anak dapat melempar sesuatu dengan terarah

2. Karakter anak didik yang di harapkan :

- 1) Disiplin
- 2) Tekun
- 3) Tanggung jawab
- 4) Ketelitian
- 5) Percaya diri

3. Materi pokok :

- Permainan tradisional *dende-dende*

4. Metode pengajaran :

- Berkelompok, Tanya jawab

5. Langkah-langkah kegiatan :

a).Pembukaan :

- Baris-berbaris sebelum masuk kelas, Mengucapkan salam, Berdoa, Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang apa itu permainan tradisional

b) Kegiatan inti :

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru :

- ❖ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar anak didik dan guru secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
- ❖ Memfasilitasi anak didik dalam melakukan permainan tradisional *dende-dende*

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru:

- a) Menjelaskan kepada anak didik untuk melakukan permainan tradisional *dende-dende*

- b) Mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain permainan tradisional *dende-dende*
- c) Mengajak anak didik untuk melakukan permainan tradisional *dende-dende*
- d) Mengajak anak didik untuk menyebutkan berapa angka yang ada pada papan permainan tradisional *dende-dende*
- c). Istirahat
  - Cuci tangan, berdoa, makan dan bermain
- d). Penutup
  - Membicarakan kegiatan yang di lakukan hari ini
  - Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
  - Berdoa, menyanyi, salam dan pulang.
- e). Bahan dan alat
  - Kardus yang di desain menjadi permainan tradisional *dende-dende*



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
( RPPH )**

Nama Sekolah : Ra Aisyiyah Likuboddong

Kelompok : B ( 5-6 Tahun )

Pertemuan : Ketiga

Tema/Sub tema : Diri sendiri/kesukaanku/permainan tradisional

Alokasi Waktu : 2x30 Menit

1. Indikator pencapaian pembelajaran :

- a) Anak terbiasa menghafal doa doa harian
- b) Anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan
- c) Anak dapat menyebutkan warna yang ada pada papan permainan
- d) Anak dapat mengetahui batu permainan berbentuk lingkaran
- e) Anak dapat melompat ketika bermain

2. Karakter anak didik yang di harapkan :

- 1) Disiplin
- 2) Tekun
- 3) Tanggung jawab
- 4) Ketelitian
- 5) Percaya diri

3. Materi pokok :

- Permainan tradisional *dende-dende*

4. Metode pengajaran :

- Berkelompok, Tanya jawab

5. Langkah-langkah kegiatan :

a).Pembukaan :

- Baris-berbaris sebelum masuk kelas, Mengucapkan salam, Berdoa, Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang apa itu permainan tradisional

b) Kegiatan inti :

- Eksplorasi

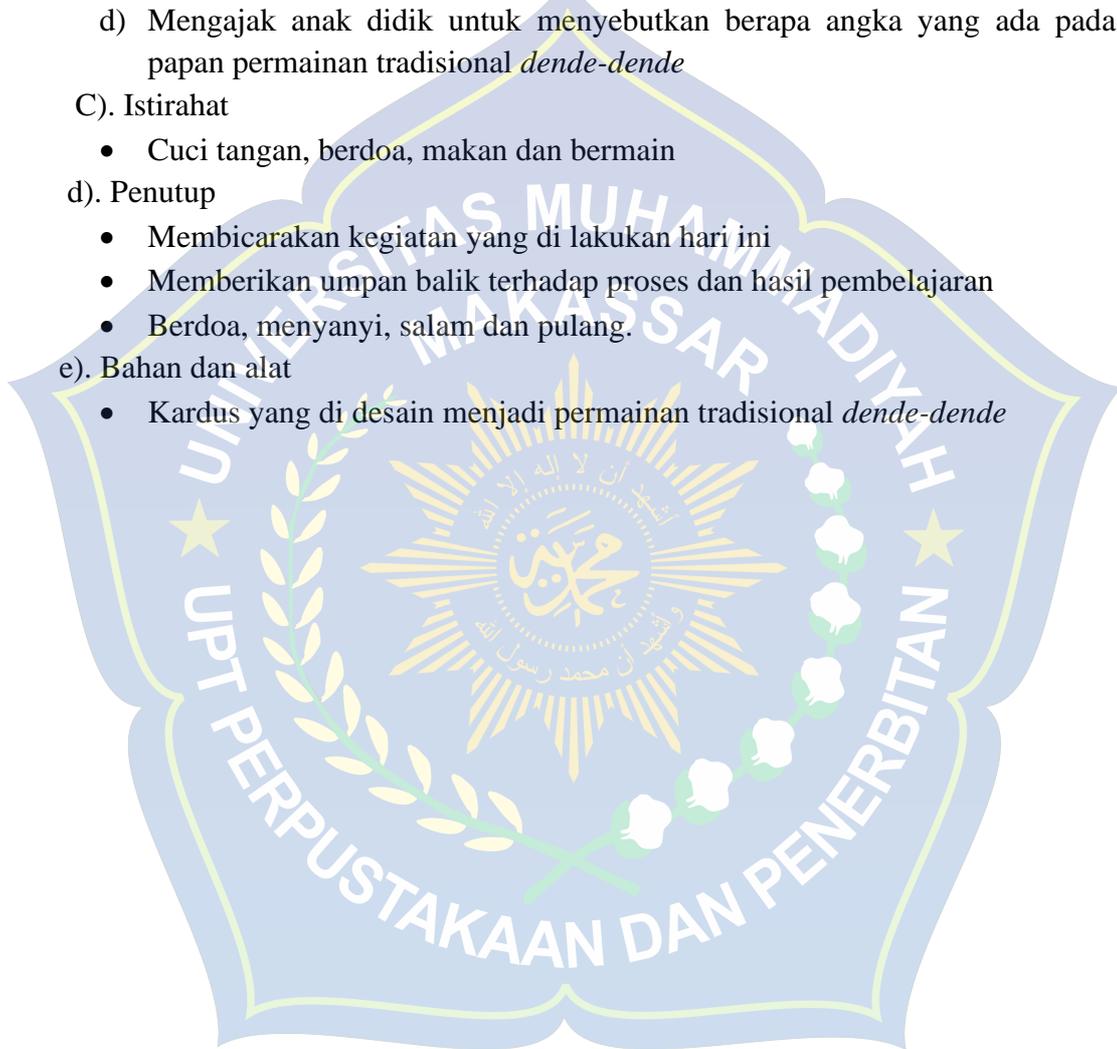
Dalam kegiatan eksplorasi guru :

- ❖ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar anak didik dan guru secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
- ❖ Memfasilitasi anak didik dalam melakukan permainan tradisional *dende-dende*

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru:

- a) Menjelaskan kepada anak didik untuk melakukan permainan tradisional *dende-dende*
  - b) Mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain permainan tradisional *dende-dende*
  - c) Mengajak anak didik untuk melakukan permainan tradisional *dende-dende*
  - d) Mengajak anak didik untuk menyebutkan berapa angka yang ada pada papan permainan tradisional *dende-dende*
- C). Istirahat
- Cuci tangan, berdoa, makan dan bermain
- d). Penutup
- Membicarakan kegiatan yang di lakukan hari ini
  - Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
  - Berdoa, menyanyi, salam dan pulang.
- e). Bahan dan alat
- Kardus yang di desain menjadi permainan tradisional *dende-dende*





## **LAMPIRAN 6**

**Dokumentasi**

## Permainan tradisional *dende-dende*



### 1. KEGIATAN PRETEST

*Pretest* kegiatan melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi





## 2. KEGIATAN TREATMENT I

Peneliti mengajak anak bermain permainan tradisional *dende-dende*



## 3. KEGIATAN TREATMENT II

Subjek di arahkan oleh peneliti untuk bermain tradisional *dende-dende* dengan cara melompat



#### 4.KEGIATAN TREATMENT III

Subjek peneliti di arahkan untuk melakukan kegiatan permainan tradisional *dende-dende*



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Prodi : SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional bermain *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Dr. Andi Paida, M.Pd  
2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 3/8/24	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perawakan Paper</li> <li>- Pembahasan</li> <li>- Catatan Masalah</li> <li>- Kesimpulan</li> <li>- Simpulan</li> <li>- Kesimpulan</li> <li>- Tawar Permintaan</li> <li>PP</li> </ul>	

Catatan:  
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Agustus

2024 Mengetahui,

Ketua Prodi PG PAUD

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

NBM. 951830

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sekeloa Atas No. 100 Makassar  
Telp. (0411) 860377, 860372, 860373  
Faksimil: 0411860373, 860372  
Web: www.ummu.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Prodi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional bermain *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Dr. Andi Paida, M.Pd  
2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 6/9/24	- Pada Pembahasan Cantumkan data hasil penelitian yang diperoleh pada saat melakukan penelitian.  - Sertakan pada pembahasan dan hasil penelitian ditemui.  - Sertakan semua catatan	

**Catatan:**  
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, September 2024  
Mengetahui,  
Ketua Prodi PG PAUD  
  
**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**  
NBM. 951830

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 299 Makassar  
Telp. 0411-860817/860112 (Fax)  
Email: [depan@umma.ac.id](mailto:depan@umma.ac.id)  
Web: <http://depan.umma.ac.id>

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Prodi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional bermain *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Dr. Andi Paida, M.Pd  
2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Senin, 9/9/24	-Campurkan Abstrak -Campurkan hasil data penelitian. -Uraikan pada Pembahasan hasil penelitian observasi dan data hasil tes penelitian. -Rumusan DP disesuaikan.	

Catatan:  
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, September 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PG PAUD

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

NBM. 951830

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Prodi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional bermain *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Dr. Andi Paيدا, M.Pd  
2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4.	Senin, 20/9/24	Grupusan Sebaikkan Nasi Rendahan. - Sebaikkan Catatan.	
5.	Senin, 22/9/24	- AEC Urutan Skripsi	

**Catatan:**  
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, September 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PG PAUD

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

NBM. 951830

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Prodi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional bermain *dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 tahun) Di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Dr. Andi Paida, M.Pd  
2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Selasa /8/8/2024	Perhatikan Penulisan Bab 4.	
2	Jum'at /11/8/2024	Perbaikan daftar Pustaka	
3	Plab /30/10/2024	ACC	

Catatan:  
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing  
Makassar, Agustus 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PG PAUD



**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

NPM 051830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

: 4730/05/C.4-VIII/VIII/1445/2024

: 1 (satu) Rangkap Proposal

: Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

Muhammadiyah Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16734/FKIP/A.4-II/VII/1446/2024 tanggal 30 Juli 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NUR AISYAH

No. Stambuk : 10545 1102720

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DENDE-DENDE TERHADAP KEMAMPUAN MENIPULATIF ANAK USIA (5-6 TAHUN) DI RA AISYIYAH LIKUBODDONG KABUPATEN GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 Agustus 2024 s/d 5 Oktober 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muhi. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Nur Aisyah  
NIM : 105451102720  
Judul Penelitian : Pengaruh permainan tradisional *Dende-dende* terhadap kemampuan manipulatif anak usia (5-6 Tahun) Di Ra Aisyiyah likuboddong Kab Gowa  
Tanggal Ujian Proposal : 09 juli 2024

#### Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	24 Desember 2023	Melakukan observasi ke RA Aisyiyah Likuboddong Kab Gowa	
2.	02 Agustus 2024	Persuratan Ke Ra Aisyiyah Likuboddong	
3.	19 Agustus 2024	Treatment di kelompok B	
4.	26 Agustus 2024	Treatment di kelompok B	
5.	29 Agustus 2024	Treatment di kelompok B	
6.	05 Oktober 2024	Persuratan Selesaiannya Penelitian	

Gowa, Oktober 2024

Kepala Sekolah Ra Aisyiyah  
Likuboddong



St. Nurbivah, S.Pd.I

NB 6978713



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

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, 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 : Nur Aisyah

Nim : 105451102720

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	0 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

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

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

Makassar, 09 November 2024

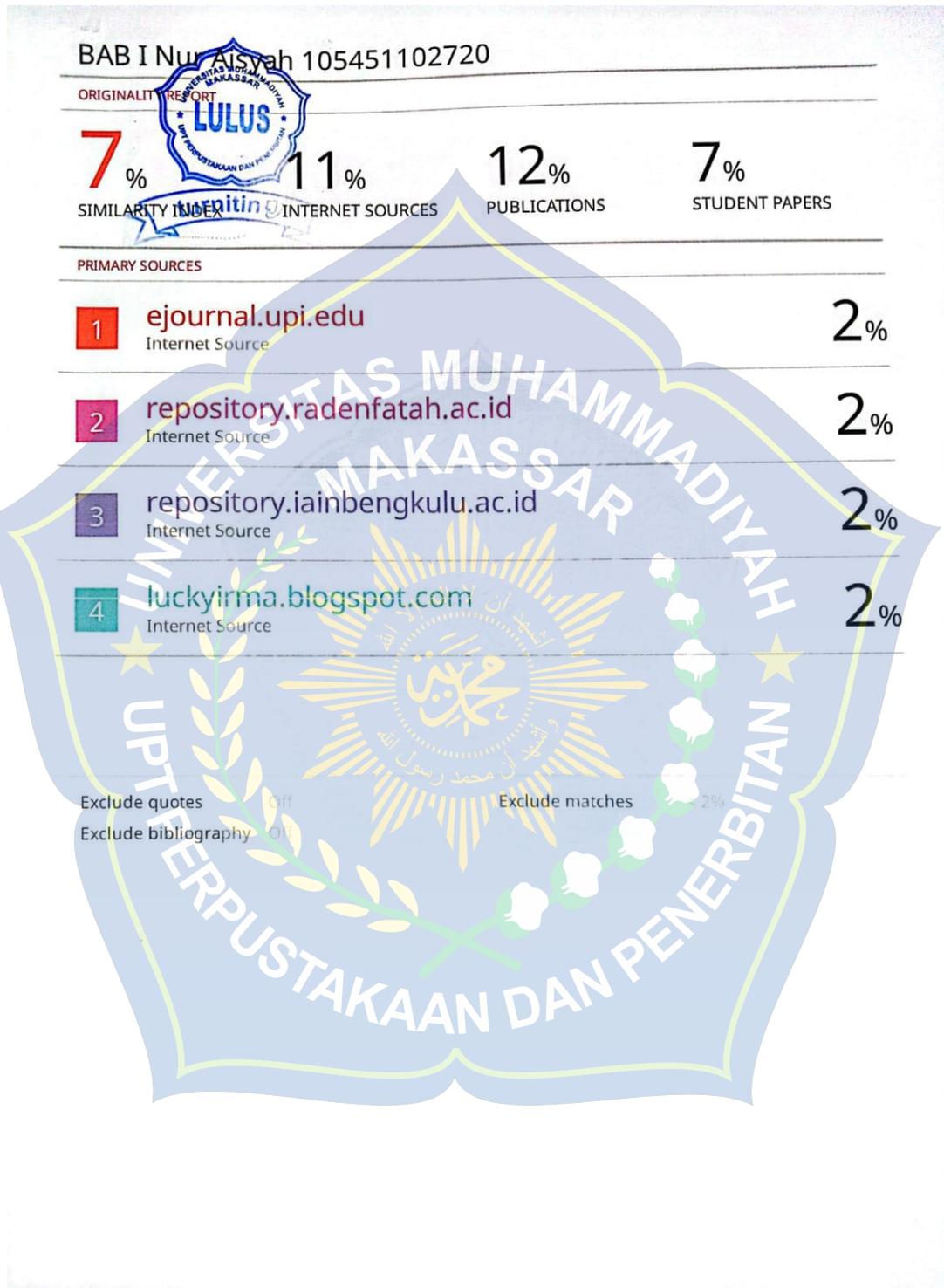
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nurjannah, S.Hum.,M.I.P

NBM. 964 591



## BAB II Nur Aisyah 105451102720

### ORIGINALITY REPORT

**13%** **LULUS** **13%**

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="http://journal.uir.ac.id">journal.uir.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://jurnal.iain-bone.ac.id">jurnal.iain-bone.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes  Off

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPTI PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

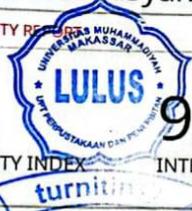


### BAB III Nur Aisyah 105451102720

ORIGINALITY REPORT

**9%**

SIMILARITY INDEX



**9%**

INTERNET SOURCES

**4%**

PUBLICATIONS

**4%**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Amirotun Sholikhah. "STATISTIK DESKRIPTIF DALAM PENELITIAN KUALITATIF", KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 1970 Publication	<b>2%</b>
<b>2</b>	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	repository.uhn.ac.id Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	repository.upi.edu Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off

BAB IV Nur Aisyah 105451102720

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes  Off

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  2%



BAB V Nur Aisyah 105451102720

ORIGINALITY REPORT

4%



4%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)  
Internet Source

4%

Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 2%



## RIWAYAT HIDUP



Nur Aisyah lahir pada tanggal 04 Mei 2003 di kampung Beru. Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Herman dan Ibu Syamsiah. Mulai menempuh pendidikan formal tingkat pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN Cambajawaya, dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan formal pada jenjang ( SMP ) di MTS Muhammadiyah Cambajawaya, dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan formal di jenjang sekolah menengah ( SMA ) di MA Muhammadiyah Cambajawaya dan dinyatakan lulus pada tahun 2020. Peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta. tepatnya di universitas Muhammadiyah Makassar ( Unismuh ) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan ( FKIP ) Dengan program studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini.

Alhamdulillah berkat Rahmat Allah SWT serta doa dan dukungan yang tiada henti dari orang tua saudara kerabat, dan sahabat-sahabat, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sampai pada titik ini, dengan judul skripsi " PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *DENDE-DENDE* TERHADAP KEMAMPUAN MANIPULATIF ANAK USIA ( 5-6 TAHUN ) DI RA AISYIYAH LIKUBODDONG KABUPATEN GOWA"