

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *UCING BAL*
TERHADAP GERAK MANIPULATIF ANAK USIA DINI
DI TK IT BAITUL IZZAH KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk
Memenuhi
Sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana S.Pd dalam
Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

MEMI SINTA ELVIRA

NIM 1811250066

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI

SUKARNO (UINFAS)

BENGKULU

TAHUN 2023

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Sketsi dengan judul : pengaruh permainan tradisional ucing bal terhadap gerak manipulatif anak usia dini di Tk It Baitul Izzah Kota Bengkulu yang disusun oleh : Memi Sinta Elvira Nim: 1811250066 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Selasa Tanggal 8 Februari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan/Tarbiyah PIAUD.

Ketua

Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP. 197601192007011018

Sekretaris

Budrianto, M. Sn
NIDN.2028089103

Penguji I

Dr. Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Penguji II

Asmara Yumarni, M.Ag
NIP. 197108272005012003

Bengkulu, Februari 2023

Dekan,

Dr. Mus Alviyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu.

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberikan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

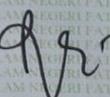
Nama : Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munoqosyah guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih,
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 02 februari 2023

Pembimbing I Pembimbing II


Deni Febrini, M.Pd
NIP. 19750204200003201


Fatrica Syafri, M.Pd
NIP. 198510202011012011

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

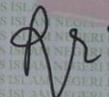
Proposal skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu”** ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan proposal.

Bengkulu, Februari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Deni Febrini, M.Pd
NIP. 19750204200003201


Fatrica Syafrini, M.Pd
NIP. 198510202011012011

SURAT KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Januari 2023
Yang Menyatakan



Memi Sinta Elvira
NIM. 1811250066

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

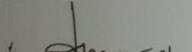
Nama : Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal
Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK
IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 25% dan dinyatakan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui tim verifikasi

Bengkulu, Januari 2023
Yang membuat pernyataan


Dr. Edi Arsyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002



Memi Sinta Elvira
NIM. 1811250066

MOTTO

“Ilmu adalah kunci seseorang untuk memperoleh kehidupan dunia dan akhiratnya”



PERSEMBAHAN

Suka duka telah banyak kulalui dalam menggapai cita-citaku. Tidak terasa sudah 4 tahun berlalu saya menuntun ilmu di bangku kuliah. Selama 4 tahun ini banyak sekali canda, tawa, sedih, bahagia maupun air mata yang kulalui dalam menggapai cita-citaku. Alhamdulillah atas izin Allah SWT akhirnya aku berada di titik sekarang ini. Karya sederhana ini aku persembahkan untuk orang-orang yang selama ini yang mensupport dan membantuku.

1. Allah SWT pencipta alam semesta yang telah memberiku, rizki, nikmat, karunia yang tak henti-hentinya.
2. Kedua orang tuaku ayah (Muksin) dan Ibu (Sudarti).Terima kasih kepada orang hebat dalam hidup saya. Atas segala pengorbanan, nasihat, do'a, dukungan yang kalian berikan, sehingga saya dapat meyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak (Anggi saputra, S. Hum), adek (Teni Alvira), dan suami (Iwan Peditono) tersayang yang selalu mendukung, mensupport dan memberi motivasi selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2018 yang telah mensupport dan membantu selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua pembimbing saya ibu Fatica Syari, M.Pd.I dan ibu Deni Febrini, M.Pd yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Nama: Memi Sinta Elvira

Nim: 1811250066

Prodi: PIAUD

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterampilan gerak manipulatif pada anak di TK IT baitul izzah Kota Bengkulu setelah diberikan permainan ucing bal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Populasi Penelitian ini adalah seluruh anak yang bersekolah di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu. Populasi penelitian ini berjumlah 14 orang anak. Adapun sampel dalam Penelitian ini sebanyak 14 anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional ucing bal dengan gerak manipulatif anak yang dilakukan pada lokal eksperimen di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil uji deskriptif dengan melihat rata-rata lokal eksperimen dan lokal control. Rata-rata hasil postes local eksperimen 16,21 dan lokal control 12,43. Hasil rata-rata menjelaskan terdapat hasil postes lokal eksperimen jauh lebih baik dari lokal control. Analisis lain yang digunakan adalah Uji anova, pada uji anova diperoleh nilai F hitung (146,504) > F table (4,242) dan Sig (0,000) < 0,05. Hasil uji anova juga menjelaskan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara lokal eksperimen dan lokal control.

Kata Kunci : *Permainan, Tradisional, Gerak Manipulatif*

ABSTRACT

Nama: Memi Sinta Elvira
Nim: 1811250066
Prodi: PIAUD

This study aims to determine the effect of manipulative movement skills on children in TK IT Baitul Izzah Bengkulu City after being given the ucing bal game. This research uses a quasi-experimental research type. The population of this study were all children who attended PAUD IT Al Hasanah Bengkulu City. The population of this study amounted to 14 children. The sample in this study were 14 children. Based on the results of the research that has been done, it can be interpreted that there is a significant influence of the traditional ucing bal game on the manipulative movements of children carried out in local experiments at the IT Baitul Izzah Kindergarten, Bengkulu City. This conclusion was obtained from the results of the descriptive test by looking at the average local experiments and local controls. The average post-test result of the local experiment was 16.21 and that of the local control was 12.43. The average results explain that there are posttest results of local experiments much better than local controls. Another analysis used is the ANOVA test, the ANOVA test obtained the calculated F value ($146.504 > F \text{ table } (4.242)$) and Sig ($0.000 < 0.05$). The results of the ANOVA test also explain that there are significant differences in learning outcomes between local experiments and local controls.

Keywords: *Game, Traditional, Manipulative Movement*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga serta sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof Dr. H, Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menamba ilmu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku dekan tarbiyah dan tadris Universitas Islam Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Ibu Aziza Aryanti, M.Pd selaku ketua jurusan tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku koordinator. Prodi PIAUD Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu membimbing dan memotivasi penulis.
5. Ibu Deni Febrini, M,Pd selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat di selesaikan.
6. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Syahril, S.SOS.I. M.Ag selaku kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi bagi penulis.

8. Seluruh Dosen dan Staf yang khususnya di Fakultas Tabiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat, serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya

Bengkulu, Februari 2023

Penulis



Memi Sinta Elvira

NIM. 1811250066

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATAPENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTARGAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Bermain dan Permainan	11
b. Fungsi Permainan Bagi Anak Usia Dini.....	16
c. Teori-Teori Bermain	19
2. Permainan Tradisional	23
a. Pengertian Permainan Tradisional	23
b. Manfaat Permainan Tradisional	26
c. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional.....	28
1. Permainan <i>Ucing Ba</i>	29
a. Pengertian Permainan <i>Ucing Ba</i>.....	29
b. Prosedur Permainan <i>Ucing Bal</i>	30
2. Gerak Manipulatif	31
a. Pengertian Gerak Manipulatif	31
b. Keterampilan Manipulatif	34

c. Macam-macam Keterampilan Manipulatif.....	36
d. Perkembangan Gerak Manipulatif.....	40
e. Langkah-langkah Pembelajaran Gerak Manipulatif	41
A. Kajian Pustaka.....	42
B. Rumusan Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi Dan Sampel	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Variabel penelitian	49
F. Instrumen Penelitian.....	50
G. Prosedur Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	57
B. Hasil Penelitian	70
C. Pembahasan Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Designcontrol Group Pre-Test Post-Test	46
Tabel 3.2 Lembar Observasi Gerak Manipulatif Anak	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi	51
Table 3.4 Kriteria Penilaian Gerak Manipulatif Anak	52
Tabel 4.1 Profil PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu	57
Tabel 4.2 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu	66
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik Kelompok B3 TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023	67
Tabel 4.4 Deskripsi Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.5 Deskripsi Kelas Kontrol	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Permainan Ucing Bal	31
Gambar 3.1 Pengaruh Variabel X dengan Y.....	50
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.....	65
Gambar 4.2. Anak Bermain Ucing Bal	77



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Observasi
- Lampiran 2 Data-Data Anak
- Lampiran 3 Data Mentahan Hasil Observasi
- Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 5 Nota Pembimbing
- Lampiran 6 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 7 Nota Penyeminar
- Lampiran 8 Pengesahan Penyeminar
- Lampiran 9 Daftar Hadir Seminar Proposal
- Lampiran 10 Sk Pembimbing
- Lampiran 11 Sk Komprehensif
- Lampiran 12 Sk Mohon Izin Penelitian
- Lampiran 13 Surat Selesai Penelitian di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu
- Lampiran 14 Kartu Bimbingan Pembimbing 1 dan 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutkan bahwa masa tersebut sebagai masa golden age atau masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang dan memiliki kemampuan. Pada usia dini 90% dari fisik otak seorang anak sudah mulai terbentuk. Pendapat lain menyebutkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mulai mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Untuk itu, pada usia golden age ini sangat diperlukan stimulasi dari guru tempat di mana anak

bersekolah dan juga stimulasi dari orangtua serta lingkungan.¹

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu mengadakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motoric, emosi dan sosial yang merupakan dasar bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi

¹M. Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h.22.

motoric (halus atau kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Dalam perspektif pengalaman dan pembelajaran, PAUD bisa diartikan sebagai stimulasi bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang dimasa dewasa. Dalam perspektif hakikat belajar dan perkembangan, PAUD adalah suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Artinya, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Menurut Ornstein menyatakan bahwa anak yang pada masa usia dininya mendapatkan rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak

kiri) akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dengan sukses/berhasil pada saat memasuki SD.

Dalam upaya peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan, koordinasi motorik halus dan kasar menjadi hal yang perlu mendapat perhatian khusus. Anak yang memiliki koordinasi motorik yang baik akan lebih mampu mengembangkan dirinya baik dalam hal menulis, seni, atletik dan lain sebagainya. Jika sejak usia dini koordinasi gerak motorik anak tidak mendapatkan perhatian yang baik, maka anak tidak bisa mengendalikan dirinya serta kurang terampil dalam gerak motoriknya.

Dengan perkembangan fisik yang optimal, seseorang dapat beribadah, bekerja, dan belajar dengan lebih baik. Atas dasar inilah pentingnya pemberian stimulasi yang baik guna pengoptimalan perkembangan fisik motorik khususnya pada anak usia dini. Jika sedari dini anak sudah memiliki fisik yang kuat, maka anak akan mudah dalam proses pembelajaran dan tidak terganggu dengan permasalahan fisik dan kesehatannya.

Pada perkembangannya, anak akan mengalami kemampuan untuk tugas gerak yang lebih banyak. Jenis-jenis gerak dapat dikuasai pada tahun-tahun yang berbeda-beda. Menurut Gabbard, LeBlanc, dan Lowy, masa anak-anak awal atau usia 2-7 tahun mengalami tahap gerak dasar.²Pada masa ini anak membentuk dasar untuk gerak. Dasar gerak untuk keterampilan meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, dan menyadari gerak yang akan merupakan dasar dari macam-macam keterampilan, dan dapat melaksanakannya dengan tangkas. Anak-anak yang menunjukkan aktifitas motorik yang baik pada usia prasekolah akan mempengaruhi aspek perkembangan motorik pada masa selanjutnya. Sebaliknya, jika anak kurang menunjukkan keterampilan motorik yang baik pada usia prasekolah dapat mempengaruhi perkembangan motorik selanjutnya.

²Sukintaka, *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992), h.50.

Keterampilan gerak manipulatif melibatkan kontrol objek utama, dengan tangkai dan tungkai. Ada dua klasifikasi dalam keterampilan manipulatif yaitu menerima dan memberi kuat. Menerima merupakan keterampilan menerima objek contohnya yaitu menangkap dan menghentikan, sedangkan memberi kuat merupakan keterampilan karakteristik untuk memberi kuat kepada objek contohnya yaitu melempar, memukul, dan menyepak.

Bentuk-bentuk gerak pada manipulatif lebih banyak menggunakan tangan dan kaki, dalam keterampilan manipulatif yaitu kekuatan individu dalam melaksanakan aktivitas dengan merekayasa objek. Macam-macam gerak manipulatif adalah gerakan menerima (menangkap) dan gerakan mendorong (melempar, menendang, memukul).³ Kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif untuk anak akan berkembang secara optimal jika diberi rangsangan yang baik secara

³ Muslihin Yasbiati, *Strategi Pengembangan Fisik Motorik*, (Bandung: UPI, 2017), h.35.

maksimal.⁴Kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak untuk melihat seberapa besar kemampuan gerak dasar manipulatif banyak digunakan orangtua maupun guru melalui permainan-permainan yang dapat menstimulus atau merangsang perkembangan gerak dasar manipulatif anak. Bermain bagi anak merupakan sarana anak untuk mengenal lingkungan khususnya untuk anak usia dini dan membentuk kebutuhan anak dari yang paling mendasar hingga yang paling penting. Bermain bagi anak tidak hanya dilakukan karena menyenangkan saja, akan tetapi bermain merupakan kegiatan untuk memperoleh sebuah tujuan yaitu untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangan.⁵

Salah satu stimulus untuk perkembangan motorik adalah diberikannya permainan tradisional.Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia.Namun permainan-permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis

⁴ Nawang, *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Senam Irama*, (Bandung: UPI, 2011), h.48.

⁵ W Pratiwi, Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 5 No 2 (2017), h.78.

keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota mungkin untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang rakyat Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, permainan tradisional tiap daerah biasanya tidak sama tidak seperti permainan jaman modern sekarang ini, seperti permainan teknologi yang rata-rata memiliki kesamaan seperti permainan (*game*) yang ada di computer maupun *handphone*. Sulit diingkari bahwa permainan anak-anak tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tidak begitu cerah. Kecenderungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk permainan kini tidak dikenal oleh banyak anak-anak, karena sudah sangat jarang dimainkan. Hanya beberapa permainan tertentu yang masih banyak dimainkan.⁶

Direktorat Nilai Budaya, menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat

⁶Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Penerbit kepel Press Puri arsita A-6, 2008), h.206.

digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding.⁷ Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding hanya sedikit memiliki sifat tersebut. Ciri-ciri dari permainan ini adalah terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit dua orang, selain itu mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah serta mempunyai peraturan yang diterima bersama.

Jenis-jenis permainan tradisional sangat banyak, hampir semua permainan tradisional berhubungan dengan motorik kasar maupun motorik halus. Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar anak khususnya gerak dasar keterampilan gerak manipulatif yaitu permainan ucing bal. Menurut Kurniati, permainan ucing bal terdiri dari dua suku kata yaitu, ucing yang

⁷ Yeni Rahmawati dan EuisKurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.3.

artinya kucing, dan bal yang artinya bola.⁸ Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang berada dalam suatu lingkaran, sementara itu ucing sendiri berada ditengah-tengah lingkaran tersebut. Setiap anak akan saling mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak direbut oleh kucing. Cara untuk mempertahankan bola yaitu dengan cara melempar bola tersebut ke pemain lainnya.

Salah satu contoh keterampilan manipulasi yang terdapat pada permainan ucing balyaitu adanya melempar bola dan menangkap bola. Permainan tradisional ucing balberhubungan erat dengan keterampilan gerak manipulatif. Dalam permainan ucing bal terdapat beberapa gerak dasar diantaranya yaitu, berjalan, melempar, menangkap, meloncat Berdasarkan penelitian terhadap permainan ucing bal ternyata terdapat unsur gerak dari keterampilan manipulatif diantaranya yaitu menangkap bola, melempar bola, menghentikan bola, dan lain-lain.

⁸ Yeni Rahmawati dan EuisKurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak...*, h.68.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, ditemukan permasalahan bahwa perkembangan motorik kasar anak belum berkembang khususnya pada tahap gerak dasar yaitu keterampilan manipulatif. Sekolah ini setiap satu minggu sekali melaksanakan olah raga dan mengadakan senam. Permainan-permainan yang dilakukan di sekolah tersebut hampir semua mengembangkan keterampilan lokomotor dan nonlokomotor. Pada anak usia dini, masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak motorik yang benar sangat penting, agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan jasmani secara formal pada tingkat taman kanak-kanak merupakan diagnosis secara dini dan berkala terhadap kemampuan motorik anak, sehingga dapat mengarahkan anak pada kemampuan gerak dasar yang optimal pada usianya yang kontribusinya atau memaksimalkan kemampuan untuk mendapatkan kesenangan melalui gerak, dan anak akan mendapatkan

kualitas gerak yang berkelanjutan dari gerak dasar yang benar menuju pada gerak khusus yang dibutuhkan.

Peningkatan kemampuan gerak terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki. Perkembangan gerak bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota- anggota tubuh. Sementara itu dalam permainan *ucing bal* hampir semua anggota tubuh aktif bergerak. Oleh karena itu permainan tradisional *ucing bal* cukup efektif diberikan kepada siswa-siswi TK IT baitul Izzah Kota Bengkulu untuk proses mengembangkan kemampuan gerak manipulatif anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai seberapa besar pengaruh permainan *ucing bal* pada gerak manipulative anak dengan mengambil judul penelitian, “**Pengaruh Permainan**

Tradisional *Ucing Bal* Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh keterampilan gerak manipulatif pada anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu setelah diberikan permainan *ucing bal* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan gerak manipulatif sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional *ucing bal* pada anak TK IT baitul izzah Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Secara teoritis

Dapat bermanfaat sebagai bahan ilmiah yang dapat berguna untuk bahan kajian atau informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

b. Secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1) Bagi Anak

Dengan melakukan permainan tradisional *ucing bal* terhadap keterampilan gerak manipulatif. Anak dapat melatih keterampilan gerak manipulatifnya melalui permainan tradisional *ucing bal*.

2) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk memilih permainan alternatif dalam melatih keterampilan gerak manipulatif anak didiknya.

3) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan baik materi maupun bahan bagi guru- guru lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁹



⁹ Suradi, A. "Sistem pendidikan Anak Usia Dini Dalam Konsep Islam (Analisis dalam teoritis dan praktis)". Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Volume 4 Nomor 1, (2018): 61-84.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain memiliki arti yang berbeda dengan permainan namun merupakan satu kesatuan. 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. 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.¹⁰

Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan.¹¹ Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan

¹⁰ Sera Yuliantini, “Permainan dan Bermain di PAUD”, *Jurnal Primearly* Vol.2 No.2 (2019), h.204-200.

¹¹ NailiRohmah, “Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan anak Usia Dini”, *Jurnal Tarbawi* Vol.13 No.2 (2016), h.29.

dalam kehidupan anak kelak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari.¹²

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main yang mendapat imbuhan “peran”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.¹³ Sedangkan menurut Mulawan, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Kesimpulan pengertian permainan adalah

¹² Elfiadi, “Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Itqan* Vol.7 No.1 (2016), h.52.

¹³ Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), h.968.

situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.¹⁴

Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya di rancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan juga menyenangkan bagi anak agar anak dapat berkreaitivitas sesuai dengan imajinasinya. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak kenal sampai anak kenal dan dari yang tidak dapat di perbuatnyasampai mampu melakukannya.

Bermain merupakan aktivitas bermain yang penting bagi anak, kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Selanjutnya terdapat dua ciri utama bermain, yaitu pertama semua aktivitas bermain menciptakan

¹⁴ Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play group dan Taman Kanak-kanak*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), h.17.

situasi imajiner yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat di realisasikan dalam kehidupan nyata, dan kedua bermain representational memuat aturan-aturan perilaku yang harus diikuti oleh anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga

memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari.¹⁵

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”.¹⁶

Orang tua dan guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang diberikan tidak harus membuat orang tua dan guru merogoh saku terlalu dalam karena permainan anak dapat juga dibuat sendiri

¹⁵ Elfiadi, “Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini...”, h.53.

¹⁶ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 7.

dengan memanfaatkan barang di sekitar maupun barang bekas yang ada. Seperti contoh memanfaatkan daun kering untuk mengasah kognitif anak dengan anak disuruh mengelompokkan warna daun atau menghitung jumlah daun. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak mempunyai manfaat yang berbeda-beda, oleh sebab itu dapat diketahui betapa pentingnya bermain bagi anak usia dini.¹⁷

Konsep dasar dalam permainan adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain. Tegasnya anak-anak bermain-main dengan sungguh-sungguh. Bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. permainan juga sering dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar ketrampilan social baru, bahasa baru dan ketrampilan fisik yang baru.

¹⁷ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini", *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.4 No.1 (2021), h.53.

Dapat kita simpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek aspek perkembangan anak, dan nilai- nilai pendidikan bagi anak.

Adapun ciri-ciri dalam bermain yaitu:

- 1) Aktif, hampir pada semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimen, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian.
- 2) Menyenangkan, kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan untuk bersenangsenang. Anak-anak tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.
- 3) Motivasi intrinsic, bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 4) Memiliki aturan, setiap permainan ada aturannya. Anak-anak harus menaati peraturan itu demi

tercainya permainan yang menarik dan terhindar dari konflik.

- 5) Simbolis dan berarti, pada saat bermain, anak menghubungkan antara pengalaman lampaunya dengan kenyataan yang ada. Bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai symbol dari benda atau orang lain sehingga disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya meniru peran orang dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan tersebut sangat berarti.
- 6) Memiliki kelenturan, bermain memerlukan kelenturan. Kelenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun Dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.¹⁸

¹⁸ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini", *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol. 4 No.1 (2021), h.53.

a. Fungsi Permainan Bagi Anak Usia Dini

Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Vygotsy menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Selanjutnya, di jelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka, makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berfikir, hal ini berarti diperlukan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu kesatuan sehingga anak memahami objek baik secara konkret maupun abstrak. Oleh karenanya diperlukan media sebagai penghubung untuk menjelaskannya kepada anak yakni permainan. Permainan berfungsi sebagai:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya fikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.

- 3) Menciptakan lingkungan yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Permainan memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, sosial, moral maupun emosional. Berikut uraiannya:
 - a) Kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi keseimbangan
 - b) Kemampuan kognitif

Menurut piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.
 - c) Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d) Kemampuan bahasa

Ketika bermain anak-anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.

e) Kemampuan sosial

Saat bermain anak bisa berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi, menerima serta menolak ataupun setuju dengan ide dan perilaku anak lain.

f) Kemampuan seni

Saat bermain anak dapat menggunakan imajinasinya. Imajinasinya akan mengarahkan pada kemampuan seni atau menciptakan keindahan, menilai keindahan.¹⁹

Karakteristik bermain pada anak usia dini yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri, itu artinya bermain dengan kesukarelaan tanpa paksaan.
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan yang untuk dinikmati, yaitu anak memiliki cara tersendiri dalam mengeksplor permainan *ucing bal*.
- 3) Bermain aktivitas nyata atau sesungguhnya, misalnya anak melakukan kegiatan keseimbangan tubuh maka diperagakan secara langsung agar anak bisa memahaminya.

¹⁹ Sera Yuliantini, "Permainan dan Bermain di PAUD...", h.204-205.

- 4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan ketrampilan baru, dan mengetahui baru dari apa yang ia permainkan.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri terlibat langsung, maka anak tersebut mendapatkan makna dari permainan tersebut.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, anak terjun langsung dalam permainan maka akan memperoleh pengalaman baru.²⁰

b. Teori-Teori Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah memahami aritmatika

²⁰ Sera Yuliantini, "Permainan dan Bermain di PAUD", h 204-205

dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat miniature berupa balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles memandang permainan sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik. Adapun teori-teori dalam bermain yaitu:

1) Teori-Teori Klasik

Teori klasik adalah teori yang muncul dari abad ke-19 sampai perang dunia 1. Teori klasik dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

a) Teori Surplus Energi dan Rekreasi

Teori Surplus energy di cetuskan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer. Teori ini mengatakan bahwa bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap, energy atau tenaga

tenaga yang berlebih pada seseorang yang perlu dibuang atau dilepaskan. Kelebihan tenaga atau energy dalam arti kekuatan dan vitalitas pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan sebaiknya disalurkan dalam bentuk kegiatan main. Spencer berpendapat bahwa bermain terjadi akibat energy yang berlebihan dan ini berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi yang tinggi. Energy yang berlebihan bila tidak disalurkan maka dapat mendorong kepada hal-hal yang negative.

Teori rekreasi dicetuskan oleh Moritz Lazarus, ia mengatakan bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energy yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja dan

merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.

b) Teori Rekapitulasi

Teori rekapitulasi dicetuskan oleh G. Stanley Hall, yang menyakini bahwa anak merupakan mata rantai evolusi dari binatang sampai menjadi manusia. Teori ini disebut juga teori Atavisme yaitu bahwa permainan anak itu ulangan daripada kehidupan nenek moyangnya. Teori ini sesuai dengan pendapat Heackel, yang mengatakan bahwa menurut hukum dasar biogenesis tiap-tiap anak itu mengulangi kembali jiwa raganya, seperti pemburu, petani, membuat rumah, jalan-jalan dan lain sebagainya. Teori rekapitulasi menganggap anak-anak bermain mengulangi aktifitas para leluhurnya.

2) Teori-Teori Modern

a) Teori Psikoanalisis Sigmund Freud

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengexpressiakan perasaan secara leluasa, tanpa tekanan batin.¹⁰ Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain atau fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Anak adapat mengeluarkan semua perasaan emosi negative, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Freud mengatakan bahwa, bermain berfungsi untuk mengexpressiakan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.

b) Teori Kognitif Jean Piaget

Menurut piaget, anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang

dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru. Piaget berpendapat bahwa anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensorimotor, bermain hayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.

c) Teori Kognitif Vygotsky

Vygotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung

terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vigotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

d) Teori Kognitif Jerome Bruner

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain anak tidak memikirkan apa yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa.

Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan kalau dia berada dalam kondisi tertekan.

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anakanak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak – anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak semua usia.²¹

Marzoan & Hamidi, menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-

²¹ Rina Wijayanti, “Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak”, *Jurnal Cakrawala Dini* Vol.5 No.1 (2014), h.53.

temurun”.²²Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu”.²³

Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sebagai hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan,

²²Marzoan Marzoan, “Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa“, *Jurnal An-Nafs* Vol.2 No.1 (2017), h.46.

²³Aulia Rifki Nourovita Putri, “Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh”, *Jurnal Early Childhood Education Papers (Belia)*, Vol.2 No.1 (2016), h.4.

tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.²⁴

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya. Di seluruh penjuru Indonesia, setiap daerah memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan secara berkelanjutan. Dengan kata lain harus ada konservasi terhadap permainan tradisional itu sendiri. Hal tersebut

²⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.47-48.

dilakukan untuk mengatisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia.²⁵

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.²⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang

²⁵ Gustiana Mega Anggita, dkk, "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa", *Journal of Sport Science and Education (Jossae)* Vol.3 No.2 (2018), h.56.

²⁶ Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Sosial Budaya* Vol.9 No.1 (2012), h.122.

yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Mulyani, antara lain:²⁷

- 1) Anak menjadi lebih kreatif
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak

²⁷ N. Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.49-52.

- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak
- 10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Bermain permainan tradisional memiliki manfaat bagi anak, antara lain:

- 1) Bermain memicu kreativitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan bermain memicu anak menemukan pemikirannya serta menggunakan daya khayalnya.

- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak.

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, dan berkeinginan untuk diterima di lingkungan anak.

4) Bermain bermanfaat melatih empati

Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan perasaan orang lain. Melalui permainan bermain peran dapat melatih sikap empati pada anak.

5) Bermain dapat bermanfaat mengasah panca indera

Banyak jenis permainan yang menunjang perkembangan kepekaan panca indera, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pelatihan panca indera bagi anak. Seperti permainan petak umpet yang dapat melatih kepekaan pendengaran.

6) Bermain sebagai media terapi

Bermain dapat membuat anak melupakan masalah dan kecemasan yang mereka hadapi, itulah salah satu cara yang digunakan anak dengan bermain.

- 7) Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.²⁸

c. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah:

- 1) Nilai demokrasi
- 2) Nilai pendidikan
- 3) Nilai kepribadian
- 4) Nilai keberanian
- 5) Nilai kesehatan
- 6) Nilai persatuan

²⁸ Montolalu B.E.F, dkk, *Bermain dan Permainan anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.254.

7) Nilai moral.²⁹

Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional yaitu:

- 1) Nilai kesenangan atau kegembiraan
- 2) Nilai kebebasan
- 3) Rasa berteman
- 4) Nilai demokrasi
- 5) Nilai kepemimpinan
- 6) Rasa tanggung jawab
- 7) Nilai kebersamaan dan saling membantu
- 8) Nilai kepatuhan
- 9) Melatih cakap dalam berhitung
- 10) Nilai kejujuran dan sportivitas.³⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang

²⁹ Banu Setyo Adi, dkk, “Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa”, *Jurnal Pendidikan Anak* Vol.9 No.1 (2020), h.33-34.

³⁰ Sri Mulyani, *Permainan Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), h.8.

semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congkak, egrang, engklek, gobak sodor, *ucing bal*, dll. Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional *Ucing Bal*.

2. Permainan Ucing Bal

a. Pengertian Permainan Ucing Bal

Permainan ini terdiri dari dua suku kata, yaitu *ucing* (artinya kucing) dan *Bal* (artinya-bola). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang berada dalam satu lingkaran, sementara itu *ucing* sendiri berada ditengah-tengah lingkaran tersebut. Setiap anak akan saling

mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak direbut oleh *ucing* tersebut.³¹

b. Prosedur Permainan Ucing Bal

- 1) Anak-anak menentukan siapa yang menjadi *ucing*. Untuk mencari siapa yang akan jadi *ucing* anak bisa melakukan hompimpa dengan posisi anak membuat melingkar, kemudian dengan menggunakan tangan kanan kemudian anak tersebut memposisikan tangan mereka dengan keadaan telungkup setelah itu mereka berseru” yang banyak boleh keluar.
- 2) Pada saat *ucing* sudah diketahui, anak-anak akan membentuk lingkaran besar dan *ucing* berada tepat ditengah-tengahnya.
- 3) *Ucing* tersebut berperan untuk merebut bola yang dipengang oleh anak-anak lainnya, dan para pemain dapat saling menghindar kejaran

³¹ Ulfa Febriyanti dan Saridewi, “Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Di Taman Kanak-Kanakpertiwi Padang“, *Jurnal Caksana* Vol.2 No.1 (2019), h.62.

kucing dengan cara melempar bola tersebut kepada pemain lainnya.

- 4) *Ucing* akan digantikan perannya apabila dia dapat merebut bola tersebut dari salah satu pemain. Dan anak yang dapat dilumpuhkan perjuangannya dalam mempertahankan bola adalah yang kemudian akan berperan untuk menggantikan *ucing* sebelumnya.

Gambar 2.1 Gambar Permainan *Ucing Bal*



3. Gerak Manipulatif

a. Pengertian Gerak Manipulatif

Perkembangan gerak manipulatif adalah suatu keterampilan memanipulasi obyek sambil bergerak. Kemampuan melempar dan menangkap menjadi salah

satu kemampuan manipulatif yang sangat diperlukan.³²Sumantri, mengemukakan bahwa “kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar, kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidupnya”.Selanjutnya kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.³³

Keterampilan manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus dipelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan nonlokomotor.Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini, anak-anak harus berhubungan dengan benda di luar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan.³⁴

³² Alawiyah Rahmah, Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol, *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* Vol.9 No.1 (2019), h.50.

³³ MS Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dinas Pendidikan, 2005), h.99.

³⁴ Galih Dwi Pradipta, *Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak Untuk Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak B*, (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2019), h. 146

Keterampilan-keterampilan tersebut bisa melempar, menendang, menangkap, menyedap bola, memukul dengan raket, memukul dengan pemukul softball, dsb. Sedangkan benda-benda yang dilibatkan adalah berupa bola, pemukul, raket, balon, simpai, gada, pedang, dsb.

Menurut Jhony Hendra, gerak manipulatif mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada cabang olahraga yang menuntut melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badannya secara lebih terampil.³⁵ Gerak manipulatif adalah salah satu bentuk aktivitas gerak dasar yang dilakukan anggota badannya dengan menggunakan objek, seperti: menendang, melempar,

³⁵ Jhony Hendra dan Ghazali Indra Putra, “Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Muara Pendidikan* Vol.4 No.2 (2019), h.439.

mendorong, memukul, memantul, serta mengguling, menerima, menangkap, menghentikan dan sebagainya³⁶

Menurut , Salah satu gerak dasar yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini adalah gerak dasar manipulatif. Bentuk-bentuk gerak pada manipulatif lebih banyak menggunakan tangan dan kaki, dalam keterampilan manipulatif yaitu kekuatan individu dalam melaksanakan aktivitas dengan merekayasa objek. Macam-macam gerak manipulatif adalah gerakan menerima (menangkap) dan gerakan mendorong (melempar, menendang, memukul). Kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif untuk anak akan berkembang secara optimal jika diberi rangsangan yang baik secara maksimal. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak untuk melihat seberapa besar kemampuan gerak dasar manipulatif banyak digunakan orangtua maupun guru melalui permainan-permainan yang dapat

³⁶ Mohamad Syarif Sumantri dan Tjia Endrawati, “Kemampuan Sosialisasi dan Gerak Manipulatif Berbasis Kelompok pada Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI* Vol.8 No.2 (2013), h.105.

menstimulus atau merangsang perkembangan gerak dasar manipulatif anak.³⁷

Menurut Samsudin Gerakan-gerakan dasar dikategorikan sebagai gerakan-gerakan manipulasi adalah gerakan yang melibatkan pemberian gaya kepada objek- objek dan atau penerimaan gaya dari objek-objek itu.³⁸ Keterampilan manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Manipulasi motor kasar melibatkan hubungan seorang individu dengan objek-objek dicirikan oleh pemberian gaya kepada objek-objek dan penerimaan gaya dari objek-objek itu. Keterampilan manipulatif memiliki dua klasifikasi yakni keterampilan manipulatif receptive dan propulsive. Keterampilan receptive adalah keterampilan menerima sesuatu seperti menangkap, sedangkan keterampilan propulsive ditandai dengan penerapan gaya/pengerahan gaya atau kekuatan terhadap

³⁷ Rifa Auliya Imani, dkk, “Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun“, *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.4 No.2 (2020), h.275.

³⁸ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h.103.

suatu objek seperti melempar, memukul, menangkap, menahan, memantul, menendang.³⁹

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwasanya gerak manipulatif adalah penguasaan gerak pada perpindahan objek di luar diri atau anggota tubuh dengan menggunakan tangan dan kaki tetapi gerak anggota tubuh lainnya juga dapat dipengaruhi. Gerakan-gerakan tersebut seperti melempar, menangkap, menyepak dan memukul.

b. Keterampilan Manipulatif

Kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif ini sangat berpengaruh untuk dikembangkan secara optimal agar anak mencapai peran perkembangan manipulatif dengan maksimal. Keterampilan dalam bergerak secara langsung dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik pada anak.⁴⁰

³⁹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak...*, h.104.

⁴⁰ Rifa Auliya Imani, Heri Yusuf Muslihin, dan Elan, "Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 2 (2020), h.277.

Keterampilan manipulatif berhubungan dengan cara anak memperlakukan objek Agus Mahendra:⁴¹

1) Konsep tubuh

Dalam keterampilan manipulatif tubuh digunakan sebagai alat untuk menguasai sebuah objek dalam berbagai cara

a) Bentuk

Perubahan dalam bentuk tubuh terjadi ketika menangkap suatu objek. Tubuh akan melengkung ketika lengan atau kaki bergerak ke arah pusat tubuh.

b) Bagian tubuh

Adapun bagian tubuh yang paling banyak untuk memanipulasi objek adalah tangan. Tangan digunakan untuk mengambil objek lalu melemparnya.

2) Konsep usaha

⁴¹Agus Mahendra, *Senam*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdiknas, 2000), h.22-25.

a) Bobot

Variasi dalam kekuatan dibutuhkan ketika mengontrol objek. Tugas yang menantang bagi anak adalah melempar pada jarak yang bervariasi, menerima bola yang bergerak cepat.

b) Waktu

Waktu sangat penting untuk mengetahui kapan harus melempar bola dan memberikannya kepada teman yang lain. Selain waktu, kecepatan gerak atau aksi menjadi tolok ukur seberapa cepat tangan harus bergerak. Gerakan efisien mempunyai irama pelaksanaan yang dapat diamati. Gerakan yang lepas timingnya biasanya timbul dari masalah koordinasi. Anak dapat dibantu dengan memulai gerakan secara pelan, yang memberinya banyak waktu untuk bereaksi pada apa yang anak lihat.

c) Ruang

Penggunaan yang fleksibel pada bagian tubuh yang berbeda diperlukan dalam gerak melempar. Arah langsung dan lurus akan menghasilkan keterampilan yang efisien. Demikian halnya ketika menerima atau menangkap.

3) Konsep Ruang

Jalur yang ditempuh objek mempengaruhi jauhnya jarak. Anak perlu bereksperimen dengan momen lepasnya benda dan menemukan apa yang terjadi pada benda tersebut.

a) Wilayah Pribadi

Konsep perluasan juga berhubungan dengan seberapa dekat dan jauh suatu benda dari tubuh. Kadang anak harus menjulurkan lengan untuk menerima bola. Anak menarik benda yang sedang dikuasainya dekat ke tubuhnya.

b) Tingkatan

Anak diharapkan bisa dan siap menerima objek pada tingkat yang berbedabeda, rendah, menengah, dan udara dan dilatih memanipulasi objek dalam berbagai tingkatan ini.

c. Macam-Macam Keterampilan Manipulatif

Keterampilan-keterampilan manipulatif dasar dapat dikelompokkan ke dalam melempar, menangkap, menendang, menggiring, dan memukul. Dibawah ini akan dikemukakan macammacam keterampilan manipulatif yang harus dikuasai anak pada masa-masa perkembangan mereka. Keterampilan-keterampilan manipulatif ini benar-benar menjadi dasar pengembangan keterampilan gerak anak, yang harus ditanamkan.⁴²

1) Melempar

⁴² Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h.101-111.

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks di mana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh ke ruang tertentu. Bergantung pada banyak faktor (misalnya ukuran objeknya, ukuran pelempar, dll), lemparan itu bisa dilakukan dengan cara lemparan bawah, lemparan atas kepala, lemparan atas lengan atau lemparan samping lengan. Ada juga lemparan dua tangan atas kepala yang digunakan untuk melontarkan benda-benda yang besar. Lemparan ini dikatakan gerakan yang kompleks karena melibatkan koordinasi dari banyak bagian/anggota tubuh.

2) Menangkap

Menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Tergantung kepada kecepatan, arah, dan

jenis serta besarnya benda yang bergerak, dalam gerakan menangkap ini diperlukan koordinasi untuk membuat posisi tubuh yang tepat dalam menyerap dan menyalurkan energi yang dibawa benda/objek bersangkutan. Dengan demikian dikenal beberapa macam tangkapan, diantaranya tangkapan dengan satu tangan, dengan dua tangan, tangkapan atas, tangkapan bawah, dan tangkapan samping.

3) Menendang

Menendang adalah suatu pola keterampilan manipulatif yang menggunakan kaki untuk memukul suatu benda. Tendangan diam (stationary kicking) adalah dasar dari keterampilan menendang lain seperti menendang bola yang sedang bergerak. Dalam hal ini, keseimbangan dinamis yang baik adalah faktor penting dalam perkembangan keberhasilan keterampilan menendang ini, di samping pelibatan sejumlah

bagian tubuh dalam menghasilkan tenaga dorongan yang kuat terhadap benda yang ditendang. Secara umum, jenis-jenis tendangan terhadap bola dapat dikelompokkan ke dalam: tendangan kura-kura kaki, yaitu tendangan dengan bagian atas atau punggung kaki, dan tendangan dengan bagian dalam kaki.

4) Menggiring

Menggiring (bola) adalah keterampilan manipulatif khusus yang berkaitan dengan kegiatan menggerakkan suatu benda (bola) dengan pengontrolan dan penguasaan yang terus menerus. Keterampilan menggiring ini dibedakan antara menggiring bola dengan kaki dan menggiring bola dengan tangan. Gerakan menggiring bola dengan kaki meliputi proses penendangan bola dengan bagian kaki tertentu terhadap bola secara terus menerus. Sedangkan pada penggiringan bola dengan tangan, yang

terjadi adalah proses pengontrolan bola dengan cara menangkap dan melemparkannya kembali (memantulkannya ke lantai) secara terus menerus.

Sumantri, mengemukakan beberapa macam gerak manipulatif dalam motorik halus, sebagai berikut:

- 1) Meregang, kegiatan mengusahakan dalam pelepasan suatu benda pada tangan.
- 2) Meremas, kegiatan yang dilakukan untuk memegang dengan erat suatu objek ditangan
- 3) Menarik, dorongan terhadap benda untuk mendekat kearah badan.
- 4) Menggengam Memegang suatu benda dalam satu maupun kedua tangan.
- 5) Memotong, kegiatan membelah benda menggunakan alat.
- 6) Meronce, menyusun atau merangkai benda menjadi satu dengan seutas tali.

- 7) Membentuk, membuat suatu kabinet ruang yang baru.
- 8) Menggunting, kegiatan pemotongan suatu objek menjadi berbagai bentuk menggunakan alat bernama gunting.
- 9) Menempel, merekatkan suatu objek dengan objek yang lain menggunakan lem
- 10) Menulis, kegiatan dalam usaha untuk menghasilkan sebuah catatan dengan media yang disebut aksara
- 11) Menangkap dan menerima bola, penerimaan suatu objek yang diberikan oleh orang lain
- 12) Menggiring bola, kegiatan yang berlangsung bersamaan dengan objek untuk mencapai tempat tujuan.
- 13) Menendang bola, pendorongan suatu gaya pada objek untuk menjauhi diri sendiri menggunakan kaki.
- 14) Melambungkan bola, pemberian gaya terhadap objek yang dilempar ke udara.

15) Memukul bola, pemberian gaya terhadap objek untuk menjauhi diri sendiri menggunakan tangan baik dengan alat maupun tidak.

d. Perkembangan Gerak Manipulatif

Aspek gerak dasar yang akan dikaji dalam jurnal ini ialah kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun. Keterampilan manipulatif adalah keterampilan yang berkaitan dengan memanipulasi objek yang melibatkan tangan dan kaki, bentuk gerak manipulatif terdiri dari gerakan mendorong dan gerakan menerima objek. Perkembangan manipulatif sudah mulai mencirikan sejak anak usia 12 bulan yaitu pada keterampilan menendang bola. Seiring dengan berjalannya pertumbuhan anak, pada usia 2-4 tahun anak sudah memulai menguasai keterampilan manipulatif yang lain seperti menangkap bola, melempar bola, dan memukul bola.

Kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif ini sangat berpengaruh untuk dikembangkan secara optimal agar anak mencapai peran perkembangan manipulatif dengan maksimal. Keterampilan dalam bergerak secara langsung dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik pada anak. Kemudian secara tidak langsung pertumbuhan fisik akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, ketika anak merasa tidak mampu dalam kemampuan tersebut dan anak akan langsung menyadari tentang persepsi dirinya dan oranglain ketika anak kurang mampu mengembangkan aspek yang anak punya contohnya dalam kemampuan gerak manipulatif anak seperti menendang, memukul atau menangkap bola anak akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak mampu mengikuti permainan tersebut.⁴³

⁴³ Rifa Auliya Imani, dkk, "Permainan Bola Terhadap Perkembangan

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Gerak Manipulatif

Langkah-langkah penyajian kegiatan pengembangan aktivitas motorik meliputi latihan pendahuluan, latihan inti, dan latihan penenangan.⁴⁴

1) Latihan Pendahuluan

Kegiatan ini diperlukan untuk “pemanasan” dengan maksud untuk menaikkan suhu badan yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan inti. Pemanasan bertujuan untuk memepersiapkan otot-otot tubuh agar siap melakukan kegiatan. Jika tidak melakukan pemanasan, kemungkinan mendapat cedera otot, seperti keseleo lebih besar. Pemanasan ini dapat berupa berjalan, berlari-lari kecil, atau permainan-permainan singkat. Pemanasan dilakukan kurang lebih lima menit. Apabila kegiatan motorik itu diberikan sesudah anak-anak bermain maka tidak perlu adanya kegiatan pemanasan/pendahuluan.

Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun...”, h.277.

⁴⁴ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak...*”,h.123.

2) Latihan Inti

Kegiatan latihan inti adalah kegiatan yang merupakan pokok dari suatu cara pengembangan aktivitas motorik. Pada kegiatan latihan inti dimasukkan gerakan yang merupakan latihan peregangan dan kelenturan otot-otot, latihan keseimbangan dan koordinasi anggota badan, dan latihan berjalan, berlari, melempar, menangkap, memantul, menggelinding, dan meloncat.

3) Latihan Penenangan

Setelah anak-anak sibuk melakukan aktivitas motorik perlu diberi waktu penenangan, sehingga suh tubuh menjadi turun seperti sebelum latihan. Badan menjadi segar kembali sehingga anak dapat mengikuti kegiatan lain. Adapun bentuk kegiatan penenangan antara lain: latihan pendengaran, latihan ingatan, meyanyi, dan menari.

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Rifa Auliya Imani, Heri Yusuf Muslih, dan Elan (2020) yang berjudul “*Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*”

Hasil analisis deskriptif mengenai jurnal yang dikaji menunjukkan bahwa permainan bola sangat berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun, perlu diketahui bahwa setiap jurnal yang dikaji mengemukakan tujuan yang berbeda-beda dalam melakukan permainan menggunakan bola akan tetapi masuk dalam kategori aspek manipulatif anak usia 4-5 tahun. Dari seluruh jurnal yang dikaji mengenai masalah ini, menunjukkan hasil yang signifikan bahwa permainan-permainan untuk anak dengan menggunakan media bola dapat

meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun.⁴⁵

2. Penelitian Ulfa Febriyanti (2019) yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional *Ucing Bal* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang”

Berdasarkan analisa data, diperoleh rata-rata (mean) hasil tes kelas eksperimen adalah 14.67 dengan SD sebesar 1.155 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata (mean) sebesar 13.33 dengan SD 651. Pada perhitungan standar deviasi permainan ucing bal tersebut diperoleh 1,8744, sedangkan ketika ketika menghitung effect size dengan menggunakan rumus cohen's d diperoleh hasil sebesar 0,74 dengan klasifikasi rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ucing bal berpengaruh efektif terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak

⁴⁵ Rifa Auliya Imani, Heri Yusuf Muslihin, dan Elan, “Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.4 No.2 (2020), h.273-284.

Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang tahun ajaran 2019/2020.⁴⁶

3. Penelitian Reyna Damayanti Safitri (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B TK Madrasah Pembangunan)”

Berdasarkan uji hipotesis yakni Paired Sample t-Test dapat dilihat bahwa taraf sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dengan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional engklek lebih tinggi (80,85) dari rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali (78,81).” Dengan demikian, permainan tradisional

⁴⁶ Ulfa Febriyanti, “Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang”, Padang. Universitas Negeri Padang, 2019.

berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan.⁴⁷

B. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan masalah dan rumusan masalah, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *ucing bal* dengan keterampilan gerak manipulatif anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu..

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *ucing bal* dengan keterampilan gerak manipulatif anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

⁴⁷ Reyna Damayanti Safitri, “*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B TK Madrasah Pembangunan)*”, Jakarta. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah, 2019.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimental atau eksperimen semu, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan. Penelitian quasi eksperimen seperti halnya penelitian murni namun subjek penelitian tidak dipilih secara acak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian datanya dan analisisnya menggunakan uji statistika untuk mencari jawaban permasalahan yang hendak diteliti. Penelitian ini menggunakan jenis desain postes-postes control group desig. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random, sebelum diberikan perlakuan, kelompok berikan pretes

dengan masuk untuk mengetahui keadaan awal apakah ada pengaruh antara kelompok control.⁴⁸

Dideskripsikan juga bahwa pada dasarnya desain penelitian kuasi-eksperimen tidak diperlukan kelompok kontrol yang sebenarnya, melainkan cukup menggunakan kelompok pembanding. Kelompok pembanding dalam hal ini bisa diartikan sebagai kelompok yang mendapatkan perlakuan yang berbeda, seperti: penerapan pendekatan konvensional dalam pembelajaran. Bahkan, desain penelitian kuasi-eksperimen disebutkan memiliki kekurangan dalam hal penentuan sampel secara acak (lacks random assignment).⁴⁹

Hasil yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁴⁸Kartini Dan Indria Susilawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, No. 2. (November 2018), <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/paud/article/view/386.h>. 38-39.

⁴⁹Muhhamad Galang Isnawan, *Kuasi Eksperimen*, (Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020), h.7.

Tabel 3.1 Designcontrol Group Pre-Test Post-Test

Group	Pastes	Treatmen	Postes
A	01	X	02
B	03		04

Keterangan:⁵⁰

A = Eksperimen group

B = Kontrol group

01 = Pre-test sebelum diperiksa perlakuan pada kelompok eksperimen

02 = Prot-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

X1 = pelakuan media pembelajaran

03 = Pretes pada kelompok kontrol

04 = Postes pada control

⁵⁰ Kartini Dan Indria Susilawati, “Pengaruh Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, (2018), Hhttp://Jurnal.Stkippersada.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Paud/Article/View/386, H.38-39.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, yang beralamat di Jl. Pembangunan No.17 Kelurahan Padang Harapan, Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada saat SK penelitian sudah dikeluarkan dan diterima oleh peneliti.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif ini peneliti mengambil sebagian subyek yang ada di lingkungan wilayah penelitian. Wilayah penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sesuai dengan hal tersebut maka peneliti mengambil populasi dan sampel diTK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu sebagai tempat penelitian. Berikut ini populasi dan sampel penelitian.

1. Populasi

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Populasi dari penelitian ini yaitu anak kelompok B TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu yang berjumlah 14 anak.

2. Sampel

Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵² Adapun menurut Arikunto, “apabila

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)...*, h.148.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)...*, h.149.

jumlah subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi apabila jumlahnya lebih besar maka diambil sebanyak 10-15 % atau 20-25 % atau lebih".⁵³ Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 maka peneliti menggunakan teknik total sampling dengan mengambil semua jumlah populasi menjadi sampel penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yakni berupa observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati objek penelitian atau peristiwa baik berupa manusia, benda mati,

⁵³Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), h.134.

maupun alam. Praktik yang digunakan dalam penelitian dengan cara mengamati secara langsung permainan tradisional ucing bal dalam jangka waktu tertentu pada individu. Penelitian ini dapat menggunakan cara melempar dan menangkap bola. Untuk dapat melihat hasil observasinya, peneliti dapat menggunakan hasil rekaman dengan audio-visual yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu pada saat perekam gambar, seorang peneliti perlu membuat catatan-catatan langsung selama pengamatan agar tidak lupa terhadap kejadian atau fenomena yang ditemui di lapangan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar anak, jumlah anak, dan data guru yang ada di sekolah dengan mengambil foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga berbagai

objek gambar yang mendukung penelitian seperti data anak dan lainnya.

E. Variabel Penelitian

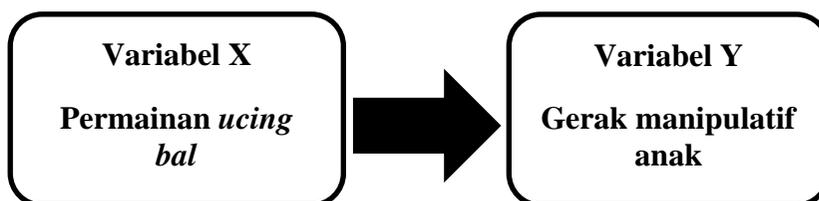
Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁴ Selanjutnya variabel penelitian terbagi menjadi dua yakni variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen biasa disebut variabel bebas sedangkan variabel yang dependen biasa disebut variabel terikat.

Terkait penelitian ini maka variabel yang digunakan adalah variabel bebas atau variabel pengaruh biasa disingkat X yakni permainan tradisional ucing bal. Sedangkan variabel terikat atau variabel terpengaruh biasa disingkat Y yakni gerak manipulatif anak.

⁵⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.3.

Gambar 3.1

Pengaruh Variabel X dengan Y



F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam data mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian: angket, ceklis (check-list) atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan (observasi).⁵⁵

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan persiapan serta proses observasi, dokumentasi dan kisi-kisi instrumen penelitian yakni:

⁵⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h.203.

1. Kisi - Kisi Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik quasi eksperimen yang sebelum melakukan eksperimen haruslah menyusun kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen merupakan pedoman yang akan digunakan untuk eksperimen tersebut agar eksperimen berjalan dengan terarah. Kisi-kisi instrumen penelitian ini mengacu kurikulum 2013 PAUD pada bagian kompetensi dasar (KD). Selanjutnya dijabarkan oleh peneliti pada bagian indikator dan kegiatan yang kemudian digunakan sebagai pengukuran kemampuan gerak manipulatif anak dengan media bola. Berikut kisi-kisi instrumen dalam bentuk tabel :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi⁵⁶

Variabel	Dimensi/aspek	Indikator
Keterampilan gerak manipulatif	Melempar bola	Melempar bola dengan memutar badan dan mengayunkan lengan
		Melambungkan dan melempar bola sambil berjalan atau berjalan

⁵⁶Choirul Mahmudah, “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Aksara Hijaiyah Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok A RA AL Mutaqin Bago Tulungagung”, (Skripsi S-1 Universitas Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019) h. 54.

	Menangkap bola	Menangkap bola dengan mengayunkan lengan
		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam menangkap bola
		Dapat menggerakkan lengannya untuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi dalam menangkap bola
		Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan dan kelincihan dalam menangkap bola

Table 3.3 Kriteria Penilaian Gerak Manipulatif Anak

No.	Kriteria	Nilai
1	Belum Berkembang (BB)	1
2	Mulai Berkembang (MB)	2
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

2. Pedoman observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap objek yang akan diteliti. metode akan lebih baik jika digunakan peneliti

untuk mengumpulkan data penelitian berupa perilaku, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh objek penelitian. Dalam penelitian dengan observasi, peneliti akan datang langsung ke TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu untuk melihat peristiwa ataupun mengamati situasi sekolah dan proses kegiatan pembelajaran, serta mengambil dokumentasi dari tempat penelitian yang terkait dengan keterampilan gerak manipulatif pada Anak Usia Dini dalam permainan tradisional ucing bal di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

Observasi juga merupakan suatu bentuk teknik mengambil data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian atau pengamatan. Sebelum melaksanakan observasi tentunya terlebih dahulu peneliti menyiapkan segala keperluan dan kebutuhan observasi seperti setting tempat, tata cara observasi, dan pengambilan kesimpulan dari fakta yang terjadi yang berkaitan dengan sebelum dan sesudah dilaksanakannya observasi.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Gerak Manipulatif Anak

No .	Keterampilan gerak manipulatif	Capain				Hasil Akhir	Kriteria
		1	2	3	4		
1	Melempar bola kecil dengan memutar badan dan mengayunkan lengan						
2	Menangkap bola dengan mengayunkan lengan						
3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam menangkap bola						
4	Dapat menggerakkan lengannya untuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasidalam menangkap bola						
5	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelanturan dan kelincahan dalam menangkap bola						

Dalam hal ini, peneliti mengambil satu kelas sebelum melaksanakan observasi untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak terkait dengan permainan tradisional *ucing bal* sesuai dengan pembelajaran yang sudah ada. Kemudian untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak, kemampuan gerak manipulatif anak setelah diberikan permainan *ucing bal*, dengan menggunakan media bola. Sebelum melaksanakan penelitian maka peneliti melakukan observasi yang mengacu pada instrumen terlebih dahulu.

3. Pedoman dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu hal yang membantu untuk mengumpulkan data penelitian berupa foto terkait latar belakang sekolah, kondisi sekolah, dan kegiatan-kegiatan selama proses penelitian yang dapat memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

F. Prosedur penelitian

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik (teknik analisis kuantitatif). Dalam penelitian yang digunakan ialah Uji MANOVA. Uji Manova dilakukan untuk mengetahui terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terkait.

Dalam menganalisis data permasalahan penelitian tentang “pengaruh permainan tradisional ucing bal terhadap gerak manipulatif pada anak usia dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu” maka peneliti menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1. Uji prasyarat penelitian

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Nilai yang digunakan adalah hasil dari observasi dan post-test dan uji

yang digunakan uji kolmogorov smirnow (K-S), dan bantuan SPSS Statistic 16.0 dengan hipotesis:

H_a = data berdistribusi normal

H_o = data tidak berdistribusi normal

Dengan langkah sebagai berikut :

a. Menentukan skor besar dan kecil

b. Menentukan rentangan (R)

c. Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \text{ Log } n \text{ (Rumus Sturgess)}$$

d. Menentukan panjang kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK}$$

e. Menentukan rata-rata (x)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

f. Menentukan simpangan baku :

$$s = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}}$$

g. Membuat daftar frekuensi

h. Memilih $P(z \leq z_i) - S(z_i)$ yang terbesar.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini untuk melihat adanya variasi atau tidak pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Statistik yang digunakan untuk uji homogenitas dengan bantuan Program SPSS Statistic 16.0

Dengan hipotesis:

H_a = data berdistribusi Homogenitas

H_o = data tidak berdistribusi Homogenitas Dengan uji F

rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Hipotesis yang digunakan:

$$H_o : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_i : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Kedua kelompok mempunyai varian yang sama, atau dengan kata lain H_o diterima apabila menggunakan α

= 5% menghasilkan $F_{hitung} \leq \text{table } F_{tabel}$ diperoleh dengan :dk pembilang = $N1 - 1$.

2. Uji hipotesis

Analisis varianmultivariate merupakan terjemah dari multivariate Analisis OF varian. Analisis of variance atau ANOVA merupakan salah satu uji parametrik yang berfungsi untuk membedakan nilai rata-rata lebih dari dua kelompok data dengan cara membandingkan variansinya.

3. Hipotesis penelitian

Sedangkan untuk melihat pengaruh variable secara individu kita dapat melihat pada output between subject dengan hipotesis sebagai berikut:

- a) H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional ucing bal dengan gerak manipulatif anak di TK IT Baitul Izzah kota Bengkulu.

- b) H_a : Adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional ucing bal dengan gerak manipulatif anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

Kriteria dasar pengambilan keputusan

- a. Jika nilai F hitung $>$ F table dan $Sig < 0,05$, maka H_a diterima.
- b. Jika nilai F hitung $<$ F table dan $Sig > 0,05$, maka H_a ditolak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Lokasi Lembaga

PAUD IT Baitul Izzah terletak di Jl. Pembangunan No.17 Kompleks Masjid Raya Halni Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu. Adapun identitas lengkap yang terdapat di PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:⁵⁷

Tabel 4.1 Profil PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

No	Nama	Keterangan
1	Nama lembaga	Taman kanak-kanak Islam Terpadu baitul Izzah
2	NPSN	69849104
3	Alamat	Jl. Pembangunan No.17 Kompleks Masjid Raya Halni Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu
4	Provinsi	Bengkulu
5	Tanggal Pendirian	27 mei 2004
6	SK layanan	41/75/975/VI.DIKNAS

⁵⁷ Hasil Observasi di TK IT Baitul Izzah, jl. Pembangunan No 17 Kompleks Masjid Raya Halni Izzah padang Harapan Kota Bengkulu.

7	No. Aktenotaris	14X.A-2003 Tgl.04 Desember
8	No. NPWP	76.357.605.5-311.000
9	Status	Pinjam pakai
10	Luas Bangunan	1950 m ²
11	Luas Sekolah	976 m ²
12	Kegiatan Belajar	Senin-sabtu
13	Waktu	Senin-Kamis (07.30-12.30 WIB) Jum'at-Sabtu (07.30-10.00 WIB)

2. Sejarah Lembaga

Taman kanak sekolah islam terpadu dirintis pada tahun 2004 oleh ibu suprapti atas praksa Drs. Ali Abu Bakar M. Ag (Dosen STAIN Bengkulu) sekolah islam terpadu hakikatnya adalah sekolah yang mengimplementasikan konsep pendidikan islam berdasarkan Al-quran dan AS sunnah Dalam aplikasinya sekolah islam terpadu di artikan sebagai sekolah yang menerapkan peyelenggaraan dengan memadukan pendidikan umum dengan pendidikan agama menjadi salah satu jalinan kurikulum.

Taman kanak kanak (TK IT) baitul izzah Bengkulu sebagai lembaga pendididk yang

mengembangkan kurikulum holistik berbasis ahlak di padukan dengan kurikulum yang berlaku (DIKNAS). Insha allah akan sangat membantu pendidikan anak usia dini untuk menajdi semakin baik,cerdas,kreatif dan berkarakter islami. Di awal merintis,muridnya berjumlah 5 orang dengan tenaga pendidik yaitu: ibu suprapti, Herawati, dan pareta hayati. Lokasi pendidikan menepati gedung Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Riyadush Shalihim. Pada bulan juli 2003, TK IT Baitul Izzah mulai membuka pendaftaran santri baru secara terbuka.

Keberadaan lembaga ini rupanya mendapat respon positif dari masyarakat hingga muridnya saat itu mencapai 45 orang. Lembaga kemudian menambah 4 orang tenaga pendidik /guru yaitu: Diana, Siti Rodhiyah,Melfi Arizona dan Elsa Afni dengan demikian, jumlah tenaga pendidik di tahun ajaran 2003/2004 berjumlah 6 orang mengundurkan diri dengan alasan sakit.selanjutnya di bulan juli tahun2004, TK IT Baitul Izzah kembali membuka pendaftaran santri baru.

Di tahun ajaran 2004/2005 jumlah santri yang didik 85 orang, sehingga perlu menambah tenaga pengajar menjadi 9 orang. Ruang belajar dan satu kantor. Meski kondisi ruang yang kurang memadai dan sempit, namun hal itu tidak menyurutkan semangat santri, orang tua dan guru dalam menjalankan aktivitas belajar mengajar.

Pada tahun ini, terjadi perubahan kepemimpinan TK IT Baitul Izzah dari suprapti ke Malpha leni satriana, A.MA. suprapti sendiri, kemudian mengundurkan diri dari TK IT Baitul Izzah kepercayaan masyarakat kepada TK IT Baitul Izzah terus meningkat. Terbukti jumlah santri yang masuk meningkat menjadi 120 anak. Tenaga pendidik pun mengalami penambahan menjadi 13 orang. Di tahun ajaran 2005/2006 ini TK IT Baitul Izzah terkenal dengan metode "bahasa rupa" yang di adopsi dari TK bumi limas bandung. Bulan juli 2006, TK IT Baitul izzah kembali menerima 120 santri.

Lembaga ini juga terus mengembangkan metode bahasa rupa. Hal ini mendorong guru dan murid dari

TK lain datang berkunjung untuk sharing dan belajar, khususnya yang tertarik untuk mendalami metode bahasa rupa. Bulan juli 2007, Malpha leni satriana melanjutkan pendidikan di PAUD di universitas pendidikan indonesian (upi) di bandung. Tugas kepala sekolah di limpahkan ke siti Rodhiyah,s.pd.I. santri yang di didik pada tahun itu berjumlah 140 orang. Kegiatan belajar masih berjalan sebagaimana program belajar selanjutnya, karena siti Rodhiyah masih perlu belajar banyak untuk melaksanakan tugasnya saat itu.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kepala TK IT hanya menekankan pada pengembangan SDM tenaga pendidik. salah satunya adalah dimulainya penerimaan guru melalui tes. di harapkan TK IT Baitul izzah bisa mendapatkan pendidik yang berkualitas dan profesional anak usia dini.

Pada tahun ajaran 2008/2009, jumlah pendaftaran sebanyak 220 anak. namun karena keterbatasan ruang belajar, dan jumlah tersebut hanya bisa ditampung 160

anak saja. Guna menyiasati kekurangan ruang, pengelola menyekat ruang belajar sehingga 5 ruang. Kondisi ini tentunya menjadi tidak nyaman karena tidak seimbangnya jumlah anak dengan luas ruang belajar. Walaupun kondisinya demikian dengan system full day school ketercapaian metode calistung (baca tulis hitung) dan nilai-nilai agama mampu diberikan dengan baik. Selain metode pendidikan yang baik, lokasi yang strategis halaman parker yang luas dan dekat dengan Masjid Raya Baitul Izzah yang megah, menjadi daya tarik bagi masyarakat Bengkulu melihat tingginya minat masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di TKIT Baitul Izzah, mendorong pengurus yayasan Paitul Izzah berupaya menambah ruang belajar yang memadai dan nyaman.

Melalui rapat pengurus yayasan menyepakati untuk mendirikan gedung belajar baru bagi TK IT Baitul Izzah Untuk mewujudkannya, yayasan melakukan penggalangan dana dari para donatur baik pribadi,

lembaga,wali murid, kas masjid, kas TK IT Baitul Izzah dan bantuan lainnya,pada tahun ini pembangunan gedung belajar baru TK IT dimulai. Pada bulan juli 2009 jumlah pendaftaran mencapai 320 anak, tetapi hanya 160 anak yang bisa di tampung. Di tahun ini juga diadakan ekstra kurikuler drumband dan jarimatika. Sementara itu,pengurus yayasan bekerja lebih keras lagi dalam mencari dana. Banyak donatur yang berperan besar dalam menyelesaikan gedung ini. Seperti Badan Amil Zakat Provinsi Bengkulu, Bapak Dr.H. Ahmad Kanedi, SH MH dan lain-lain. Semoga allah membalas semua amal bainya, amin.

Juli 2010, jumlah pendaftaran kembali meningkat yakni mencapai 400 anak. Namun karena pembangunan gedung baru belum selesai, maka yang dapat di tampung hanya 250 anak. Untuk memenuhi kebutuhan ruang kelas, pengelola memanfaatkan ruang bekas secretariat majelis ulama Indonesia (MUI). dan Badan Amil Zakat (BAZ) Provinsi Bengkulu yang sudah tidak ditepati lagi.

Tahun ajaran 2010/2011, TK IT Baitul Izzah mengembangkan kurikulum baru yaitu (holistik berbaris karakter) yang diadopsi dari Indonesia Heritage foundation (IHF) dengan memanfaatkan 2 orang guru segai ploner yang telah di tatar di IHF selama 2 minggu. Berkat kerja sama pengurus yayasan, TK IT Baitul Izzah, donatur dan masyarakat, pada tahun 2011/2012. Gedung baru yang berjumlah 5 lokal bisa ditepati. Ruangan dengan ukuran masing-masing 8 X 9 meter persegi itupun disekat menjadi dua ruang.sehingga semuanya ada 10 ruang belajar. Jumlah murid yang diterima tahun ini 260 anak. Ruang belajar lama (MDA) masih tetap digunakan untuk ruang belajar yang baru ini belum mampu menampung seluruh santri.

Menjamurnya lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dikota Bengkulu membuat TK IT Baitul Izzah harus selalu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) selain sarana dan prasarana yang telah disiapkan. Dalam rangka meningkatkan SDM ini. sekolah mengirim 5 orang guru untuk magang di madrasah istiqlal Jakarta Dengan

berbagai pelatihan. yang diikuti, TK IT Baitul Izzah memodifikasi kurikulum sendiri, terbentuk "kurikulum berbasis akhlaq". Pada tahun 2011, Alhamdulillah TK IT Baitul Izzah berhasil memperoleh peringkat Areditasi A dari nasional sekolah madrasah Berdasarkan undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang system. pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 dinyatakan bahwa taman kanak-kanak (TK) merupakan PAUD pada jalur normal. Maka TK IT Baitul Izzah mendidik 320 antri dengan 29 pendidik, 1 tata usaha, 1 bendahara, 1 sekuriti, 2 cleaning service, 2 pengelolaan catering dan 1 kepala sekolah. Tentunya masih banyak hal yang harus kami lakukan untuk menjaga dan meningkatkan mutu PAUD IT Baitul Izzah. Maka tidak henti-hentinya kami mengharapkan dukungan dan kerjasama berbagai pihak dalam penyelenggaraan pendidik khususnya di PAUD IT Baitul Izaah.

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi PAUD IT Baitul Izzah.

“Menyiapkan generasi unggul, kreatif dan berakhlaqul karimah”

b. Misi PAUD IT Baitul Izzah.

- 1) Meyiapkan generasi kreatif dan berahlaqul kharimah.
- 2) Membimbing pembentukan aqidah yang lurus ibadah yang benar dan ahlak yang mulia.
- 3) Memfasilitasi pengembangan potensi belajar dan bakat anak
- 4) Melaksanakan pembinaan profesional guru.
- 5) Mengoptimalkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan meyenangkan (PEKAM)
- 6) Meyiapkam sarana dan prsarana sesuai standar permen no 137 tahun 2014

c. Tujuan

Adapun tujuan didirikan lembaga TK IT di kompleks Masjid Raya Baitul Izzah Provinsi Bengkulu adalah

- 1) Salah satu upaya memakmurkan mesjid.

- 2) Mengaktifkan salah satu fungsi mesjid sebagai pusat belajar ilmu agama
- 3) Mendekatkan atau mengenal anak dengan dunia masjid
- 4) Menciptakan lembaga pendidik yang unggul dan islam
- 5) Membantu masyarakat muslim dalam mempersiapkan generasi cerdas, kreatif, dan berfikir islam⁵⁸

4. Sistem Pendidikan PAUD IT Baitul Izzah

Sistem pendidikan di PAUD IT Baitul Izzah yaitu melalui pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini.

5. Kurikulum PAUD IT Baitul Izzah

Kurikulum di PAUD IT Baitul Izzah yaitu menggunakan Kurikulum KTSP 2013 dan Kurikulum Keislaman.

⁵⁸ Hasil Observasi di TK IT Baitul Izzah, jl. Pembangunan No 17 Kompleks Masjid Raya Halni Izzah padang Harapan Kota Bengkulu

6. Struktur Organisasi Lembaga

Setiap sekolah memiliki organisasi yang terstruktur dalam kegiatan pembelajaran PAUD IT Baitul Izzah kota Bengkulu juga memiliki organisasi sekolah yang saat ini dikepalai oleh Asma Fianty, S. Pd AUD yang menangi dan bertanggung jawab atas bawahannya. Yang terdiri dari dewan guru, siswa dan siswi serta semua unsur yang ada di sekolah tersebut Setiap komponen yang ada mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda sesuai dengan jabatannya seperti yang telah tercantum dalam struktur organisasi sekolah.

Struktur organisai atau managemen PAUD IT

Baitul Izzah Kota Bengkulu terdiri atas jabatan-jabatan sebagai berikut

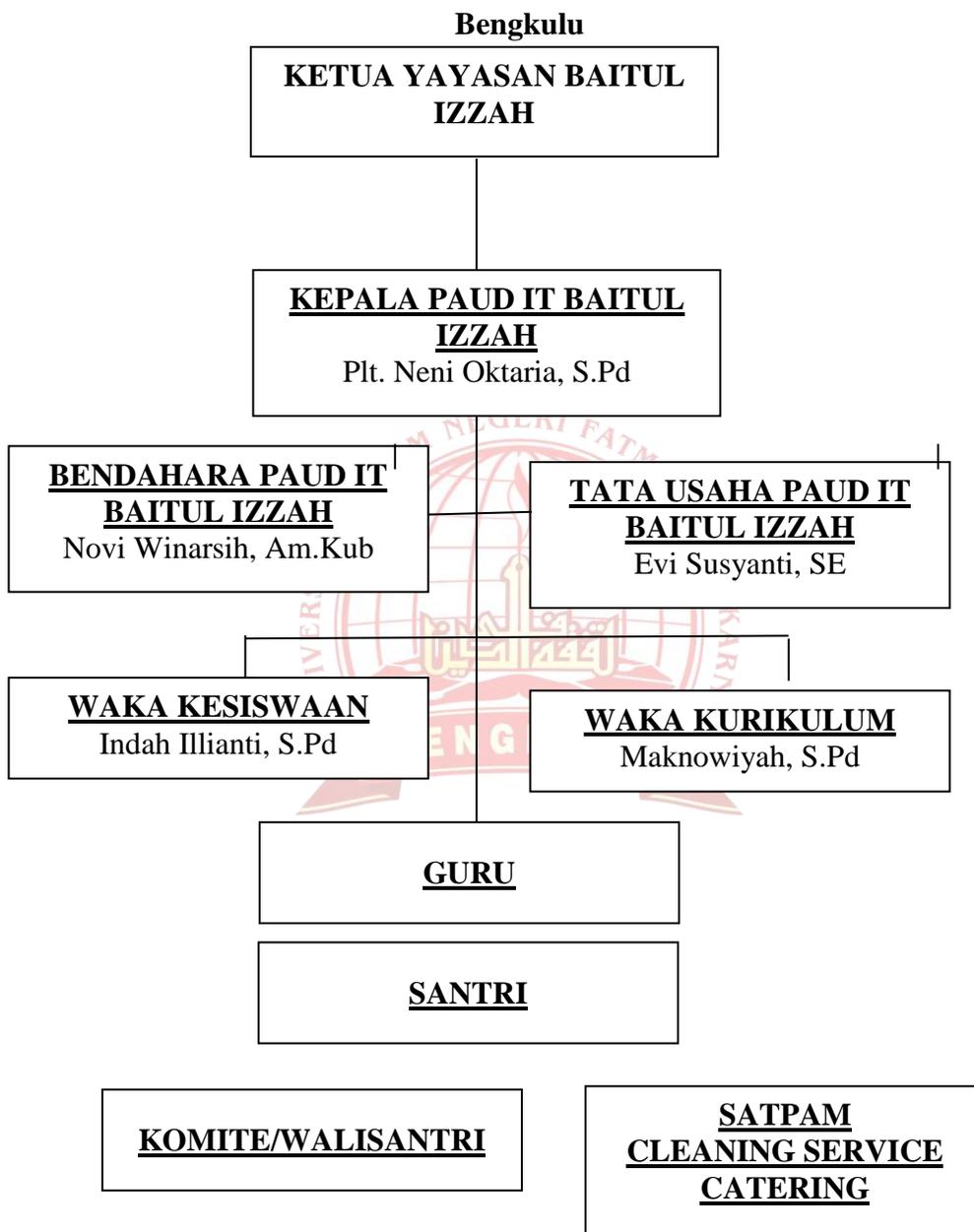
- a. Ketua Yayasan
- b. Kepala Sekolah PAUD IT baitul izzah Kota Bengkulu
- c. TU

- d. Bendahara
- e. Waka Kesiswaan
- f. Waka Kurikulum
- g. Guru
- h. Satpam
- i. Clening Service⁵⁹



⁵⁹ Hasil Observasi di TK IT Baitul Izzah, jl. Pembangunan No 17 Kompleks Masjid Raya Halni Izzah padang Harapan Kota Bengkulu

Gambar 4.1 Struktur Organisasi PAUD IT Baitul Izzah Kota



7. Keadaan Guru

**Tabel 4.2 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK IT
Baitul Izzah Kota Bengkulu**

No	Nama Pendidik	NIP/NUPTK	Jabatan
1	Neni Oktaria, S.Pd	2355763665300023	Kepala Sekolah
2	Desi Utami Putri	4533766667130123	Guru kelas
3	Dina Sapitri		Guru kelas
4	Eka Puspita Dewi	7441759662300002	Guru kelas
5	Elly Suryani	2437760661220003	Guru kelas
6	Elsa Afni	1336760661220003	Guru kelas
7	Elva Susanti		Guru kelas
8	Etika Yulia Malinda	7439767668300022	Guru kelas
9	Evi Susyanti, SE	1240756657130093	Guru kelas
10	Herawaty	2938761661220002	Guru kelas
11	Ida Zakiyah	1060770671138033	Guru kelas
12	Inda Iliyanti	2251766582200003	Guru kelas
13	Kustilawati, S.Pd	4659766722200002	Guru kelas
14	Leni Chasanah, S.Pd.I	2044765668130223	Guru kelas
15	Linda Anditasari	6552770271130082	Guru kelas

16	Linda Mariska	1457755657220002	Guru kelas
17	Lulu Lusiana	4651722663130132	Guru kelas
18	Maknowiyah	2637762664300032	Guru kelas
19	Novi Winarsih	3442758659220003	Guru kelas
20	Nurhidayati, S.pd.I	1343758661220003	Guru kelas
21	Sri Prihatin	4534762663130133	Guru kelas
22	Sulistia Ningsih	5044764665130203	Guru kelas
23	Tiara mayang Sari		Guru kelas
24	Ummi Salamah	4859753655220002	Guru kelas
25	Windi Desvilia		Guru kelas
26	Wiwik Dwi hartini, S.Pd.I	4752764667130242	Guru kelas
27	Wiwin Kuraesin, A.Ma	8951764665210102	Guru kelas
28	Yesi Novita	0449760662300053	Guru kelas

8. Sumber Daya Manusia PAUD IT Baitul Izzah

Adapun jumlah keseluruhan dari sumber daya manusia (SDM) di PAUD IT Baitul Izzah yaitu 37 orang yang terbagi menjadi beberapa golongan yaitu sebagai berikut :

Kepala Sekolah : 1 orang

Tata Usaha (TU) : 1 orang

Operator : 1 orang

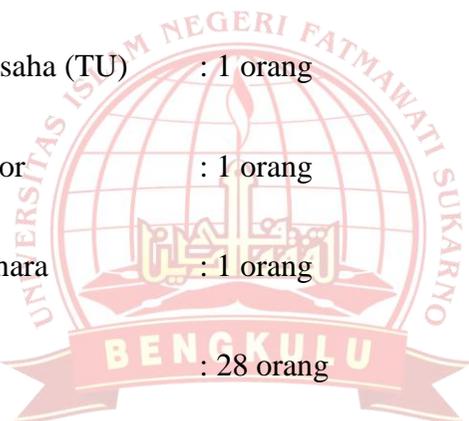
Bendahara : 1 orang

Guru : 28 orang

Petugas Keamanan : 1 orang

Petugas Kebersihan : 1 orang

Petugas Dapur : 3 orang



9. Keadaan Siswa

**Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik Kelompok B3 TK IT
Baitul Izzah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Nama Peserta Didik	P/K	Tanggal Lahir	Alamat
1	Adawiyah Dzikra Fadhila	P	08-12-2016	Bumi Ayu
2	Al Thaf Rifqie Abrisam	L	03-08-2017	Singaran Pati
3	Awan Athallah Rafis	L	19-07-2016	Ratu Agung
4	Hafiz Attana Lubis	L	08-06-2017	Singaran Pati
5	Jihan Makaillah Fakhirah	P	30-05-2017	Selebar
6	Kania Nurul Askadina	P	27-12-2016	Singaran Pati
7	Mahreen Haziqah Utami	P	22-07-2016	Selebar
8	Mayang setia Prtidina	P	26-04-2016	Gading Cempaka
9	Muhammad Arfan Naufal raffasya	L	02-03-2017	Gading Cempaka
10	Muhammad Rayyan Maqil	L	01-11-2016	Singaran Pati
11	Muhammad Virgi Saputra	L	27-12-2016	Gading Cempaka
12	Rafania Rainza Maydina	P	16-06-2017	Kampung Melayu
13	Yumna Maulidya Rumi	P	28-12-2016	Singaran Pati
14	Muhammad Rezga Al- Kirami Akhtar	L	06-09-2017	Ratu Agung

10. Kondisi fisik dan lingkungan sekolah PAUD IT Baitul

Izzah

a. Luas sekolah

Luas sekolah PAUD IT Baitul Izzah yaitu 17.048 m²

b. Ruang Kelas

Ruang kelas PAUD IT Baitul Izzah berjumlah 14 ruangan kelas yang terbagi menjadi 11 ruangan kelas B, dan 2 ruangan kelas A, serta 1 ruangan Kelompok Bermain (KOBBER).

c. Kantor

Ruang kantor di PAUD IT Baitul Izzah terbagi menjadi 2 yaitu ruangan Kepala Sekolah dan ruangan TU

11. Proses Belajar Mengajar di PAUD IT Baitul Izzah

Adapun proses belajar mengajar di PAUD IT Baitul Izzah yaitu sebagai berikut :

a. Kegiatan Guru

1) Menyiapkan rancangan pembelajaran mingguan

- 2) Menyiapkan rancangan pembelajaran harian
 - 3) Menyiapkan rancangan pembelajaran secara matang, jika tidak tercapai maka dilakukannya pengayaan
 - 4) Mengajar di kelas
- b. Kegiatan Siswa
- 1) Mengikuti proses kegiatan belajar mengajar (PKBM)
 - 2) Mengikuti Ekstra kulikuler

12. Hubungan PAUD IT Baitul Izzah dengan instansi lain

Adapun hubungan PAUD IT Baitul Izzah dengan instansi lain yaitu dengan menjalin kerjasama kepada beberapa pihak seperti Puskesmas Jalan Gedang, Bank Muamalat Harkat, dan Optik B.Riski.

13. Usaha-usaha peningkatan kualitas lulusan

Usaha-usaha yang dilakukan oleh PAUD IT Baitul Izzah dalam meningkatkan kualitas lulusan yaitu dengan upaya meningkatkan capaian pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun melalui pemberian motivasi dan

bimbingan serta sinkronisasi pembelajaran antara orangtua dengan guru.

14. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan Ekstra kurikuler di PAUD Baitul Izzah terdiri dari sebagai berikut :

a. Menari

Jadwal kegiatan Ekstra kurikuler Menari adalah setiap hari jumat dan sabtu, yang dimulai dari pukul 10.00 WIB – 11.00 WIB yang dibimbing langsung oleh Umi Wiwik Dwi Hartini, S.Pd dan Umi Leni Chasanah, S.Pd serta mahasiswa magang yang juga ikut membantu selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung. Adapun mahasiswa peneliti yang akan meneliti dalam kegiatan ini.

Berikut nama-nama anak yang mengikuti kegiatan ekstra kurikuler Menari yaitu :

NO	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Nindi	P	B. 7
2	Icha	P	B .2
3	Alma	P	B.8
4	Afiqa	P	B11

5	Aqila rahmadhinia	P	B11
6	Inara	P	B2
7	Eyin	P	B2
8	Uum	P	B6
9	Lala	P	B1
10	Shaki	P	A2
11	Dila	P	A2
12	Adel	P	A2
13	Khansa khaisah	P	B8
14	Khansa	P	B10
15.	Felin	P	B6
16.	Shafeeya	P	B10

B. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional *ucing bal* dengan gerak manipulatif anak yang dilakukan pada lokal eksperimen di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil uji deskriptif dengan melihat rata-rata lokal eksperimen dan lokal control. Rata-rata hasil postes local eksperimen 16,21 dan lokal control 12,43. Hasil rata-rata menjelaskan terdapat hasil postes lokal eksperimen jauh lebih baik dari lokal control. Analisis lain yang digunakan adalah Uji anova, pada uji anova diperoleh nilai F hitung (146,504) > F table (4,242) dan Sig (0,000) < 0,05. Hasil uji anova juga

menjelaskan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara lokal eksperimen dan lokal control.

1. Deskripsi Data

a. Kelas eksperimen

Tabel 4.4 Deskripsi Kelas Eksperimen

No.	BSB		BSH		MH		BB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	9	64,3	5	35,7	0	0	0	0	14	100
2.	2	14,3	11	78,6	1	7,1	0	0	14	100
3.	6	42,9	5	35,7	3	21,4	0	0	14	100
4.	7	50	1	7,1	6	42,9	0	0	14	100
5.	6	42,9	5	35,7	3	21,4	0	0	14	100

Dari tabel di atas dapat diketahui jawaban responden dengan beberapa penjelasan pernyataan berikut ini:

- 1) Hasil observasi butir pernyataan 1 yaitu sebanyak 9 anak (64,3%) berkembang sangat baik sedangkan sebanyak 5 anak (35,7%) berkembang sesuai harapan.
- 2) Hasil observasi butir pernyataan 2 yaitu sebanyak 2 anak (14,3%) berkembang sangat baik, sebanyak 11 anak (78,67%) berkembang sesuai harapan dan 1 anak (7,1%) mulai berkembang.
- 3) Hasil observasi butir pernyataan 3 yaitu sebanyak 6 anak (42,9%) berkembang sangat baik, sebanyak 5 anak (35,7%) berkembang sesuai harapan dan 3 anak (21,4%) mulai berkembang.
- 4) Hasil observasi butir pernyataan 4 yaitu sebanyak 7 anak (50%) berkembang sangat baik, sebanyak 1 anak (7,1%) berkembang sesuai harapan dan 6 anak (42,9%) mulai berkembang.
- 5) Hasil observasi butir pernyataan 5 yaitu sebanyak 6 anak (42,9%) berkembang sangat baik, sebanyak 5 anak (35,7%) berkembang sesuai harapan dan 3 anak (21,4%) mulai berkembang.

b. Kelas kontrol

Tabel 4.5 Deskripsi Kelas Kontrol

No.	BSB		BSH		MH		BB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	0	0	6	42,9	8	57,1	0	0	14	100
2.	0	0	6	42,9	8	57,1	0	0	14	100
3.	4	28,6	6	42,9	4	28,6	0	0	14	100
4.	0	0	3	21,4	11	78,6	0	0	14	100
5.	0	0	5	35,7	9	64,3	0	0	14	100

Dari tabel di atas dapat diketahui jawaban responden dengan beberapa penjelasan pernyataan berikut ini:

- 1) Hasil observasi butir pernyataan 1 yaitu sebanyak 6 anak (42,9%) berkembang sesuai harapan sedangkan sebanyak 8 anak (57,1%) mulai berkembang.
- 2) Hasil observasi butir pernyataan 2 yaitu sebanyak 6 anak (42,9%) berkembang sesuai harapan sedangkan sebanyak 8 anak (57,1%) mulai berkembang.
- 3) Hasil observasi butir pernyataan 3 yaitu sebanyak 4 anak (28,6%) berkembang sangat baik, sebanyak 6 anak (42,9%) berkembang sesuai harapan dan 4 anak (28,6%) mulai berkembang.

- 4) Hasil observasi butir pernyataan 4 yaitu sebanyak 3 anak (12,4%) berkembang sesuai harapan sedangkan sebanyak 11 anak (78,6%) mulai berkembang.
- 5) Hasil observasi butir pernyataan 1 yaitu sebanyak 5 anak (35,7%) berkembang sesuai harapan sedangkan sebanyak 9 anak (64,3%) mulai berkembang.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian dilakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu menggunakan penelitian *quasi eksperimental*. Penelitian menggunakan lokal eksperimen dan lokal control dengan jumlah sampel 14 anak masing-masing lokal. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan tujuan penelitian untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan gerak manipulatif sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional ucing bal pada anak TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

Hasil penelitian menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional *ucing bal* dengan gerak manipulatif anak yang dilakukan pada lokal eksperimen di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil uji deskriptif dengan melihat rata-rata lokal eksperimen dan lokal control. Rata-rata hasil postes local eksperimen 16,21 dan lokal control 12,43.

Perkembangan gerak manipulatif anak murni lahir dalam kehidupan sehari-hari, salah satu cara yang mampu membantu perkembangan gerak manipulatif anak dengan cara menyenangkan anak yaitu bermain. Anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sosial seperti bermain bola maka akan meningkatkan gerak manipulatif anak. Menurut Mulyasa bermain merupakan kegiatan yang penting dari setiap aktivitas anak usia dini.⁶⁰ Bagi anak usia dini belajar dilakukan dengan bermain sehingga mampu mengembangkan aspek perkembangan anak serta dapat meningkatkan

⁶⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD*”, PT Remaja Rosdakarya, 2012

kemampuan intelektual dan anak mampu mengenal lingkungan dengan baik. Menurut Perdani dan Admi bermain akan memaksimalkan perkembangan anak, ketika anak bermain atau melakukan hal yang menyenangkan bersama orang tua, guru atau teman maka gerak manipulatif anak akan berkembang dengan sendirinya.⁶¹

Permainan yang mampu mengembangkan gerak manipulatif anak adalah permainan *ucing bal*. Permainan *ucing bal* yaitu permainan dimana Setiap anak akan saling mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak direbut oleh ucing tersebut ⁶² hasil penelitian Rifa, menjelaskan terdapat hasil yang signifikan bahwa permainan-permainan untuk anak dengan menggunakan media bola dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun.⁶³

Penelitian lain yang mendukung oleh Ulfa Febriyanti

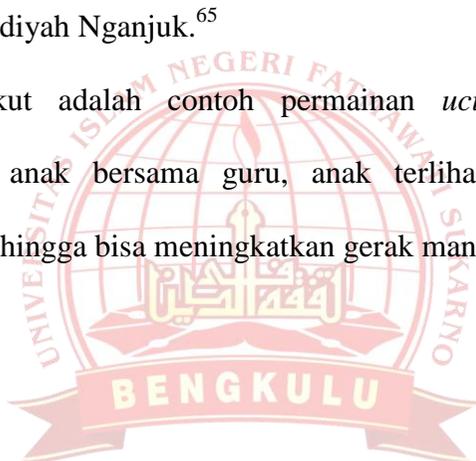
⁶¹ Perdani dan Admi, Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B,7, 2013

⁶² Ulfa Febriyanti dan Saridewi, “Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Di Taman Kanak-Kanakpertiwi Padang“, *Jurnal Caksana* Vol.2 No.1 (2019), h.62.

⁶³ Rifa Auliya Imani, Heri Yusuf Muslih, dan Elan, “Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.4 No.2 (2020), h.273-284.

penggunaan permainan *ucing bal* berpengaruh efektif terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang tahun ajaran 2019/2020.⁶⁴ Hasil penelitian lain yang mendukung oleh Faisol dan Akhmad yang menjelaskan terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.⁶⁵

Berikut adalah contoh permainan *ucing bal* yang dilakukan anak bersama guru, anak terlihat aktif dalam bermain sehingga bisa meningkatkan gerak manipulatif anak.



⁶⁴ Ulfa Febriyanti, “Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang”, Padang. Universitas Negeri Padang, 2019.

⁶⁵ Faisol Hamid, Akhmad Fendi Desrato, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif SISWA sd Muhammadiyah Nganjutki” Jurnal Phedheral Vol 19 Nno 2 (2022)



Gambar 4.2 Anak bermain *ucing bal*

Langkah-langkah Permainan Tradisional *Ucing Bal*

- 1) Anak-anak menentukan siapa yang menjadi *ucing*. Untuk mencari siapa yang akan jadi *ucing* anak bisa melakukan hompimpa dengan posisi anak membuat melingkar, kemudian dengan menggunakan tangan kanan kemudian anak tersebut memposisikan tangan mereka dengan keadaan telungkup setelah itu mereka berseru”yang banyak boleh keluar.
- 2) Pada saat *ucing* sudah diketahui, anak-anak akan membentuk lingkaran besar dan *ucing* berada tepat ditengah-tengahnya.

- 3) *Ucing* tersebut berperan untuk merebut bola yang dipengang oleh anak-anak lainnya, dan para pemain dapat saling menghindar kejaran kucing dengan cara melempar bola tersebut ke pemain lainnya.
- 4) *Ucing* akan digantikan perannya apabila dia dapat merebut bola tersebut dari salah satu pemain. Dan anak yang dapat dilumpuhkan perjuangannya dalam mempertahankan bola dialah yang kemudian akan berperan untuk menggantikan *ucing* sebelumnya.

Hasil penelitian dan penelitian terdahulu menjelaskan permainan tradisional *ucing bal* sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan dan gerak manipulatif anak. Perkembangan gerak manipulatif sangat berguna bagi anak. Menurut Jhony Hendra, gerak manipulatif mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada cabang olahraga yang menuntut melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badannya secara lebih

terampil.⁶⁶ Gerak manipulatif adalah salah satu bentuk aktivitas gerak dasar yang dilakukan anggota badannya dengan menggunakan objek, seperti: menendang, melempar, mendorong, memukul, memantul, serta mengguling, menerima, menangkap, menghentikan dan sebagainya. Peneliti memberikan saran kepada guru PAUD untuk menggunakan metode permainan *ucing bal* dalam mengembangkan gerak manipulatif anak.



⁶⁶ Jhony Hendra dan Ghazali Indra Putra, “Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Muara Pendidikan* Vol.4 No.2 (2019), h.439.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis yang telah peneliti paparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional *ucing bal* dengan gerak manipulatif anak yang dilakukan pada lokal eksperimen di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil uji deskriptif dengan melihat rata-rata lokal eksperimen dan lokal control. Rata-rata hasil postes local eksperimen 16,21 dan lokal control 12,43.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat peneliti sarankan kepada TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu yaitu:

1. Pembelajaran di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, hendaknya berorientasi pada kebutuhan anak. Anak membutuhkan stimulasi untuk membantu pertumbuhan fisik perkembangan psikis secara optimal. Oleh sebab itu, pembelajaran di TK harus memenuhi kebutuhan tersebut. Untuk memilih pembelajaran yang cocok untuk anak adalah tugas pendidik atau guru.
2. Pemberian berbagai permainan-permainan yang menarik dapat diberikan oleh guru kepada anak dalam setiap pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan memberikan permainan tradisional *ucing bal*, karena terbukti bahwa permainan tradisional *ucing bal* efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak manipulatif anak.

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi, pembaca. Untuk PAUD IT Baitul Izzah semoga lebih baik lagi kedepannya. Penulis juga menyadari masih terdapat banyak kekurangan, ditunggu kritik dan sarannya

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Banu Setyo dkk. 2020. *“Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa”*, *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1): 33-34.
- Andriani, Tuti. 2012. *“Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini”*, *Jurnal Sosial Budaya* 9(1): 122.
- Anggita, Gustiana Mega dkk. 2018. *“Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”*, *Journal of Sport Science and Education (Jossae)* 3(2): 56.
- B.E.F, Montolalu Bdkk. 2007. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Penerbit kepel Press Puri arsita A-6.
- Elfiadi. 2016. *“Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini”*, *Jurnal Itqan* 7(1): 52.

- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Fadillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Febriyanti, Ulfa dan Saridewi. (2019). “*Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Di Taman Kanak-Kanakpertwi Padang*”, *Jurnal Caksana* 2(1): 62.
- Hayati, Siti Nur dan Khamim Zarkasih Putro. 2020. “*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*”, *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1): 53.
- Hadi, Samsul, et.el. *Pengembangan kurikulum tematik anak usia dini: penyusunan kegiatan harian pembelajaran Raudathul athal*. 2021.
- Hendra, Jhony dan Ghazali Indra Putra. 2019. “*Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak*

*Melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-Kanak”,
Jurnal Muara Pendidikan 4(2): 439.*

Imani, Rifa Auliya, Heri Yusuf Muslihah, dan Elan. (2020).
“*Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak
Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*”, Jurnal PAUD
Agapedia 4(2): 275-277.

Isnawan, Muhhammad Galang. 2020. *Kuasi Eksperimen. Lombok:
Nashir Al-Kutub Indonesia.*

Kadir. 2018. *Statistika Terapan*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Kartini Dan Indria Susilawati, “*Pengaruh Media Pembelajaran
Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,*”
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
Vol.1, No.2. (November 2018), [http://jurnal.stkipersada.ac.
id/jurnal/index.php/paud/article/view/386](http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/paud/article/view/386). h. 38-39.

Mahendra, Agus. 2000. *Senam*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
Depdiknas.

Marzoan, Marzoan. (2017). “*Permainan Tradisional sebagai
Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan
Kompetensi Sosial Siswa*”, *Jurnal An-Nafs 2(1): 46.*

- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Manajemen Play group dan Taman Kanak-kanak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, Sri. 2013. *Permainan Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- NailiRohmah. 2016. “*Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan anak Usia Dini*”, *Jurnal Tarbawi* 13(2): 29.
- Nawang. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Senam Irama*. Bandung: UPI.
- Pradipta, Galih Dwi. 2019. *Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak Untuk Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak B*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Pratiwi, W. (2017). *Konsep Bermain pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5(2): 78.
- Putri, Aulia Rifki Nourovita. (2016). “*Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian*

- Sosial Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh*”,
Jurnal Early Childhood Education Papers (Belia), 2(1):4.
- Rahmah, Alawiyah. (2019). *Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol*, *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* 9(1): 50.
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Safitri, Reyna Damayanti. 2019. “*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B TK Madrasah Pembangunan)*”, Jakarta. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumantri, MS. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Sumantri, Mohamad Syarif dan Tjia Endrawati. 2013. “Kemampuan Sosialisasi dan Gerak Manipulatif Berbasis Kelompok pada Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI* 8(2): 105.
- Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Suradi, A. "Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam". *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 7, No. 1, (2018).
- Suradi, A. "Sistem pendidikan Anak Usia Dini Dalam Konsep Islam (Analisis dalam teoritis dan praktis)". *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 4 Nomor 1, (2018): 61-84.
- Umar, Husein. 2007. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PT. Grafind Persada.
- Wijayanti, Rina. 2014. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", *Jurnal Cakrawala Dini* 5(1): 53.
- Yasbiati, Muslihin. 2017. *Strategi Pengembangan Fisik Motorik*. Bandung: UPI.
- Yuliantini, Sera. 2019. "Permainan dan Bermain di PAUD", *Jurnal Primearly* 2(2): -205.

L

A

M



P

I

R

A

N

DATA MENTAHAN HASIL OBSERVASI

1. Uji validitas

		Correlations					
		P1	P2	P3	P4	P5	Jumlah
P1	Pearson Correlation	1	.519	.201	.194	-.050	.568 [*]
	Sig. (2-tailed)		.057	.491	.507	.865	.034
	N	14	14	14	14	14	14
P2	Pearson Correlation	.519	1	.237	.122	.189	.645 [*]
	Sig. (2-tailed)	.057		.415	.679	.519	.013
	N	14	14	14	14	14	14
P3	Pearson Correlation	.201	.237	1	.130	.436	.722 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.491	.415		.658	.119	.004
	N	14	14	14	14	14	14
P4	Pearson Correlation	.194	.122	.130	1	.645 [*]	.564 [*]
	Sig. (2-tailed)	.507	.679	.658		.013	.036
	N	14	14	14	14	14	14
P5	Pearson Correlation	-.050	.189	.436	.645 [*]	1	.670 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.865	.519	.119	.013		.009
	N	14	14	14	14	14	14
Jumlah	Pearson Correlation	.568 [*]	.645 [*]	.722 ^{**}	.564 [*]	.670 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.034	.013	.004	.036	.009	
	N	14	14	14	14	14	14

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

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

**Jumlah Peserta Didik Kelompok B3 TK IT Baitul Izzah Kota
Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Nama Peserta Didik	Nama panggilan	Jenis kelamin
1	Adawiyah Dzikra Fadhila	Adawiyah	P
2	Al Thaf Rifqie Abrisam	Althaf	L
3	Awan Athallah Rafis	Afif	L
4	Hafiz Attana Lubis	Hafiz	L
5	Jihan Makailah Fakhirah	Jihan	P
6	Kania Nurul Askadina	Kania	P
7	Mahreen Haziqah Utami	Haziqah/ziqah	P
8	Mayang setia Pratidina	Mayang	P
9	Muhammad Arfan Naufal raffasya	Naufal	L
10	Muhammad Rayyan Maqil	Maqil	L
11	Muhammad Virgi Saputra	Igi	L
12	Rafania Rainza Maydina	Fania	P
13	Yumna Maulidya Rumi	Una	P

14	Muhammad Rezga Al-Kirami Akhtar	Al	L
----	------------------------------------	----	---

**Jumlah Peserta Didik Kelompok B5 TK IT Baitul Izzah Kota
Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Nama Peserta Didik	Nama panggilan	Jenis kelamin
1	Abdurrahman ahmad sakha	Ahmad	L
2	Abelva callista	Abel	P
3	Althaff deyan syamjovito	Deyan	L
4	Alvino ramadhan pratama	Alvano	L
5	Alzena razeeta shanum	Shanum	P
6	Anindya shakila sosiawan	Anin	P
7	Jehanara elysia nareswari	Jehan	P
8	Kenzie khalifah arkananta	Kenzie	L
9	Kyara shazia	Ara	P
10	Muhammad raffa alvino	Raffa	L
11	Nadhira naila lova	Dhira	P
12	Panggeran surya Negara	Aran	L
13	Rafif abqari ramadhan	Afif	L
14	Muazzam adilaya yudha	Yhoda	L

DOKUMENTASI



GAMBAR PERKENALAN SEBELUM MULAI PERMAINAN *UCING BAL*



GAMBAR MENGATUR BARISAN/LINGKARAN SEBELUM MULAI PERMAINAN *UCING*

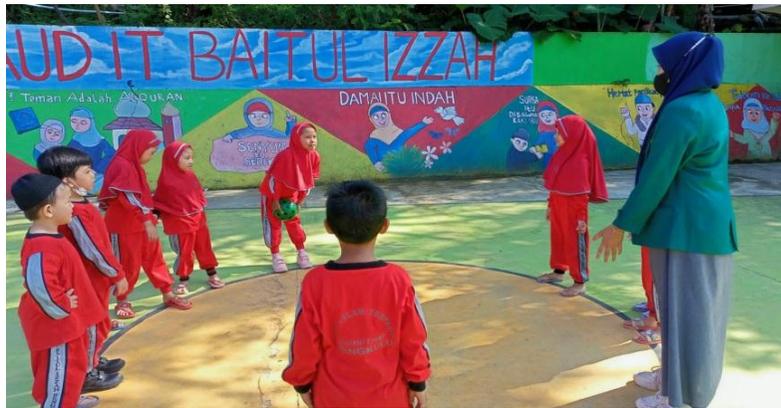
BAL



GAMBAR MULAI PERMAINAN *UCING BAL*



GAMBAR ANAK MENANGKAP BOLA



GAMBAR ANAK MELEMPAR BOLA



GAMBAR SELESAI PERMAINAN UCING BAL

Nota Pembimbing


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI BUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Bundo Kandik Papua Uluwa Bengkulu Telp. (0736) 51131, 51132, 51276 Fax. (0736) 51131

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sd/i Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066

Kepada,
 Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINPAS Bengkulu
 Di Bengkulu

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i

Nama : Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd
 NIP. 19750204200003201

Bengkulu, Desember 2022
 Pembimbing II

Fatrica Syaffi, M.Pd.I
 NIP. 198510202011012011

Pengesahan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Pager Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 31172, 31276 Fax. (0736) 51171

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

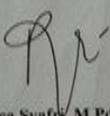
Nama : Memi Sinta Elvira
NIM : 1811250066
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu" Telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan sidang munaqosyah.

Bengkulu, Desember 2022

Pembimbing I Pembimbing II


Deni Febrini, M.Pd
 NIP. 19750204200003201


Fatrica Syafriz, M.Pd.I
 NIP. 198510202011012011

4/1/23

Nota Penyeminar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlg. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066

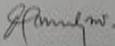
Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

<p>Penyeminar I</p>  <p>Dr. Nurlaili, M.Pd.I NIP. 197507022000032002</p>	<p>Bengkulu, Juli 2022 Penyeminar II</p>  <p>Zelya Liska Afiani, M.Pd NIP. 199404202018012003</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pengesahan Penyeminar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
 38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimil (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

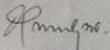
PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : VIII
 Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul **"Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini Di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu"** ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Penyeminar I Bengkulu, 2022
 Penyeminar II


Dr. Nurlaili, M.Pd
 NIP. 197507022000032002


Zelvia Liska Afriani, M.Pd
 NIP. 199404202018012603

Daftar Hadir Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171 - 51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinibengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARRBIYAH DAN TADRIS

No	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	MEMI SINTA ELVIRA NIM. 181150066	Pengaruh Permainan Hoops dan Scoring ball terhadap gerakan umum pada tdf anak usia dini di kelas	1. Dini Fitriani, M.Pd 2. Nurca Lutfi, M.Pd	Mek

No	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1.	Nurbaeni		R. Nurbaeni
2.	Zetris Liana Agusti, M.Pd	(5090420201801403)	Zetris Liana Agusti

REKOMENDASI

1. Penyeminar I :

2. Penyeminar II :

Revisi sesuai saran!

No	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.			1.	
2.			2.	
3.			3.	

Daftar Hadir

1. Dosen Penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag Prodi
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

Bengkulu, 22 Juni 2022
 Dekan




Sk Pembimbing


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Protokol Fatah Tengah Cawas Muka Bengkulu
 36217Telp:078-821718170 Faksimil:07881171
 81132
 Website: www.uin-sukarno.ac.id

SURAT PEMBIMBINGAN
 Nomor : 103 / Un.1 / T / 577-06/03/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Diklat Terjajah dan Tadris Universitas
 Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen

Nama	: Dendi Febriadi, M. Pd
NIP	: 197502042000032001
Tugas	: Pembimbing I
Nama	: Fatrica Syabri, M. Pd.I
NIP	: 198510282011012011
Tugas	: Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, memantau, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang
 berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai penulisan akhir manuscript bagi
 mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Momi Sinta Elvira
NIM	: 1811250066
Judul	: Pengaruh Permain Tradisional 4 yang Bal Terhadap Gerak Manipulasi Anak Usia Dini Di TK Baitul Izzah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk dipertanggungjawabkan dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
 Pada tanggal : Maret 2022


 Dr. M. Maghadi, M.Pd.
 NIP. 197065142000031004

Disetujui
 Wakil rektor
 urusan yang bersangkutan
 Mahasiswa yang bersangkutan
 (Tempat)

Sk Mohon Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Sultan Fatah, Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telpom (0738) 51278-51171-51172-Faxomak (0738) 51171-51172
 Website: www.uinfatmawati.ac.id

Nomor : 100/2547/1.PP/09/07/2022
 Tanggal : 22 Juli 2022
 Kepada : 1 (satu) Eksp. Prinsipal
 Subjek : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala TK IT Bahal Lurah
 TK -
 Kota Bengkulu

Assalamu alaikah Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang kami hormati, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan saya di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penelitian skripsi yang berjudul **"Pengaruh Permainan Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Bahal Lurah Kota Bengkulu"**

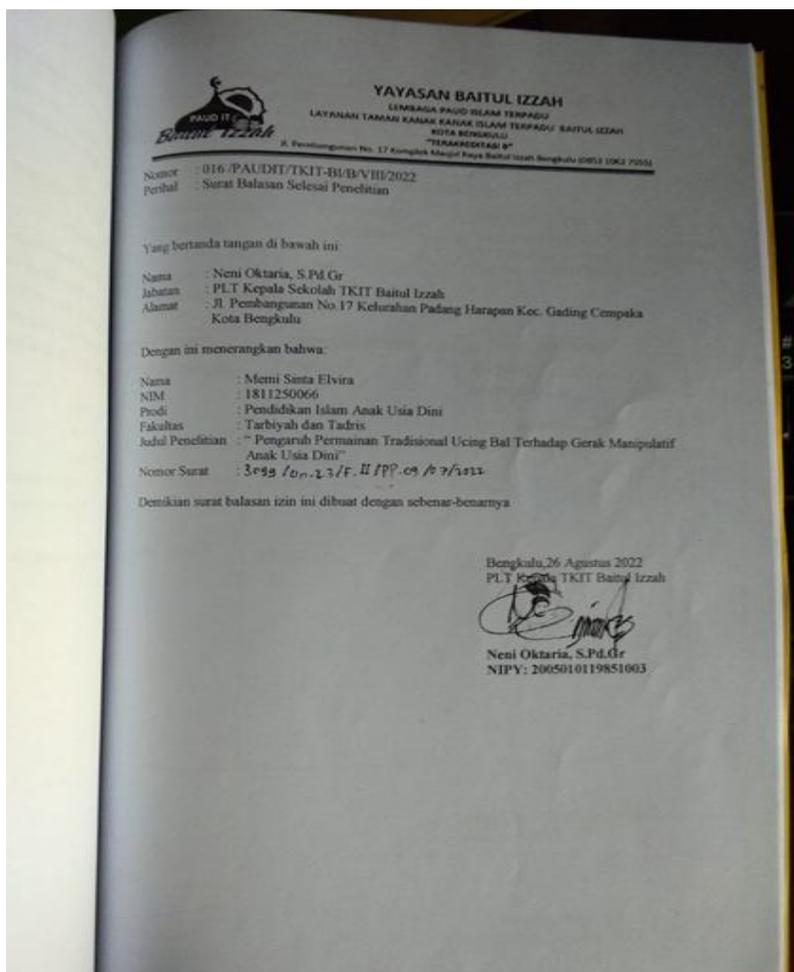
Nama : Mimi Sinta Elvira
 NIM : 1811230666
 Prodi : PAUD
 Tempat Penelitian : TK IT Bahal Lurah Kota Bengkulu
 Waktu Penelitian : 25 Juli - 25 Agustus 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerahmatannya diucapkan terima kasih.

Dekan,

 Drs. Mulyadi

Surat Selesai Penelitian Di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu



Kartu Bimbingan Pembimbing 1 dan 2


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I : Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Pembimbing II : Fatrica Syafri, M. Pd.I
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini Di TK IT Baitul Izzah

Tarbiyah
 Pendidikan Islam Anak
 Usia Dini

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
18 Maret '22	Penyerahan proposal		
1 April 22	Bab I	- latar belakang - penulisan LB gunakan dir piramide terbalik - Penelitian pendahuluan	
17/4/2022	Bab II	- teori tentang permainan tradisional - teori ttg permainan ucing bal - laylas? permainan - Penelitian terdahulu - teori ttg gerak manipulatif A/D	
	Bab III	- instrumen penelitian - populasi & sampel	

Bengkulu, 18 Juni 2022
 Pembimbing II

 Fatrica Syafri, M. Pd.I
 NIP 198510202011012011

Mulyadi, M.Pd
 197005142000031004


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

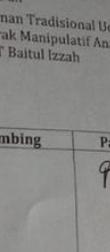
Nama : Memi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Jurusan : Tarbiyah
 Pendidikan Islam Anak
 Usia Dini

Pembimbing II : Fatrica Syafri, M. Pd.1
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini Di TK IT Baitul Izzah

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
15 Juni 2022	ACC y a'langintkan ke Pembimbing I		

Bengkulu, 22 Juni 2022
 Pembimbing II

 Fatrica Syafri, M. Pd.1
 NIP 198510202011012011

Mengetahui

 Mulyadi, M.Pd
 NIP 1965142000031004

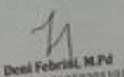
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Khatib Taha, Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211
 Telpun 0738 52276-5001-5002-5003-5004-5005-5006-5007-5008-5009-5010-5011-5012
 Website: www.uinmasbku.ac.id

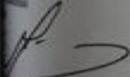
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nomor Data Ekstra: 1811250066
 Pembimbing I: Dendi Febriani, M.Pd
 Judul Skripsi: Pengaruh Permainan Tradisional Uling Hal Terhadap Gerak Motorik Anak Usia Dini Di TK IT Baitul Izzah

Terdapat Pembimbingan dalam Anak Usia Dini

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
22 Juni 2022	proposal	- Babarri penelitian eksperimen. - cara analisa data penelitian eksperimen	f.
23 Juni 2022	proposal	Pendahuluan	f.
24 Juni 2022	proposal	Aca. untuk skripsi	f.

Bengkulu, 29 Juni 2022
 Pembimbing II

 Dendi Febriani, M.Pd
 NIP 198510202011012011


 Mulyadi, M.Pd
 NIP 195412100031004

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfatmawati.ac.id

Mahasiswa : Mimi Sinta Elvira
 NIM : 1811250066
 Tarbiyah
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing II : Fatma Syafri, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional
 Ujung Bal Terhadap Overt Manipulatif Anak Usia
 Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

No. Sesi / Tanggal	Materi Pembinaan	Sasaran Pembinaan II	Pencat Pembinaan
18 Des '22	Hasi Penelitian Bab 16 dan Bab 17		Rr.
19 Des '22	Bab 16	- jumlah halaman dalam wawancara / observasi / dokumentasi / dan lain-lain	Rr.
20 Des '22	Bab 16	- Data penelitian & interpretasi penelitian antara lain: Penelitian tujas kejang / gigitan	Rr.
	Bab 17	Makna literasi kebangsaan dengan kemandirian membaca	Rr.
1 Jan '23	Skripsi	Axi Y diharapkan ke Pembimbing I	Rr.

Bengkulu, 2023

Mengetahui
 Dekan

 M. Mulyadi, M. Pd
 NIP. 197603142000031004

Pembimbing II

 (Fatma Syafri, M.Pd)
 NIP. 198510262011012011

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Mahasiswa : Memi Sinta Elvira
 : 1811250066
 : Tarbiyah
 Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dini Febrini, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Gerak Manipulatif Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu

Tgl/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
4 April 2023	Skripsi	1. Cover Skripsi 2. Daftar isi 3. Rumusan masalah 4. Data penelitian hasil observasi 5. Uji validasi dengan ahli	f
10 April 2023	Skripsi	- Perbaiki kesimpulan - Selesaikan dgn 'nisi' penelitian	f
11 April 2023	Skripsi	- Perbaiki data	f
12 April 2023	Skripsi	- perbaiki kesimpulan Selesaikan dgn rumusan masalah	f
13 April 2023	Skripsi	Acc out diijek	f

Bengkulu, 12 2023

Mengetahui,
 Dekan

 M. Nur Ansyadi, M. Pd
 NIP. 197605142000031004

Pembimbing I

 (Dini Febrini, M.Pd)
 NIP. 19750204200003201