

**PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CENGE-CENGE
PADA TKN PULAU NENAS KOTABUNAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

SITI FEBRYANTI A LASAHIDO

NIM: 20225011



**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRISI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Febryanti A Lasahido
Nim : 20225011
Tempat/Tanggal Lahir : Manado, 01 Februari 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Progra Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Dusun Satu Kotabunan Barat, Bolaang Mongondow Timur
Judul : Peningkatan Motoric Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Cengce-Cengce Pada TK Negeri Pulau Nenas Kotabunan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terdapat duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 2 Juni 2025

Penulis,



Siti Febryanti A Lasahido

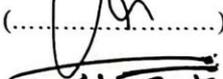
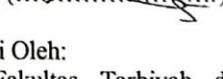
NIM: 20225011

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Cenge-Cenge Pada TKN Pulau Nenas Kotabunan” yang disusun oleh Siti Febriyanti Achjar Lasahido, NIM: 20225011, mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Jumat, 09 Mei 2025 bertepatan dengan 11 Dzulqa’dah 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 22 Mei 2025 M
24 Dzulqa’dah 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Irvan Kuniawan, M.Pd	()
Sekretaris	: Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I	()
Penguji I	: Ismail. K Usman, M.Pd.I	()
Penguji II	: Ilham Syah, M.Pd	()
Pembimbing I	: Irvan Kuniawan, M.Pd	()
Pembimbing II	: Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I	()

Diketahui Oleh:

Dean Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Manado



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Cenge-Cenge pada TKN Pulau Nenas Kotabunan” dengan baik. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan menuju jalan tereng menerang. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat terakhir guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak melakukan kesalahan namun karena banyak dukungan dari berbagai pihak terutama dari kedua pembimbing yaitu Bapak Irvan Kurniawan, M.Pd dan Ibu Dr. Nurhayati, M.Pd. yang telah mengorbankan waktu dan pikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis mulai dari bimbingan awal sampai penyelesaian skripsi ini sehingga semua bentuk kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini bisa diatasi.

Kemudian penulis sangat bersyukur dan terima kasih kepada dosen penguji yaitu Bapak Ismail K Usman, M.Pd dan Bapak Ilham Syah, M.Pd yang telah memberikan saran dan arahan terbaiknya bagi penulis sehingga membuat penulis menjadi lebih baik. Terima kasih penulis sampaikan karena telah menjadi dosen penguji terbaik bagi penulis.

Selain itu dalam penyelesaian Pendidikan S-1 ini, tentu penulis mendapat berbagai fasilitas Pendidikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Prof Dr. Ahmad Rajafi, M.HI Selaku Rektor IAIN Manado, dan seluruh jajarannya yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk bisa menempuh Pendidikan di IAIN Manado.

2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado
3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku wakil Bidang I Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado
4. Dr. Dra.Nurhayati, M.Pd.I selaku wakil Dekan II Bidang Keuangan, Administrasi Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pembimbing 2 yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sampai skripsi ini diselesaikan.
5. Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I selaku wakil Dekan III Bidang Kesiswaan dan kerja Sama
6. Irvan Kurniawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado yang selama ini sudah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
8. Guru dan Tenaga Kependidikan TKN Pulau Nenas Kotabunan yang telah membantu mengumpulkan data di lapangan.
9. Orangtua dan suami serta anak-anak saya yang selama ini mendoakan, memberikan dukungan dan semangat hingga penulis bisa menyelesaikan studi ini
10. Keluarga dan teman-teman serta sahabat seperjuangan yang tidak bisa saya sebut satu persatu namanya yang selalu membantu penulis.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, segala kritik dan saran yang diharapkan demi perbaikan dan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

Manado, Februari 2025

Siti Febryanti A Lasahido
NIM: 20225011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian	4
G. Definisi Operasional	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	7
B. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran	15
C. Penelitian Yang Relevan	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Latar dan Karakteristik Penelitian	24
B. Desain Penelitian	26
C. Instrument Penelitian.....	29
D. Subjek Penelitian	32
E. Sumber dan Jenis Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data.....	36

H. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Implikasi Penelitian	62
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	19
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Guru	22
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Observasi Siswa	23
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Siswa.....	24
Tabel 4.1 Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra Siklus.....	30
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	34
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II	36
Tabel 4.4 Hasil observasi Siklus II	39
Tabel 4.6 Rangkuman anak yang mengalami peningkatan perkembangan motorik kasar	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	20
Gambar 4.1 Diagram kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan.....	31
Gambar 4.2 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan I	35
Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan II.....	37
Gambar 4.4 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Siklus II	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Balasan

Lampiran 3 RPPS

Lampiran 4 Daftar Nama Siswa

Lampiran 5 Lembar Observasi

Lampiran 6 Dokumentasi

ABSTRAK

Nama : Siti Febryanti Achjar Lasahido
NIM : 20225011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Peningkatan Motoric Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Cenge-Cenge Pada TK Negeri Pulau Nenas Kotabunan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motoric kasar pada anak melalui permainan tradisional cenge cenge pada tk negeri pulau nenas kotabunan. Permainan cenge cenge telah lama dikenal dan memiliki dampak positif terhadap perkembangan motoric anak. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan dokumentasi, bagaimana permainan ini dapat membantu anak dalam berinteraksi, dan bekerja sama, dengan teman sebaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas Permainan cenge cenge seperti melompat, dan berlari. Anak dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motoric kasar anak yang sering terlibat dalam kegiatan menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam bermain, mengekspresikan emosi, serta memahami aturan social dibandingkan dengan mereka yang kurang terekspos pada permainan cenge cenge. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa permainan cenge cenge menjadi permainan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan motoric anak usia dini. Oleh karena itu, dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sangat dianjurkan untuk mendukung keterampilan dan perkembangan motoric kasar pada anak usia dini.

Kata kunci: Keterampilan Anak Melalui Permainan Tradisional.

ABSTRACT

Name : Siti Febryanti Achjar Lasahido
Student ID Number : 20225011
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Study Program : Early Childhood Islamic Education
Title : Improving Gross Motor Skills in Children Through the
Traditional Game of Cenge-Cenge at the Pulau Nenas
Kotabunan State Kindergarten

This study aims to improve gross motor skills in children through the traditional game of cenge cenge at the Pulau Nenas Kotabunan public kindergarten. The cenge cenge game has long been recognized for its positive impact on children's motor skill development. This study employs a qualitative approach using observation and documentation methods to examine how this game can help children interact and collaborate with their peers. The research findings indicate that activities such as jumping and running in the cenge cenge game. Children can significantly contribute to the improvement of gross motor skills in children who frequently participate in activities, demonstrating better abilities in playing, expressing emotions, and understanding social rules compared to those who are less exposed to the cenge cenge game. The conclusion of this study emphasizes that the cenge cenge game is an effective game in developing motor skills in young children. Therefore, in the early childhood education curriculum, it is highly recommended to support the development of gross motor skills in young children.

Keywords: *Children's Skills Through Traditional Games*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Jadi Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal anak sebelum masuk ke dalam satuan Pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini².

Masa anak usia dini sering disebut sebagai *golden age* (masa emas) karena pada masa rentang usia 0-6 tahun anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan fundamental. Sehingga pada masa-masa rentangan ini, diperlukan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.³ Stimulasi untuk pendidikan anak usia dini dapat diberikan berbentuk informal, non formal maupun formal.

¹ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (14)

²Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks, 2013), 6

³Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 84-88

Salah satu aspek pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki potensi sangat besar pada anak yakni perkembangan fisik motorik, salah satunya motorik kasar. Perkembangan fisik motorik adalah aspek perkembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol, gerakan tubuh dan koordinasi, serta, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil. ⁴Motorik kasar merupakan kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki.⁵

Perkembangan motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga bermain juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak. Semakin bervariasinya permainan, anak lebih tertarik untuk belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Bermain dapat membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Namun, pada umumnya guru belum kreatif dan kurangnya permainan kurang menstimulasi perkembangan anak. Salah satu permainan yang dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok ialah permainan tradisional cenge-cenge.

Permainan tradisional cenge-cenge atau yang dikenal dengan engklek merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari

⁴Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Tk dan SD), Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi), Jakarta, 2004

⁵Elizabeth B Hurlock, Perkembangan Anak Jilid I, Jakarta: Erlangga, 1978, h. 150

kotak satu ke kotak berikutnya.⁶ Dengan menggunakan permainan Engklek dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincihan anak dalam permainan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dengan melakukan permainan ini dengan hati yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Mutimmatul Islamiyah di TK Dharma Wanita Sempusari ditemukan bahwa Penerapan Permainan Engklek pada Anak Usia Dini dalam Upaya Mengembangkan Gerak Lokomotor di TK Dharma Wanita Sempusari dikatakan berkembang sesuai harapan.

Hasil observasi di kelas B pada TKN Nenas Kotabunan ditemukan terdapat beberapa anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang. Misalnya anak belum bisa seimbang saat berdiri dengan satu kaki. Hal tersebut terjadi karena kurang bervariasinya metode pembelajaran dalam mengembangkan motorik anak. Dalam pembelajarannya, guru hanya mengajarkan melalui permainan balok, lari-larian, perosotan, ayunan, jungkat-jungkit dimana permainan tersebut kurang menstimulus motorik kasar pada anak.

Penelitian tindakan kelas perlu dilakukan sebagai paya perbaikan dalam suatu pelaksanaan pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan sering dilakukan oleh anak, sebagai upaya meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar terpenuhi sehingga anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang di sajikan oleh pendidik. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Cenge-Cenge pada TKN Pulau Nenas Kotabunan”.

B. Identifikasi Masalah

Pada permasalahan yang peneliti dapatkan maka dapat diidentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran fisik motorik kurang dilakukan di TKN Puau Nenas Kotabunan

⁶Ari Wibowo Kurniawan, Olahraga dan Permainan Tradisional (Malang: Wineka Media, 2019), h. 22

2. Kemampuan motorik kasar beberapa anak belum berkembang secara optimal
3. Guru tidak menggunakan metode yang bervariasi dan menyenangkan untuk melatih motorik kasar anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini di batasi pada:

1. Pengembangan motorik kasar anak yang dimaksud adalah mengembangkan aktivitas gerak anak misalnya meloncat dan berlari.
2. Permainan tradisional cenge-cenge adalah permainan lompat-lompatan di atas tanah yang sudah digambar.
3. Penelitian ini di fokuskan pada anak kelas B TKN Pulau Nenas Kotabunan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui permainan cenge-cenge dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada TKN Pulau Nenas Kotabunan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan cenge-cenge pada TKN Pulau Nenas Kotabunan

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara Teoritis
Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berupa konsep sebagai upaa pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi dalam pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

- b. Bagi guru, dapat memberikan inovasi baru agar guru mampu memberikan strategi yang tepat sehingga bisa mendapatkan tujuan dan hasil yang diharapkan
- c. Bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara jelas dan spesifik istilah-istilah kunci yang digunakan dalam judul penelitian. Hal ini penting agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan maksud dari setiap istilah yang digunakan oleh peneliti. Dengan merumuskan definisi operasional, pembaca maupun pihak-pihak terkait dapat memahami ruang lingkup dan konteks penggunaan istilah sebagaimana yang dimaksud dalam penelitian. Adapun istilah-istilah yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar anak

Perkembangan motorik kasar merujuk pada kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh. Aktivitas ini meliputi keterampilan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Dalam konteks penelitian ini, perkembangan motorik kasar dipahami sebagai peningkatan kemampuan fisik anak sesuai dengan tahapan usia perkembangan yang telah ditentukan. Tujuan utamanya adalah agar anak mampu mengembangkan keterampilan gerak yang optimal, sehingga siap secara fisik dan mental untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

2. Permainan Tradisional Cenge-Cenge

Permainan tradisional Cenge-Cenge merupakan salah satu bentuk permainan rakyat yang berasal dari Sulawesi Utara. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada pola petak yang digambar di tanah, tanpa menginjak garis batas. Di beberapa daerah lain di Indonesia, permainan ini dikenal dengan nama "engklek". Permainan ini tidak hanya

bersifat rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat melatih keseimbangan, koordinasi tubuh, fokus, serta kerja sama dalam tim.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka yang dimaksud dengan "peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Cenge-Cenge pada TKN Pulau Nenas Kotabunan" adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional Cenge-Cenge. Dalam proses ini, anak-anak dilatih untuk mengembangkan keterampilan seperti keseimbangan tubuh, kekompakan dalam bekerja sama, serta konsentrasi dan fokus terhadap aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian, diharapkan anak akan lebih siap secara fisik, sosial, dan emosional untuk menghadapi proses pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu “suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Dengan kata lain, gerak adalah “kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.⁷

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak berkaitan dengan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar anak pada permulaannya tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan latihan dan peningkatan keterampilan anak dalam melakukan aktivitas anak.

⁷Samsudin, Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 10

⁸Ahmad Rudiyanto, Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini, (Lampung: Darussalam Press, 2016), 10.

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunkakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks daei berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.⁹ Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, indikator motorik kasar yang dikembangkan untuk anak usia 4-5 tahun diantaranya yaitu:

- a. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang
- b. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)
- c. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
- d. Melempar sesuatu secara terarah
- e. Menangkap sesuatu secara tepat
- f. Melalukan gerakan antisipasi
- g. Menendang sesuatu secara terarah
- h. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas¹⁰.

2. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Aktivitas fisik yang melibatkan gerak tubuh secara menyeluruh tidak hanya bermanfaat bagi kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, pengembangan motorik kasar memiliki tujuan dan fungsi yang signifikan dalam proses pendidikan anak usia dini.

Menurut Sumantri, tujuan pengembangan motorik kasar adalah sebagai berikut:

⁹Sausan, GHina, Zulmiyeteri, Armaini, “Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Papan Titian Bagi Anak cerebral Palsy Kelas 1 di SLB Lubuk Kilangan Padang.” E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus), Volume 4 No.3 (2015) h.111.

¹⁰Rima Irda Putri, Daviq Chairilsyah, Devi Risma.”Pengaruh Kegiatan Outbond Terhadap Kemampuan Motorik KAsar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Pekanbaru”, JOM FKIP, Vol 5 (1), 2018, h.3

- a. Mampu meningkatkan keterampilan Gerak
Melalui latihan motorik kasar, anak dilatih untuk menguasai berbagai bentuk gerakan dasar seperti berjalan, melompat, berlari, dan melempar. Penguasaan keterampilan ini menjadi fondasi bagi aktivitas fisik yang lebih kompleks di kemudian hari.
 - b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
Aktivitas motorik kasar secara langsung berperan dalam menjaga kebugaran fisik anak. Tubuh yang aktif bergerak akan meningkatkan daya tahan tubuh, memperkuat otot, dan membantu menjaga berat badan ideal.
 - c. Mampu menanamkan sikap percaya diri
Ketika anak berhasil menyelesaikan aktivitas motorik dengan baik, ia akan merasa bangga atas pencapaiannya. Hal ini akan memupuk rasa percaya diri dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru.
 - d. Mampu bekerjasama
Banyak aktivitas motorik kasar dilakukan secara berkelompok, seperti permainan tradisional atau kegiatan fisik bersama. Hal ini menumbuhkan sikap kooperatif, saling menghargai, dan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.
 - e. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif
Dalam pelaksanaan kegiatan fisik, anak diajarkan untuk mematuhi aturan permainan, bersikap jujur dalam berkompetisi, dan menerima kekalahan maupun kemenangan dengan sikap sportif
- Selain tujuan di atas, pengembangan motorik kasar juga memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:
- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak usia dini
Aktivitas motorik membantu mempercepat proses pertumbuhan fisik sekaligus memperkuat sistem imun, yang pada gilirannya berpengaruh terhadap kesejahteraan mental dan spiritual anak.
 - b. Sebagai alat untuk membentuk dan memperkuat tubuh anak usia dini

Latihan motorik kasar akan memperkuat otot, tulang, dan sendi anak. Selain itu, postur tubuh dan koordinasi gerak juga akan berkembang secara optimal.

- c. Sebagai alat melatih ketrampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini

Motorik kasar bukan hanya soal gerak, tetapi juga menuntut koordinasi, konsentrasi, serta perencanaan gerakan yang tepat. Dengan demikian, aspek kognitif anak juga turut berkembang.

- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional

Anak belajar mengelola perasaan saat bermain, seperti rasa senang, kecewa, semangat, dan marah. Hal ini membantu mereka memahami dan mengontrol emosi secara sehat.

- e. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosialnya

Interaksi yang terjadi saat anak bermain bersama teman-temannya memungkinkan mereka belajar nilai sosial seperti berbagi, kerja sama, empati, dan komunikasi.

- f. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan kesadaran akan pentingnya hidup sehat

Melalui aktivitas yang menyenangkan, anak dapat memahami bahwa bergerak dan bermain bukan hanya hiburan, tetapi juga bagian dari gaya hidup sehat¹¹

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak sebagai berikut:

¹¹Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Maghta."Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B DI Paud Widhya Laksmi",e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4. No. 2 - Tahun (2016).h.3

- a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi
- c. Organisme dan psikis
- d. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri¹²

Di samping beberapa uraian di atas, menurut Ahmad ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain:

- a. Faktor Kematangan, Kematangan adalah kesiapan fungsi. Fungsi baik fisik maupun psikis untuk melakukan aktivitas tanpa memerlukan stimulasi dari luar. Misalnya proses anak belajar duduk, merangkak, berjalan atau bercakap-cakap. Proses-proses itu memerlukan periode belajar dan berlatih, proses di atas tidak akan menunjukkan hasil yang maksimal bila anak belum mencapai kematangan.
- b. Faktor Keturunan
 - 1) Tinggi Badan, Orang tua yang mempunyai postur tubuh tinggi cenderung mempunyai keturunan yang tinggi. Demikian pula, orang tua yang pendek pula akan memiliki keturunan yang pendek pula. Namun tinggi tubuh seseorang tidak dapat diramalkan secara tepat, karena faktor lingkungan, gizi, dan kesehatan mempunyai peran penting terhadap perkembangan motoriknya.
 - 2) Kecepatan Pertumbuhan, Kecepatan pertumbuhan ternyata juga merupakan sifat yang diturunkan. Penelitian pada anak kembar identic memperlihatkan bahwa, haid pertama yang dialami kembar identic perempuan terjadi pada usia yang sama. Demikian juga pada perempuan kakak-beradik, haid mereka pada usia yang tidak begitu berbeda.¹³

¹²Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Lampung: Darussalam Press (2016), h. 23.

¹³ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Lampung: Darussalam Pres Lampung (2016), h.23.

4. Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain¹⁴.

Adapun aspek-aspek yang dapat di kembangkan dalam perkembangan motorik kasar anak:

a. **Kelincahan,**

Kelincahan adalah kemampuan anak dalam mengubah posisi dan arah tubuh secara cepat dan tepat waktu ketika sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan maupun kesadaran terhadap posisi tubuhnya. Anak yang lincah cenderung lebih responsif dan tangkas dalam merespon berbagai rangsangan fisik yang datang secara tiba-tiba. Kelincahan juga menjadi dasar penting dalam aktivitas permainan dan olahraga yang melibatkan gerak cepat dan spontan.

b. **Kekuatan**

Kekuatan adalah kemampuan otot untuk melakukan gerakan berpindah tempat secara efisien dan bertenaga. Dalam konteks anak usia dini, kekuatan sering ditunjukkan melalui aktivitas seperti mendorong, menarik, melompat, atau membawa benda ringan. Pengembangan kekuatan otot yang baik mendukung anak untuk lebih aktif secara fisik serta menunjang kesehatan sistem otot dan tulang.

c. **Keseimbangan**

Keseimbangan adalah kemampuan anak untuk mempertahankan posisi tubuhnya, baik saat diam (statik) maupun saat bergerak (dinamik). Kemampuan ini sangat penting dalam kegiatan sehari-hari seperti berdiri dengan satu kaki, berjalan di garis lurus, atau melompat ke

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group (2012), h. 33.

tempat tertentu. Latihan keseimbangan akan membantu anak mengontrol postur tubuh, yang pada gilirannya mendukung kemampuan konsentrasi dan fokus saat belajar.

d. Ketangkasan

Ketangkasan mencakup kemampuan fisik maupun mental dalam melakukan aktivitas dengan cepat, tepat, dan efisien. Ketangkasan melibatkan koordinasi antara pikiran dan gerakan tubuh, sehingga anak dapat merespon situasi dengan cermat dan lincah. Anak yang memiliki ketangkasan tinggi cenderung lebih mampu mengatasi tantangan fisik maupun permainan yang memerlukan pemikiran cepat.

Selain keempat aspek tersebut, perkembangan motorik kasar juga dapat melibatkan unsur daya tahan dan koordinasi. Daya tahan merujuk pada kemampuan tubuh anak untuk melakukan aktivitas fisik dalam waktu tertentu tanpa mudah lelah, sedangkan koordinasi merupakan kemampuan dalam menggerakkan beberapa bagian tubuh secara serempak dan seimbang. Semua aspek ini saling mendukung dan membentuk fondasi penting bagi kesiapan belajar anak secara keseluruhan.

5. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti (1) menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan (2) menggerakkan kaki untuk menendang bola, melompat, berlari pada saat bermain.¹⁵

Dalam karakteristik di atas ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar.

¹⁵Syamsu Yusuf, Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2013) h. 59.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional tersebut, di antaranya sebagai berikut:

- a. Sekolah merancang pelajaran keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan atau kehidupan anak
- b. Sekolah memberikan pelajaran senam atau olahraga kepada para siswa, yang jenisnya disesuaikan dengan usia siswa
- c. Sekolah perlu merekrut guru-guru yang memiliki keahlian dalam bidang-bidang tersebut diatas
- d. Sekolah menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan pelajaran tersebut, seperti alat-alat yang diperlukan dan tempat atau lapangan olahraga.

Perkembangan motorik kasar pada anak juga sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, termasuk pola asuh di rumah dan stimulasi dari sekolah. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang aktif secara fisik—seperti diberi kesempatan bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman sebaya, atau mengikuti kegiatan olahraga—cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih cepat dan seimbang.¹⁶ Oleh karena itu, sinergi antara keluarga dan sekolah dalam menciptakan lingkungan yang mendukung sangat penting untuk mempercepat kematangan motorik anak.

Selain itu, karakteristik motorik kasar anak usia dini menunjukkan adanya peningkatan koordinasi dan kontrol otot besar, yang membuat mereka mampu melakukan gerakan-gerakan kompleks dengan lebih presisi. Kemampuan ini berkaitan erat dengan sistem saraf pusat yang semakin berkembang. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan preferensi terhadap

¹⁶ Suparno, P. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press

aktivitas-aktivitas tertentu yang menuntut ketahanan fisik dan ketepatan gerak, seperti bermain bola, melompat tali, atau bersepeda¹⁷. Oleh sebab itu, memberikan kegiatan yang sesuai minat anak akan membantu memaksimalkan potensi motoriknya.

Tak kalah penting, aspek emosional juga turut memengaruhi karakteristik motorik anak. Anak yang merasa senang dan termotivasi ketika melakukan aktivitas fisik akan lebih antusias dan percaya diri dalam mengeksplorasi kemampuannya. Sebaliknya, tekanan atau ketakutan bisa menghambat perkembangan motorik mereka. Maka, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang positif, inklusif, dan bebas tekanan, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara menyeluruh—tidak hanya fisik, tetapi juga sosial dan emosional¹⁸

B. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Latifa dan Sagala bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun menurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya.¹⁹

Permainan rakyat sering juga disebut permainan tradisional, permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat mensimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik yaitu melatih daya tubuh, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar motorik halus. Aspek

¹⁷ Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

¹⁸ Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

¹⁹ Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional jamuran pada Anak Kelompok B TK Kucup Sari Semarang, *Jurnal Penelitian PAUDIA* Vol. 3 No. 1, (2014), h. 120

kognitif yaitu mengembangkan imajinasin, kreativitas, problem solviring, antisipatif, pemahaman kontekstual. Aspek emosi yaitu control emosi, mengasah empari, pengendalian diri. Aspek bahasa yaitu pemahaman konsep-konsep nilai.

Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat, yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun baik secara lisan, tulisan atau tindakan, dan menggunakan alat sederhana dalam memainkannya dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati dan menggunakan nilai-nilai positif didalamnya.

Permainan tradisional lebih dari sekedar permainan anak-anak didalamnya terdapat berbagai manfaat yang berguna untuk mengembangkan potensi anak di antaranya mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional dan mengembangkan daya kreatif. Permainan tradisional mengajak anak-anak untuk belajar mengembangkan ide kreatif, belajar berusaha dalam mendapatkan sesuatu serta mengajarkan anak-anak memanfaatkan bahan-bahan di sekitar mereka. Selain itu dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak adalah tahapan awal untuk menumbuhkan spirit dalam diri anak-anak untuk mencintai dan mengenal budaya bangsa²⁰

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan sesuatu permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja, khususnya anak-anak yang dapat menyenangkan hati serta mengandung unsur budaya dan tradisi turun temurun.

2. Fungsi dan Manfaat Bermain

²⁰ Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," Jurnal Empowerment 1, No. 2252 (2012), h.45.

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.²¹

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung atau nyanyian atau aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik di kemudian hari.

Permainan juga memiliki fungsi sebagai media stimulasi yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Melalui aktivitas bermain, anak dapat belajar mengenali pola, menyusun strategi, serta menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan situasi permainan. Hal ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak, yang sangat penting dalam proses belajar selanjutnya²².

Selain sebagai sarana belajar yang menyenangkan, permainan tradisional juga berperan dalam memperkenalkan nilai-nilai sosial dan budaya lokal kepada anak sejak dini. Ketika anak memainkan permainan khas daerah seperti Cenge-Cenge, mereka tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga mengenal norma-norma sosial seperti bergiliran, menghargai teman, dan menerima kekalahan. Ini membentuk karakter sosial yang kuat dan membangun identitas budaya sejak usia dini²³.

²¹ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera, (2012), h. 71

²² Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

²³ Suyanto, S. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.

Manfaat lainnya adalah peningkatan kesehatan fisik dan mental anak. Aktivitas fisik dalam permainan tradisional dapat melatih kekuatan otot, memperbaiki postur tubuh, serta menjaga kebugaran secara umum. Selain itu, rasa senang dan bebas yang diperoleh anak saat bermain juga memberikan efek positif terhadap kondisi psikologis mereka, seperti menurunkan stres, memperkuat emosi positif, dan meningkatkan rasa percaya diri²⁴.

3. Permainan Cenge-Cenge dalam Pembelajaran

Permainan cenge-cenge merupakan salah satu permainan tradisional masyarakat Sulawesi Utara yang sangat digemari anak-anak terutama pada usia 7-15 tahun. Permainan ini memiliki sistem permainan yang sederhana dimana yang menjadi pemain dalam permainan berjumlah dua sampai delapan orang. Anak-anak menggemari permainan ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi terdapat nilai edukasi yang terkandung²⁵.

Istilah Cenge-cenge merupakan berasal dari bahasa Melayu Ternate yang artinya adalah menjinjit. Permainan ini bernama cenge-cenge karena orang yang bermain akan melompat-lompat dengan cara menjinjit hanya dengan menggunakan satu kaki dari satu kotak kekotak lainnya yang telah dibentuk. Permainan ini serupa dengan engklek di daerah lain. Permainan ini hanya memiliki perbedaan nama permainan, nama dadu, pola garis dan aturan main²⁶.

Jenis permainan Cenge-Cenge ini sebenarnya banyak, yakni tergantung gambar dan tingkat kesulitan, namun yang paling sering dimainkan ada dua jenis, yaitu Cenge-Cenge rok dan Cenge-Cenge disco. Cenge-cenge rok garis atau bentuk gambarnya menyerupai orang dengan menggunakan rok, sedangkan cenge-cenge disco bentuk gambarnya berbentuk bintang, namun setiap sudutnya berbentuk kotak.

²⁴ Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

²⁵S.R. Naser, F. E. Chandra, S. Saidi. "Etnomatematika pada Permainan Cenge-Cenge Sebagai Media Pembelajaran Matematika" h. 13

²⁶Yulita, R. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, (2017)

Menurut Achroni permainan engklek memiliki manfaat antara lain

- a. Memberikan kegembiraan kepada anak
- b. Menyehatkan fisik anak. Karena, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat
- c. Melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh (motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki
- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan
- e. Mengembangkan ke-mampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.²⁷

Langkah-langkah permainan cenge-cenge yaitu

- a. Para pemain membuat arena cenge-cenge ditanah;
- b. Setiap pemain harus mempunyai gaco yang terbuat dari pecahan genting atau keramik dan diletakkan pada petak pertama arena cenge-cenge;
- c. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan anggota kelompoknya kemudian suteng untuk menentukan urutan bermain;
- d. Pemain kelompok pertama dan urutan pertama mulai melakukan pijakan menggunakan satu kaki dari petakan kedua sampai petakan terakhir dan kembali lagi untuk mengambil gaco yang terdapat pada petakan pertama;
- e. Pemain urutan pertama melemparkan gaconya ke petakan yang kedua, kemudian melanjutkan pijakannya sampai petakan terakhir dan kembali lagi mengambil gaconya ke luar arena bermain;

²⁷ Achroni, K. Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Javalitera. (2012)

- f. Hal tersebut dilakukan secara terus menerus sampai semua petakan sudah pernah diisi oleh gaco pemain yang mempunyai giliran, dan pemain tidak boleh menginjakkan kaki pada petakan yang terisi gaco;
- g. Pergantian pemain urutan kedua, jika pemain urutan pertama melakukan kesalahan dengan menginjak garis arena bermain ataupun gaco yang dilemparkannya tidak tepat sasaran;
- h. Pemain urutan kedua melakukan langkah-langkah seperti pemain urutan pertama sampai melakukan kesalahan dan berganti giliran ke kelompok berikutnya jika kelompok yang pertama semuanya gagal, sampai pemain urutan terakhir;
- i. Setelah semua petakan pada arena bermain cenge-cenge diisi oleh gaco pemain, maka pemain diberi kesempatan untuk mencari daerah kekuasaan;
- j. Untuk mencari daerah kekuasaan atau yang biasa disebut rumah, pemain membelakangi arena bermain kemudian melemparkan gaconya pada arena, sehingga petakan tempat jatuhnya gaco pemain menjadi daerah kekuasaannya;
- k. Daerah kekuasaan yang dimenangkan oleh pemain diberi tanda silang, maka pemain lain tidak boleh menginjak petakan tersebut selama permainan berlangsung;
- l. Pemain yang memperoleh daerah kekuasaan atau rumah terbanyak dinyatakan menang²⁸

Permainan cenge-cenge ini secara tidak langsung akan membentuk karakter anak karena dalam permainan ini mengandung banyak manfaat bagi perkembangan anak. Manfaat yang bisa diambil dari permainan ini adalah melatih fisik dan keseimbangan anak ketika melakukan pijakan dengan satu kaki, melatih konsentrasi anak ketika melemparkan gaco pada petak yang dituju, melatih kecerdasan anak karena dalam permainan dilatih untuk

²⁸S.R. Naser, F. E. Chandra, S. Saidi. "Etnomatematika pada Permainan Cenge-Cenge Sebagai Media Pembelajaran Matematika". *Saintifik@ Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol. 7 (1) 2022, hlm. 11 - 17

berhitung langkah demi langkah yang harus dilewati, melatih anak untuk menaati aturan, melatih anak untuk bersosialisasi dengan temannya dan melatih kreativitas anak.

Adapun perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan cenge-cenge untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar yaitu: (1) menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain; (2) menentukan macam 5 kegiatan bermain; (3) menentukan tempat dan ruang bermain; (4) menentukan bahan dan peralatan bermain; (5) menentukan urutan langkah bermain; (6) merencanakan evaluasi.²⁹

C. Penelitian Relevan

Peneliti mengambil bahan rujukan terkait penelitian yang akan diteliti guna memperkuat penelitian, hal ini yang juga dilakukan untuk menghindari unsur plagiat akan suatu penelitian yang telah ada, dalam hal ini terdapat beberapa rujukan dari penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan penggunaan permainan cenge-cenge dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak..

1. Paujiah, S. N., Safariani, N., Indriani, A., Nurmala, N., Prihatini, A., Sandriani, S., & Asmarani, S. U. dalam *Daarul Ilmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16-22 mengungkapkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar menggunakan media permainan tradisional engklek terbukti sangat baik dan bermanfaat dalam melatih dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.³⁰
2. Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354. Penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional engklek menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah

²⁹ Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kananak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁰ Paujiah, Sinta Nurul, Nur Safariani, Aqvina Indriani, Nila Nurmala, Aisah Prihatini, Sandriani Sandriani, and Sri Utami Asmarani. "Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Berbasis Belajar Sambil Bermain Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Kober Al-Maarif." *Daarul Ilmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 16-22.

permainan. Selain itu, manfaat permainan engklek yaitu kemampuan fisik anak menjadi kuat, melatih keseimbangan, dapat melatih keterampilan pada motorik serta dapat meningkatkan masa otot anak agar otot anak menjadi lebih kuat dan tidak kaku.³¹

3. Anggita R, Ferasinta F. dalam Jurnal Ners Generation 2(1) menemukan bahwa permainan engklek mempengaruhi motorik kasar pada anak. Anak dapat melakukan gerakan lompat satu kaki atau lompat dua kaki dengan gerakan yang terkoordinasi dan seimbang setelah diberikan permainan engklek.³²

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas berfungsi sebagai dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pelaksanaan tindakan dan pengamatan di lapangan. Hipotesis ini dirumuskan berdasarkan kajian teori yang relevan serta hasil observasi awal terhadap kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan telaah teori tentang pentingnya pengembangan motorik kasar pada anak usia dini serta efektivitas permainan tradisional sebagai media pembelajaran, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: *“Jika dalam proses pembelajaran digunakan permainan tradisional Cenge-Cenge, maka kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Negeri (TKN) Pulau Nenas Kotabunan akan meningkat.”*

Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa permainan Cenge-Cenge melibatkan berbagai gerakan fisik seperti melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, mengatur posisi tubuh, dan berpindah tempat secara aktif, yang sangat berkontribusi terhadap penguatan otot besar dan koordinasi tubuh anak. Selain itu, kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok juga

³¹ 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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>

³² Anggita R, Ferasinta F. Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Dengan Permainan Engklek. *Jurnal Ners Generation 2* No. 1 (2023)

mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, yang pada akhirnya berdampak positif pada semangat dan kesiapan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan aspek motorik kasar anak usia dini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Latar dan Karakteristik Penelitian

1. Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) disingkat CAR. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Kegiatan dalam penelitian ini terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).³³

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif. Metode deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data hasil survei dengan pengamatan sederhana. Selanjutnya peneliti mengelompokkan kejadian-kejadian tersebut berdasarkan pengamatan melalui pengumpulan kuesioner, pengumpulan pendapat, dan pengamatan fisik. Metode tersebut digunakan untuk menggambarkan kemampuan guru memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukannya, mulai merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta peningkatan motorik kasar Anak melalui Permainan Cenge-Cenge pada TKN Pulau Nenas Kotabunan.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah peneliti, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah guru kelas. Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

³³ Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Negeri (TKN) Pulau Nenas Kotabunan, yang terletak di Kecamatan Kotabunan, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, Provinsi Sulawesi Utara. Lokasi ini dipilih secara purposive (sengaja) karena karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah dinilai sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional.

TKN Pulau Nenas Kotabunan memiliki lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif, dengan ruang terbuka yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan motorik, termasuk permainan tradisional seperti Cenge-Cenge. Selain itu, antusiasme guru dan keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah menjadi faktor pendukung yang penting dalam menunjang keberhasilan tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, yaitu mulai dari bulan Oktober hingga Desember 2024. Rentang waktu tersebut mencakup seluruh tahapan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, serta analisis data dan penyusunan laporan akhir.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan		
		Oktober	November	Desember
1.	Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian	<i>x</i>		
2.	Observasi Awal		<i>x</i>	
3.	Siklus I Pertemuan I		<i>x</i>	
4.	Siklus I Pertemuan II		<i>x</i>	
5.	Analisis Data dan Refleksi			<i>x</i>
6.	Siklus II			<i>x</i>
7.	Analisis Data dan refleksi			<i>x</i>

B. Desain Tindakan

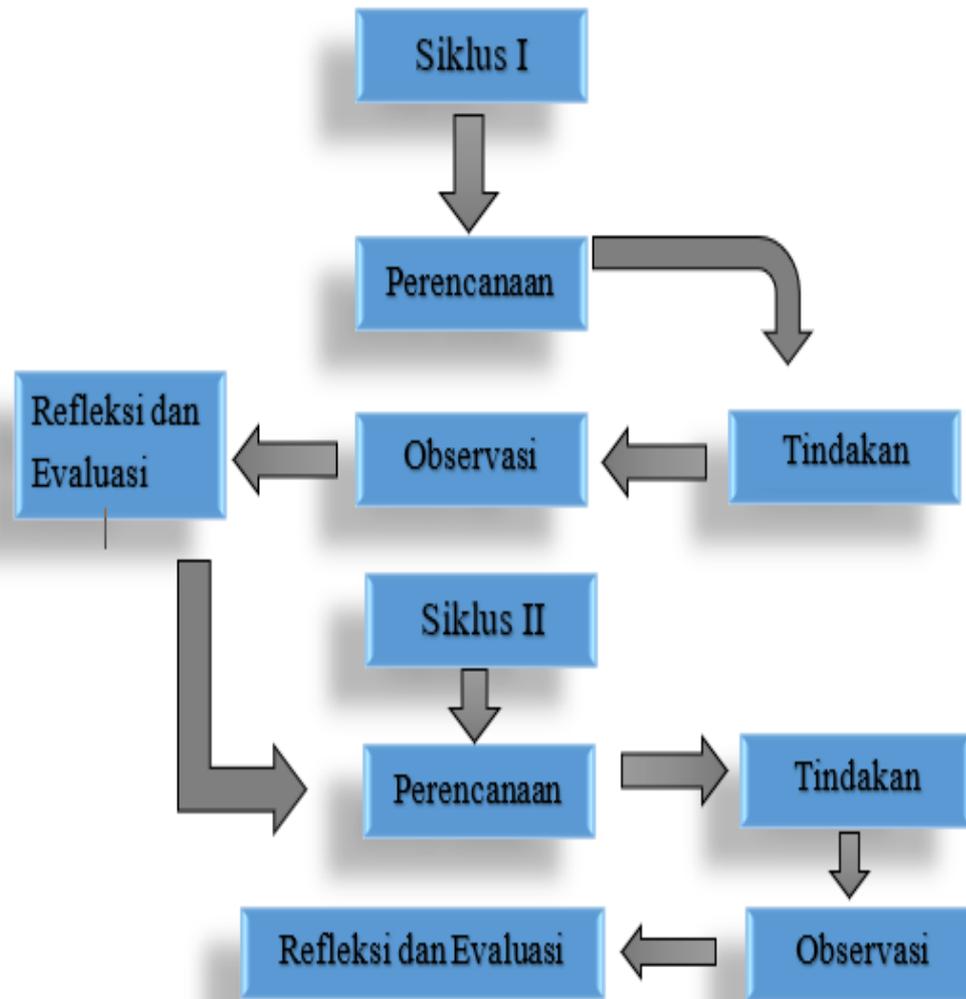
Penelitian ini menggunakan model tindakan kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dalam model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Acting), (3) Observasi (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting). Keempat tahapan ini dilakukan secara sistematis dan berulang untuk memperbaiki serta meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, langkah-langkah kegiatan, alat dan media yang digunakan (dalam hal ini permainan tradisional *Cenge-Cenge*), serta indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Rencana ini dibuat berdasarkan hasil observasi awal terhadap kemampuan motorik kasar anak dan kondisi pembelajaran sebelumnya.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata di kelas. Anak-anak diajak untuk mengikuti permainan tradisional *Cenge-Cenge* secara aktif, dengan bimbingan dan arahan dari guru. Permainan ini dipilih karena dapat melibatkan berbagai gerakan tubuh yang melatih koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot besar anak.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan kolaborator (kepala sekolah atau guru pendamping) mengamati dan mencatat segala aktivitas anak selama kegiatan berlangsung, termasuk respons, partisipasi, kemampuan motorik yang tampak, dan interaksi sosial anak saat bermain.

Pada tahap refleksi, peneliti bersama kolaborator mengevaluasi hasil pengamatan untuk menilai efektivitas tindakan yang dilakukan. Refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya, apabila hasil belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Jika pada akhir siklus II ditemukan peningkatan yang signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan, maka tindakan dapat dikatakan berhasil.



Gambar 3.1 Skema PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Metode penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Melakukan wawancara dengan pihak sekolah dalam hal ini guru untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan model permainan cenge-cenge

4) Menyiapkan instrument lembar observasi peserta didik dan guru untuk mengamati proses dan hasil pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH

c. Observasi

Mengamati semua tindakan serta mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Mengadakan diskusi dengan guru (kolaborator) untuk mengevaluasi hasil dari observasi sehingga dapat diperoleh kelebihan dan kekurangan atas tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari refleksi digunakan sebagai masukan dalam perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I akan di perbaiki di siklus II dengan memperbaiki RPPH dan strategi pembelajaran dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan RPP dan strategi yang sudah diperbaiki.

c. Observasi

Melakukan pengamatan dengan mencatat perubahan dan perkembangan kemampuan bicara anak dari siklus I dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

d. Refleksi

Menggunakan data analisis siklus I dan II sebagai bahan pembuatan laporan. Dengan menganalisa apakah ada perubahan atau peningkatan pencapaian dalam siklus ke II, refleksi yang dilakukan pada setiap pertemuan dirangkum untuk memperoleh gambaran umum dalam setiap siklus.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian kelas ini adalah lembar observasi guru dan siswa, dan lembar hasil tes belajar siswa

a. Lembar Observasi Guru

Observasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru di kelas B TKN Pulau Nenas Kotabunan, dengan fokus utama pada penerapan permainan tradisional Cenge-Cenge dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Data yang diperoleh melalui observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta bagaimana permainan ini diimplementasikan dalam konteks pembelajaran motorik kasar.

Observer yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas B yang memiliki pengalaman langsung dalam mengelola kelas dan mendampingi siswa selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, observer juga akan mencatat berbagai dinamika yang terjadi selama penerapan permainan, seperti tingkat partisipasi siswa, cara guru memotivasi dan mengarahkan anak-anak, serta tantangan yang muncul dalam pelaksanaan permainan tersebut.

Adapun lembar observasi guru pada tabel berikut

Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan yang dilakukan	
		Melakukan	Tidak Melakukan
1.	Mempersiapkan RPPH		
2.	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3.	Memimpin doa sebelum Pelajaran dimulai		
4.	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut		

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan yang dilakukan	
		Melakukan	Tidak Melakukan
5.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6.	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan		
7.	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8.	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9.	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai		

b. Lembar Observasi Siswa

Tabel 3.3 Instrumen Lembar Observasi Siswa

No.	Kode Siswa	ASPEK YANG DINILAI			Kriteria Rata-Rata
		Melompat	Berlari	Keseimbangan	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
dst					
Rata-Rata					
Kriteria					

Keterangan Kategori Penilaian:

- BB (1) : Belum Berkembang
- MB (2) : Mulai Berkembang
- BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

- BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

$$\text{Presentasi Kegiatan (Siswa)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah/frekuensi yang dicari

N = Jumlah Siswa

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek	Indikator Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Melompat	Belum mampu melakukan gerak melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Sudah mulai mampu melakukan gerak melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	mampu melakukan gerak melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Sudah sangat mampu melakukan gerak melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya
2.	Berlari	Belum mampu berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Sudah mulai mampu berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Mampu berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Sudah sangat mampu berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat
3.	Keseimbangan	Belum mampu	Sudah mulai mampu berdiri	mampu berdiri dan	Sudah sangat mampu

No.	Aspek	Indikator Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		berdiri dan melompat dengan satu kaki dalam waktu tertentu	dan melompat dengan satu kaki dalam waktu tertentu	melompat dengan satu kaki dalam waktu tertentu	berdiri dan melompat dengan satu kaki dalam waktu tertentu

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri (TKN) Pulau Nenas Kotabunan yang berjumlah 18 orang. Dari total jumlah tersebut, sebanyak 8 orang merupakan siswa laki-laki dan 10 orang sisanya adalah siswa perempuan. Anak-anak kelompok B dipilih sebagai subjek karena pada usia 5–6 tahun merupakan fase perkembangan emas (golden age) yang sangat penting untuk distimulasi terutama dalam aspek perkembangan motorik kasar.

Pemilihan kelompok B sebagai subjek juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan pengembangan keterampilan motorik kasar anak melalui kegiatan fisik yang menyenangkan, salah satunya melalui permainan tradisional. Anak-anak kelompok ini berada pada tahap perkembangan di mana mereka membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif dan terkoordinasi untuk membantu pertumbuhan otot besar, keseimbangan, dan koordinasi gerak.

Selain itu, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sebagian besar anak di kelompok ini menunjukkan tanda-tanda keterlambatan atau kelemahan dalam keterampilan motorik kasar, seperti kesulitan melompat dengan seimbang, tidak mampu berlari dengan koordinasi yang baik, serta kurangnya ketahanan fisik saat melakukan aktivitas bermain. Oleh karena itu, kelompok B dianggap tepat sebagai subjek dalam penelitian tindakan kelas ini,

dengan harapan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui penerapan permainan tradisional *Cenge-Cenge*.

E. Sumber dan Jenis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang berfokus pada pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti, yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Cenge-Cenge*. Data kualitatif dalam penelitian ini akan diperoleh melalui berbagai instrumen pengumpulan data yang akan dijelaskan lebih lanjut.

a. Hasil observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung proses belajar mengajar yang melibatkan permainan *Cenge-Cenge*. Hasil observasi ini mencatat berbagai aspek, mulai dari tingkat keterlibatan siswa, interaksi sosial, hingga perubahan yang terjadi pada kemampuan motorik kasar anak selama dan setelah pelaksanaan permainan. Observasi juga akan mengukur sejauh mana pengaruh permainan terhadap perkembangan keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh anak-anak. Semua pengamatan akan dicatat secara sistematis dan didokumentasikan untuk dianalisis lebih lanjut.

b. Hasil dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang berupa bukti-bukti fisik yang mendukung hasil observasi dan pelaksanaan penelitian. Jenis data ini mencakup gambar atau foto kegiatan pembelajaran, arsip sekolah, catatan perkembangan siswa, dan laporan kegiatan yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung dan dapat memberikan gambaran visual mengenai pelaksanaan dan dampak dari penerapan permainan *Cenge-Cenge* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori utama, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan utama dalam penelitian ini, yaitu siswa dan guru TKN Pulau Nenas Kotabunan. Data primer diperoleh melalui teknik observasi langsung dan wawancara, yang mencakup informasi mengenai kegiatan belajar mengajar, dinamika sosial siswa, serta evaluasi terhadap kemampuan motorik kasar anak selama dan setelah melaksanakan permainan tradisional. Sumber data primer juga termasuk hasil evaluasi dari guru terkait pengaruh permainan terhadap perkembangan motorik dan sosial siswa.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh secara tidak langsung dan berfungsi untuk memberikan konteks tambahan dalam penelitian. Data sekunder ini mencakup informasi tentang gambaran umum dari TKN Pulau Nenas Kotabunan, seperti visi dan misi sekolah, kondisi fasilitas pembelajaran, serta kebijakan yang mendukung pengembangan kemampuan motorik anak. Selain itu, sumber data sekunder juga meliputi literatur yang relevan mengenai perkembangan motorik kasar anak dan penerapan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan perkembangan peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini berfokus pada perubahan yang terjadi dalam aspek motorik kasar anak, khususnya selama penerapan permainan tradisional Cenge-Cenge. Peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap

berbagai indikator perkembangan motorik kasar anak, seperti kelincihan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dengan bantuan kolaborasi dari guru kelas B yang berperan sebagai pendamping dalam mengelola kelas. Selama observasi, hal-hal yang akan diamati antara lain: kemampuan anak dalam mengajukan pertanyaan, perhatian anak terhadap kegiatan pembelajaran, kepercayaan diri anak, penemuan kosakata baru dan imajinasi anak. Observasi ini akan dilakukan pada setiap siklus penelitian untuk memantau perkembangan dan perubahan yang terjadi pada kemampuan motorik kasar anak setelah menerapkan permainan Cenge-Cenge. Data yang diperoleh melalui observasi ini akan dianalisis untuk melihat korelasi antara permainan dan peningkatan keterampilan motorik anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap teknik observasi dalam pengumpulan data. Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang melengkapi hasil observasi dan memberikan bukti fisik serta administratif yang mendukung analisis hasil penelitian. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen dan bukti visual yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dan proses pembelajaran.

Dokumen yang akan dikumpulkan antara lain:

- Data profil sekolah, yang mencakup informasi tentang visi dan misi TKN Pulau Nenas Kotabunan, serta kondisi fisik dan sarana-prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.
- Dokumen perencanaan pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang menggambarkan struktur dan strategi pembelajaran yang digunakan selama penelitian.
- Foto-foto aktivitas peserta didik yang diambil selama kegiatan permainan Cenge-Cenge, baik individu maupun dalam kelompok, yang menggambarkan perkembangan motorik kasar anak serta interaksi sosial antara siswa.

Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil observasi, memberikan gambaran nyata mengenai proses dan dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas. Selain itu, dokumentasi ini membantu peneliti dalam melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, serta memberikan data yang dapat dianalisis secara visual dan administratif. Dengan adanya dokumentasi, peneliti dapat memantau perkembangan keterampilan motorik anak dan memperlihatkan perubahan yang terjadi selama siklus penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Dari hasil data yang diperoleh melalui instrument penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berfungsi untuk mengelolah data yang berkaitan dengan penjumlahan, penghitungan rata-rata, pencarian titik tengah, mencari presentasi, dan menyajikan data informasi yang mudah dibaca, menarik dan disajikan dalam bentuk (diagram, tabel, dan bagan).³⁴

Berdasarkan instrumen penelitian, maka digunakan teknik analisis data penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Berdasarkan instrumen lembar observasi yang digunakan terdapat dua jenis lembar observasi pengamatan yakni observasi kegiatan Guru dan Observasi kegiatan peserta didik. Teknik analisis yang digunakan pada kedua data menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Persentase Kegiatan Guru

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi* (Bumi Aksara, 2021).

$$\text{Presentasi Kegiatan (Guru)} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan A= Skor

B= Jumlah Skor Maksimal

Dengan kategori penilaian guru:

1=Kurang Baik

2=Cukup

3=Baik

b. Persentase Kegiatan Siswa

$$\text{Presentasi Kegiatan Siswa} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

N = Number of Cases (Jumlah Frekuensi/Individu)

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya³⁵

Dengan kategori penilaian siswa:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

³⁵Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan, Jakarta: Raa Grafindo Persada, 2003, Cet. 12, h.43*

H. Indikator Keberhasilan

Tingkat keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan positif dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil observasi awal pada tahap pra-penelitian, kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Anak-anak tampak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan dengan baik. Oleh karena itu, dilakukan tindakan melalui penerapan permainan tradisional *Cenge-Cenge* sebagai upaya untuk menstimulasi dan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus yang dilaksanakan. Peningkatan tersebut dapat diamati melalui kemampuan anak dalam melakukan gerakan fisik yang melibatkan otot besar secara lebih terkontrol dan bertenaga, seperti keseimbangan saat melompat, koordinasi gerakan kaki dan tangan, serta daya tahan fisik selama permainan berlangsung. Jika pada siklus I terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus I, maka tindakan dianggap berhasil.

Selain itu, penelitian ini menetapkan kriteria keberhasilan sebesar 80%, artinya minimal 80% dari jumlah seluruh anak menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar sesuai indikator yang telah ditentukan. Indikator tersebut mencakup aspek-aspek seperti keseimbangan tubuh, koordinasi gerak anggota tubuh, kelincahan saat bergerak, dan kekuatan otot besar saat mengikuti permainan. Jika kriteria tersebut tercapai, maka penerapan permainan tradisional *Cenge-Cenge* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKN Pulau Nenas Kotabunan.