

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENGGAKOR UNTUK
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN DI
TK AL-HIKAM KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Kementerian Agama
Republik Indonesia Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**



OLEH:

AYU LESTARI
NIM : 1711250040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimil (0736) 51174-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Proposal Skripsi Ayu Lestari

NIM : 1711250040

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalammu'alaikum Wr.Wb. setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi sdri.

Nama : Ayu Lestari

NIM : 1711250040

Judul : Pengembangan Permainan Enggakor Untuk

Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di

TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk seminar proposal. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 14 Januari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Irwan Satria, M. Pd

NIP. 197407182003121004


Fatrica Syafri, M. Pd. I

NIP. 198510202011012011



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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu”** yang disusun oleh: **Ayu Lestari NIM 1711250040** telah dipertahankan di depan dewan penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Rabu Tanggal 05 Januari 2022 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd.

NIP. 197407182003121004

Sekretaris

Nurhikma, M. Pd

NIP. 198709192019032004

Penguji I

Dr. Husnul Bahri, M.Pd

NIP. 196209051990021011

Penguji II

Ahmad Syarifin, M.Ag

NIP. 198006162015031003

Bengkulu, 14 Januari 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd

NIP. 197005142000031004



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ayu Lestari

Nim : 1711250040

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "***Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu***". Adalah asli hasil karya penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 6 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Ayu Lestari
1711250040

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Lestari
NIM : 1711250040
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program www.turnitin.com dengan ID: 1718438632. Skripsi ini memiliki indikasi plagiasi 23% dan dinyatakan dapat diterima.

Dengan surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat keliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 06 Desember 2021

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi

Yang Menyatakan


Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004


METERAI
TEMPEL
FFAJX469646958

Ayu Lestari
NIM.1711250040

6

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

“Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang ma’ruf dan mencegah dari yang mungkar.

Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung”

(QS. Ali-Imran : 104)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini kepada:

1. Allah SWT atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran dalam menjalani kehidupan.
2. Kedua Orang tuaku yang tak pernah lelah berjuang dan berdoa untukku Ayahanda Imiri Wanata dan Ibunda Lela Wati.
3. Saudaraku satu-satunya Pratu. Jerry Kusuma Putra dan kakak iparku Oriza Sativa S.Pd, terimakasih telah memberikan motivasi dan semangat kepada adikmu ini sehingga bisa menyelesaikan skripsi.
4. Keluarga Besarku, terimakasih telah memberikan semangat dan do'a sehingga bisa menyelesaikan skripsi.
5. Semua dosen terutama Dosen pembimbing I (Dr. Irwan Satria, M.Pd) dan pembimbing II (Fatriza Syafri, M.Pd.I) yang telah membimbing saya dalam penulisan skripsi ini.
6. Guru dan Peserta didik kelompok A TK Al- Hikam kota Bengkulu yang telah membantuk penelitianku.
7. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar PIAUD 2017.
8. Diriku sendiri Ayu Lestari, karena tak pernah memutuskan untuk mengeluh dan menyerah pada keadaan, jangan puas sampai disini, terus kejar mimpi-mimpi itu, jangan menyerah dan semangat.
9. Almamaterku UINFAS Bengkulu.

ABSTRAK

Ayu Lestari, 2021 Nim. 1711250040. Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu”. Pembimbing I : Dr. Irwan Satria, M.Pd. Pembimbing II : Fatrica Syafri, M.Pd.I.

Kata Kunci: Permainan Enggakor, Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun.

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah anak belum mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki serta menirukan gerakan, dan masih belum tersedianya media yang menarik untuk mengembangkan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan Enggakor yang sesuai dengan anak di kelompok A TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

Jenis peneliti ini yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Namun, karena peneliti disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, maka peneliti memakai uji coba produk skala kecil dengan di uji cobakan dengan 8 orang anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan permainan enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu yang mana memperoleh hasil lembar kegiatan *pre-test* sebesar 55,72%, Sedangkan pada lembar kegiatan *post-test* sebesar 89.06%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 33,34%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa permainan enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb, segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Permainan Enggakor (*Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi*) Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu”.

Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat wajib dalam pengajuan penyusunan tugas akhir prodi S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini UINFAS Bengkulu. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang sudah banyak membantu penulis baik itu secara langsung ataupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari akan banyaknya kekurangan yang ada di skripsi penelitian ini. Oleh karenanya, penulis mengharapkan saran dan kritiknya dari semua pihak guna agar menjadi bahan perbaikan dalam penyusunan skripsi kedepannya. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan dimanfaatkan bagi siapapun yang membaca, Amin. Wassalamualikum wr,wb.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Drs. H. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sokarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di kampus UINFAS Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sokarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan motivasi.
3. Dr. Nurlaili, M.Pd. I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sokarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.

4. Ixsir Eliya, M.Pd, selaku ketua prodi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan motivasi.
5. Dr. Irwan Satria, M.Pd, selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat, dan arahan dengan penuh kesabaran.
6. Fatrica Syafri, M.Pd. I, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat, dan arahan dengan penuh kesabaran.
7. Kepala Perpustakaan UINFAS Bengkulu dan para Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Bapak/Ibu Dosen UINFAS Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala sekolah dan Guru-Guru TK Al-Hikam Kota Bengkulu, yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan. oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2022

Penulis

AYU LESTARI
NIM. 1711250040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

MOTTO	i
PERSEMBAHAN.....	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)	9
a. Pengertian Pengembangan APE.....	9
b. Tujuan Pengembangan APE	10
c. Prinsip-Prinsip Pengembangan APE	11
2. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Bermain dan Permainan	12
b. Teori Bermain	14
c. Karakteristik Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	15
d. Tujuan Bermain.....	16
e. Tahap-Tahap Perkembangan Bermain	18
3. Pengertian Permainan Tradisional Engklek	19

a. Pengertian Permainan Tradisional.....	19
b. Permainan Engklek	20
4. Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru	21
5. Pengembangan Permainan Enggakor.....	23
a. Cara Bermain Enggakor	23
b. Spesifikasi Pengembangan Permainan Enggakor	24
c. Kelebihan Permainan Enggakor	25
6. Perkembangan Motorik Kasar Anak	25
a. Pengertian Perkembangan Anak.....	25
b. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar.....	29
7. Teori Pengembangan.....	37
B. Kajian Penelitian yang Terdahulu	38
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis.....	

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	45
D. Uji Coba Produk.....	48
E. Jenis Data	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data.....	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Penelitian	56
2. Sejarah Singkat TK	56
3. Visi, Misi dan Tujuan TK	57
4. Data Guru	58
5. Data Siswa.....	58
6. Data Sarana Dan Prasarana TK	58

B. Tahapan-Tahapan Pengembangan Permainan Enggakor.....	59
a. Tahap Analysis	60
b. Tahap Design.....	61
c. Tahap Development	63
d. Tahap Implementation.....	71
1. Hasil Uji Coba Pre-Test	76
2. Hasil Uji Coba Post-Test.....	77
3. Tanggapan Siswa Terhadap Hasil Produk	78
e. Tahap Evaluation	79
C. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Produk Lama Dan Produk Baru	23
Tabel 2.2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Fisik Motorik Anak	38
Tabel 2.3. Kajian Penelitian Terdahulu.....	39
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Motorik Kasar	51
Tabel 3.2. Kriteria Hasil Belajar	52
Tabel 3.3. Kriteria Hasil Validator.....	52
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi	53
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media	54
Tabel 4.1. Hasil Validasi Pertama.....	65
Tabel 4.2. Hasil Validasi Kedua	66
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ketiga	67
Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	68
Tabel 4.5. Rubrik Penilaian Pengembangan Motorik Kasar	73
Tabel 4.6. Hasil Data Pre-Test	77
Tabel 4.7. Hasil Data Post-Test.....	78
Tabel 4.8. Data Peningkatan Persentase Pre-Test dan Post-Test Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	46
Gambar 3.2. Desain Eksperimen (<i>Before- After</i>).....	49
Gambar 4.1. Permainan Enggakor Yang Belum Dikembangkan	63
Gambar 4.2. Revisi Pertama.....	69
Gambar 4.3. Revisi Kedua	70
Gambar 4.4. Permainan Enggakor Yang Telah Dikembangkan.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I DESAIN PRODUK

LAMPIRAN II INSTRUMENT VALIDASI PRODUK

LAMPIRAN III RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

LAMPIRAN IV INSTRUMENT UJI COBA PRODUK

LAMPIRAN V HASIL VALIDASI PRODUK

LAMPIRAN VI HASIL UJI COBA PRODUK

LAMPIRAN VII SURAT MENYURAT DAN KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

LAMPIRAN VIII FOTO-FOTO PENELITIAN

LAMPIRAN IX HASIL PRODUK

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah 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 memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.¹ Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi: perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, serta perkembangan sosial emosional.

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai periode yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau masa keemasan.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas (UU N0. 20 pasal 28). Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal dan informal. Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu lembaga pendidikan PAUD yang termasuk jalur formal. Pendidikan usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

¹Suyadi, M.Pd.I dan Maulidya Ulfah, M.Pd.I, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 17.

rohani anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan.² Desmita mengartikan bahwa perkembangan mencakup perubahan fisik, dan didalamnya perubahan terjadi secara terus menerus dari fungsi jasmaniah dan rohaniah menuju tahap yang lebih matang. Selain itu, Seifart dan Hoffnung mengatakan bahwa perkembangan sebagai perasaan yang tumbuh pada seseorang dan mengakibatkan perubahan jangka panjang pola berfikir, hubungan sosial, dan skill motorik.³ Menurut islam perkembangan digambarkan dalam surah al-Mu'min ayat 12-14:

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّن طِينٍ ﴿١٢﴾ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾
 ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا
 الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ﴿١٤﴾ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

Artinya: (12) Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari suatu saripati (berasal) dari tanah. (13) Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). (14) Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging, Kemudian Kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, pencipta yang paling baik (Q.S Al-Mu'minun ayat 12-14).⁴

Secara singkat perkembangan itu diawali dengan masa embrio (masa anak dalam kandungan), kedua masa vital dan estetis (masa kanak-kanak), ketiga masa remaja (perkembangan), keempat masa dewasa, kelima masa tua, keenam meninggal. Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang

²Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h. 28.

³Dr. Khadijah, M.Ag dan Nurul Amelia, M.Pd, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 2.

⁴Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Fokus Media), h. 309.

progresif dan kontinu (berkesinambung) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati (*the progressive and continuous change in the organism from birth to death*).⁵ Hasan menyatakan perkembangan berarti segala perubahan kualitatif dan kuantitatif yang menyertai pertumbuhan dan proses kematangan manusia. Perkembangan merupakan proses menyeluruh ketika individu beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan terjadi sepanjang kehidupan manusia dengan tahapan-tahapan tertentu. Dari masa bayi sampai usia lanjut.

Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama pula. Sedangkan pertumbuhan anak-anak berbeda ras juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Hal ini antara lain disebabkan perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup dan lainnya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan motorik kasar anak.⁶ Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan kasar yang dilakukan dengan melempar, menendang, berlari, melompat, dan lainnya.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Keterampilan motorik yaitu perkembangan kematangan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuhnya dan menggunakan otak menjadi pusat pengendalian gerak. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Gerakan dibedakan menjadi dua macam, yaitu gerak yang menggunakan otot besar atau kasar dan gerak yang menggunakan otot kecil atau halus.⁷

⁵Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN.,M.Pd , *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosda, 2016), h. 15.

⁶Fitri Ayu Fatmawati, M.Pd, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020), h. 4-5.

⁷Dr. Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 2.

Kemampuan gerak dasar merupakan yang biasa seseorang anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidupnya. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Kesalahan pada gerak dasar yang tidak dikoreksi akan merugikan anak tersebut dan akan bersifat menetap dan sukar untuk dirubah. Secara langsung pertumbuhan anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak, sedangkan secara tidak langsung, pertumbuhan dan kemampuan fisik atau motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.⁸ Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang dapat mereka lakukan

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak terutama perkembangan motorik kasar anak. Permainan yang optimal dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan kegiatan dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Permainan yang dapat melatih motorik kasar salah satunya yaitu permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang bahkan lebih secara bergantian.

Peran orangtua dan pendidik sangat dibutuhkan agar mereka dapat bermain dengan aman dan nyaman, serta terarah dengan baik. Saat bermain, anak-anak akan mendapatkan ide-ide yang cemerlang. Dalam era modern sekarang sudah sangat jarang melihat anak-anak bermain di luar ruangan. Oleh karena itu pendidik perlu mengenalkan permainan-permainan yang dapat melatih motorik kasar anak atau mengajak anak bermain di luar

⁸Ahmad Rudiyanto, M.Pd, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Pres Lampung, 2016), h. 3-4.

ruangan. Agar anak tertarik pendidik harus bisa membuat permainan yang biasanya membuat anak bosan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TK Al-Hikam Kota Bengkulu pada kelas A, motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, motorik kasar anak usia dini dikembangkan dengan menggunakan alat bermain seperti prosotan, ayunan, gantungan, jembatan titian dan lain-lain. Sehingga alat permainan yang digunakan juga belum maksimal. Anak dipersilahkan untuk bermain bebas pada waktu istirahat namun tidak semua anak memainkan alat permainan yang tersedia di area sekolah. Pada saat pembelajaran di luar ruangan masih terdapat anak yang memerlukan perhatian dan arahan saat bermain, masih terdapat juga anak yang belum bisa membedakan gambar, warna dan bentuk, serta masih rendahnya perkembangan motorik kasar pada anak saat melakukan gerakan seperti melompat dengan satu kaki dan menirukan berbagai macam gerakan. Kemampuan motorik kasar anak masih rendah karena keaktifan dan perhatian anak belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan motorik kasar anak, guru belum menggunakan alat permainan di luar ruangan secara lengkap dan bermain diluar ruangan secara khusus hanya dilakukan di sekolah pada hari sabtu. Permainan Enggakor (engklek gaco dengan gerak koordinasi) ini dimainkan oleh anak dan guru di luar ruangan. Dalam hal ini harapannya dengan menggunakan cara yang tepat pada permainan Enggakor (engklek gaco dengan gerak koordinasi) dapat mengembangkan proses motorik kasar anak usia dini, dan dengan permainan ini diharapkan guru dalam proses permainan ini lebih baik dan dapat mengembangkan motorik kasar anak. Dalam permainan ini guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar pada anak, melalui permainan ini anak juga dapat menirukan beberapa gerakan, mengenal warna, bentuk dan belajar menghitung sesuai dengan isi kolom dalam permainan Enggakor (engklek gaco dengan gerak koordinasi).⁹

⁹Observasi awal penulis pada 4 Mei 2021

Dengan permainan ini, anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan. Permainan secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan Enggakor ini sederhana tapi bermanfaat bagi anak, dapat dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Secara fisik anak lebih terampil, karena belajar teknik melompat, apabila sering dilakukan anak akan tumbuh dengan cekatan, dan otot-ototnya pun padat dan berisi menjadi kuat serta terlatih.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang di atas, maka peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul **“Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum mampu melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan.
2. Belum tersediannya media yang menarik untuk mengembangkan motorik kasar anak.
3. Anak masih susah memahami pengarahannya dari guru.
4. Masih rendahnya pengetahuan anak dalam membedakan gambar, warna serta bentuk dalam permainan.
5. Kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Al-Hikam Kota Bengkulu masih rendah.
6. Pembelajaran lebih banyak dilakukan didalam ruangan.
7. Alat permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak masih sedikit yaitu, prosotan, ayunan, gantungan, dan jembatan titian.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Media permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) berupa spanduk yang dilengkapi dengan berbagai macam gerakan yang akan dikembangkan.
2. Penggunaan media ini untuk anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu
3. Mengembangkan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 Tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu?
2. Bagaimana efektifitas dan praktifitasi permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) terhadap motorik kasar anak usia 3-4 Tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.
2. Untuk Mengetahui Keefektifitasan dan kepraktisifikasi dari permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) terhadap motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana pendidikan.

- b. Dapat dijadikan salah satu rujukan dalam upaya memahami lebih jauh tentang permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerakan Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi pendidik

Sebagai masukan kepada guru untuk lebih banyak lagi mengembangkan permainan motorik kasar dengan konsep yang menarik perhatian anak.

b. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam melompat dan melempar pada anak.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan kesempatan bagi sekolah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Pengembangan APE

Istilah pengembangan dalam bahasa Inggris disebut dengan *development*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan berarti suatu cara, proses, atau perbuatan menjadikan sempurna. Definisi ini mengandung makna bahwa dalam pengembangan terdapat proses menyempurnakan suatu produk tertentu, sehingga memiliki manfaat atau kegunaan yang lebih baik dari sebelumnya.¹⁰ Dalam kaitannya dengan pengembangan alat permainan edukatif, maka dapat didefinisikan sebagai suatu cara maupun proses untuk menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif anak usia dini. Proses pembuatan maupun pengembangan ini dapat dilakukan melalui cara ATM, yakni amati, tiru, dan modifikasi.

Alat permainan edukatif menurut Suryadi bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.¹¹ Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.¹² alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹³ Suryadi

¹⁰M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buju Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 122.

¹¹Nurlaili. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*". Vol. 2. No. 1 Juli 2018. h. 237.

¹²Guslinda S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M. Ed, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cv. Jakad Publishing, 2018), h. 29.

¹³Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 81.

mendefinisikan bahwa permainan edukatif adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar.¹⁴

Jadi, pengembangan alat permainan edukatif adalah upaya untuk menambah muatan-muatan pendidikan dalam alat permainan tersebut, sehingga menjadi lebih baik bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan ini sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat-alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

b. Tujuan Pengembangan APE

Dalam pengembangan alat permainan edukatif terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai.¹⁵

1) Untuk Menambah Nilai Guna

Alat permainan edukatif dikatakan baik apabila memiliki kegunaan dalam rangka menstimulasi berbagai. Jika alat permainan sebelumnya hanya mampu menstimulasi suatu kecerdasan, setelah dikembangkan bisa menstimulasi lebih dari satu kecerdasan.

2) Untuk menambah kuantitas

Pengembangan ini diharapkan alat permainan edukatif semakin banyak jumlahnya dan tentu saja meningkat pula kuantitasnya sehingga anak-anak dapat bermain dengan berbagai ragam alat permainan edukatifnya.

3) Untuk Perbaiki Alat Permainan Edukatif

Pengembangan alat permainan edukatif dalam hal ini adalah untuk memperbaiki alat permainan yang sudah ada sebelumnya.

Perbaikan ini dapat berupa bentuk, warna, dan cara penggunaan alat

¹⁴Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonortirto Bulu Temanggu. *Jurnal Psikologi Tabularas* Volume 10, No.1, April 2015. Hal. 62.

¹⁵Dr. Sigit Purnama, M.Pd, Yuli Salis Hijriyani, M.Pd dan Hedanita, M.Pd, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2019), h. 81.

permainan. Sebaiknya, perbaikan alat permainan edukatif dilakukan secara berkala, sesuai dengan tingkat kegunaan maupun kerusakan.

4) Untuk Peningkatan Kreativitas

Dengan kreativitas anak akan lebih mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi. Selain itu, anak akan dapat menghasilkan sebuah karya yang luar biasa. Orang tua ataupun pendidik harus banyak menyediakan alat permainan edukatif yang dapat dimainkan dengan berbagai cara.

5) Untuk Melestarikan Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif tradisional merupakan warisan nenek moyang yang harus terus dilestarikan. Cara pengembangan permainan tradisional adalah dengan cara memodifikasi ulang alat ataupun bentuk permainan tersebut menjadi kekinian, tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai kekhasan tradisionalnya. Melalui cara ini, alat permainan edukatif tradisional akan tetap terjaga dan terlestarikan.

c. Prinsip-Prinsip Pengembangan APE

Dalam pengembangan alat permainan edukatif, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pengembang supaya alat permainan yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut.¹⁶

- 1) Prinsip Bahan, bahan yang digunakan hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia. Selain itu bahan yang mudah dan murah biayanya.
- 2) Prinsip Bentuk, sebaiknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Kemenarikan alat permainan bisa dikembangkan melalui komposisi warna serta bentuk yang unik dan lucu.
- 3) Prinsip warna, pemilihan warna untuk alat permainan edukatif sebaiknya dipilih warna-warna yang cerah. Dalam pemberian warna,

¹⁶M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku Ajar Bermain & Permainan anak Usia Dini*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2019). h. 125.

jangan menggunakan pewarna atau cat yang mudah pudar atau mengelupas, serta mengeluarkan bau yang tidak enak atau menyengat.

- 4) Prinsip manfaat, setiap permainan edukatif yang dibuat hendaknya dapat mengembangkan kemampuan anak, baik fisik-motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional.
- 5) Prinsip kebutuhan, dalam pengembangan alat permainan edukatif hendaknya disesuaikan dengan usia, minat, dan kebutuhan anak.

2. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempengaruhi alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain.¹⁷ Montessori memandang permainan sebagai kebutuhan batiniah alasannya, karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, meningkatkan perkembangan anak.

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh banyak kalangan dari anak-anak sampai dewasa dan dapat dilakukan di indoor maupun outdoor. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indra pemainnya. Jadi, suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan ini memiliki nilai guna, efektivitas yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat.¹⁸

¹⁷Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Pubhlying, 2015), h. 75.

¹⁸Dr. Sigit Purnama, M.Pd, Yuli Salis Hijriyani, M.Pd dan Hedanita, M.Pd, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2019), h. 38.

Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yakni bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain saat kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu. Bermain pasif adalah kegiatan bermain saat kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya, anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung melainkan hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi.

Dari beberapa pendapat tentang bermain dan permainan, dapat dipahami bahwa bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Permainan merupakan alat yang dapat mendidik yang didapatkan dari sebuah permainan.

b. Teori Bermain

Beberapa teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 banyak terdapat teori yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu antara lain:¹⁹

- 1) Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial.
- 2) Teori perkembangan kognitif Piaget melihat bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif baik secara mental maupun fisik yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku seseorang berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual.

¹⁹Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 4, No. 1, Mei 2021. Hal 55.

- 3) Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

c. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Beberapa fungsi bermain di bawah ini:²⁰

- 1) Mempertahankan keseimbangan
- 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
- 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
- 4) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari
- 5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah
- 6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

d. Karakteristik Bermain Bagi Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal saat anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Jeffree, McConkey, dan Hewson, karakteristik bermain pada anak diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:²¹

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Dengan kalimat lain, bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.

- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatannya untuk dinikmati

²⁰Dra. Moeslichatoen R., M.Pd, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Malang: Rienka Cipta, 2004), h. 31.

²¹M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku Ajar Bermain & Permainan anak Usia Dini*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2019). h. 42-43.

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itu, bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikan, dan menggairahkan.

3) Bermain adalah aktivitas nyata dan sesungguhnya

Dalam bermain, anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air. Anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

4) Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa, maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

5) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru.

6) Dilakukan melalui aktifitas fisik dan imajinasi serta menggunakan berbagai objek konkret di lingkungan sekitarnya.

Dengan mempertimbangkan mutu dan spirit bermain, para praktisi dapat memahami beberapa proses dan disposisi kognisi yang kompleks yang ada untuk menjadi pemain yang terampil dan cara aktivitas bermain itu bisa berdampak pada belajar dan perkembangan.

e. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Berbagai bahasan mengenai kegiatan bermain, pada umumnya para pakar hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara gambling mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.²²

²²Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta Grasindo, 2001), h. 21.

1) *Unoccupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2) *Onlooker* atau penonton/pengamat

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.

3) *Solitary independent play*/bermain sendiri

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

4) *Parallel Activity*/kegiatan paralel

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain. Pada tahap ini anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan mainannya.

5) *Assosiative Play*/bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan khusus.

6) *Cooperative or organized supplementary play/kerjasama* dalam bermain atau dengan aturan.

Anak bekerjasama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan adanya pemimpin dalam bermain

3. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar main yang mendapat imbuhan per-an. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati. Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.²³

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak 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. Menurut Wardani seorang pemerhati budaya, permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.²⁴

²³Novi Mulyani, M.Pd. I, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 46.

²⁴Rina Wijayanti. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Universitas Kanjuruhan Malang. Jurnal Cakrawala Dini. Vol. 5. No. 1, Mei 2014. Hal. 53.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun oleh masyarakat dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dapat dimainkan secara kelompok atau minimal dua orang. Serta permainan tradisional sebagai bentuk permainan dan olahraga yang menjadi kebiasaan masyarakat dan berkembang.

b. Permainan Engklek

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Di gang-gang atau halaman kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan genting atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar lapangan permainan engklek. Permainan engklek populer hampir di seluruh wilayah Indonesia, dengan nama berbeda-beda.

Menurut Mulyani, dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya engklek. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak. Dharmamulya, menyatakan bahwa engklek yaitu berjalan melompat satu kaki.

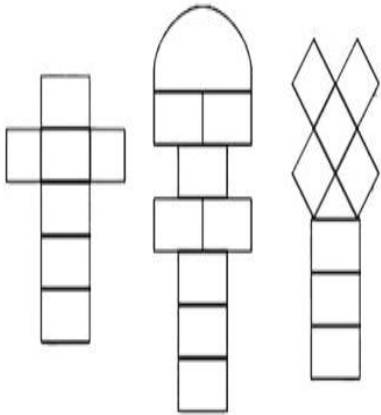

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun harus dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat bermain. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman colonial belanda dengan latar belakang perebutan peta sawah.²⁵

²⁵Novi Mulyani, M.Pd. I, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 112.

4. Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru

Permainan tradisional engklek lama dan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) memiliki perbedaan, yang dimana dalam penerapannya tentu berbeda, permainan engklek lama hanya dimainkan di atas tanah atau di halaman sekitar rumah. Sedangkan permainan enggakor yang ingin dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*), tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan tersebut. Pernyataan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Perbandingan Produk Lama Dan Produk Baru

Produk Lama	Produk Baru
<p>Desain Permainan Engklek Tradisional</p>  <p>pesawat gunung kitiran/baling-baling</p>	<p>Desain Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi).</p> 

5. Pengembangan Permainan Enggakor

Enggakor (Engklek Gaco dengan Gerak Koordinasi) merupakan modifikasi dari permainan engklek tradisional, cara bermainnya hampir sama yaitu melempar gaco kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya yang membedakannya adalah medianya di buat dari spanduk kemudian gaco terbuat dari bahan yang aman yaitu kayu untuk anak usia dini, dalam setiap kotak terdapat gambar dan bentuk yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari itu.

Permainan Enggakor ini menggunakan teori Elizabeth B. Hurlock yang mana bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya).²⁶

Disitulah peneliti ingin mengembangkan permainan engklek menjadi enggakor agar permainan tersebut dapat berguna dan menarik perhatian anak usia dini, dan di harapkan dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan baik.

a. Cara Bermain Enggakor

- 1) Permainan ini dimulai dari hompipah. Setiap pemain membawa gaco yang terbuat dari kayu.
- 2) Setelah hompipah pemain pertama melempar gaco di kotak.
- 3) Kotak dengan gaco yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditepati oleh setiap pemain. Jadi, pemain harus melompat dan menirukan gerakan yang ada di setiap kotak dan setiap engklek berbeda bentuk dan disesuaikan oleh tema yang sudah ditentukan (1

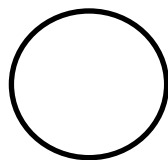
²⁶Dr. Khadijah, M.Ag, Nurul Amelia, M.Pd, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 24.

Semester). Pemain melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

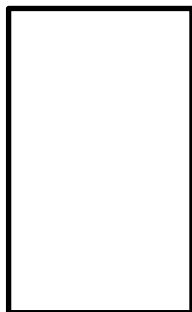
- 4) Pemain tidak boleh melemparkan gaco hingga melebihi kotak yang telah ada. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut, maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- 5) Apabila pemain bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, pemain akan mendapatkan bintang. Permainan ini diselesaikan apabila ada anak yang lebih dulu sampai ke garis finish.

b. Spesifikasi pengembangan permainan enggakor, sebagai berikut:

- 1) Permainan enggakor berupa spanduk yang dilengkapi dengan karpet yang menempel dengan benar agar saat bermain anak merasa aman.
- 2) Terdapat buku petunjuk permainan dalam pengembangan permainan enggakor sebagai media pembelajaran, yang berisikan tata cara menggunakan alat permainan.
- 3) Gaco dalam pengembangan permainan enggakor ini, berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu dan dilengkapi dengan stiker, masing-masing enggakor terdapat 4 buah gaco.



- 4) Ukuran media 100 cm x 200 cm.



- 5) Terdapat gambar disetiap kotak enggakor sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu dan gambar tersebut akan anak peragakan sesuai dengan kotak yang mereka lompati.

- 6) Setiap permainan enggakor berbeda bentuk tetapi cara memainkannya hampir sama.

c. Kelebihan Permainan Enggakor

Permainan enggakor yang peneliti kembangkan memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Permainan dapat digunakan di kelas (*indoor*) maupun diluar kelas (*outdoor*).
- 2) Melatih motorik kasar anak dan keseimbangan gerak.
- 3) Permainan dikemas secara modern.
- 4) Permainan lebih menarik dengan berbagai warna dan macam-macam bentuk yang terdapat di dalamnya.
- 5) Permainan memuat berbagai tema (selama 1 semester).

d. Gerak Koordinasi Pada Permainan Enggakor

Gerak koordinasi adalah suatu kemampuan bimotorik yang sangat kompleks. Koordinasi berasal dari kata *coordination* adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda ke dalam suatu pola gerakan tunggal secara efektif. Jadi gerak koordinasi adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang individu/anak dalam memadukan berbagai macam gerakan yang berbeda-beda, dengan kesulitan yang berbeda, tetapi dilakukan secara tepat.²⁷ Dalam permainan ini anak-anak dapat melakukan berbagai macam gerak koordinasi yang dapat mengembangkan motorik kasarnya sesuai dengan tema yang disediakan.

Gerakan koordinasi permainan enggakor pada tema diriku yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan satu kaki sambil memegang mata, melompat lagi dengan satu kaki sambil memegang hidung, melompat dengan kedua kaki sambil memegang kepala, baru lanjut melompat dengan satu kaki sambil memegang telinga, melompat

²⁷Husnul Hadi, Ibnu Fakhru Royana, dan Danang Aji Setyawan, *Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta*, Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN: 2442-3874 VOL. 3 NO. 2 Oktober 2017, h. 72.

dengan satu kaki sambil memegang pinggang, melompat dengan satu kaki sambil memegang perut, melompat dengan satu kaki sambil memegang bibir/mulut, lalu melompat dengan dua kaki sambil memegang pundak, kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

Gerakan koordinasi permainan enggakor pada tema Keluargaku yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan satu kaki sambil hormat seperti polisi, melompat lagi kedua kotak lalu memperagakan seorang pemadam kebakaran dengan tangan kedepan seperti memegang selang, melompat dengan satu kaki sambil memperagakan seorang koki yang sedang memegang wajan dengan tangan didepan seperti memegang gagang wajan, baru lanjut melompat dengan dua kaki sambil memperagakan seorang dokter yang sedang memeriksa pasien, melompat dengan dua kaki sambil memperagakan seorang penyanyi sedang memegang mic, melompat dengan dua kaki sambil memperagakan seorang guru yang sedang mengajar, kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

Gerakan koordinasi permainan enggakor pada tema Lingkunganku yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan dua kaki dengan merentangkan kedua tangan seperti sebuah meja, melompat dengan dua kaki lalu jongkok dan tangan kedepan seperti sebuah kursi, melompat dengan dua kaki dengan mengangkat kedua tangan ke atas seperti sebuah lemari, melompat dengan dua kaki di kotak 4 dan 5 sambil membentuk lingkaran pada tangan seperti sebuah piring di depan perut, melompat dengan dua kaki sambil membuat tangan setengah lingkaran lalu tangan yang satunya membentuk sebuah corong seperti teko, melompat dengan kedua kaki lalu membuat tangan setengah lingkaran tanpa corong membentuk sebuah ganggang gelas,

kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

Gerakan koordinasi permainan enggakor pada tema Tanaman yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan satu kaki dengan tangan membentuk huruf S untuk buah Strawberry, melompat dengan satu kaki dengan tangan membentuk huruf A untuk buah Apel, melompat dengan satu kaki dengan tangan membentuk huruf C untuk buah Cerry, melompat dengan satu kaki dengan tangan membentuk huruf L untuk buah Lemon, melompat dengan satu kaki dengan tangan membentuk huruf B (b) untuk buah Belimbing, melompat dengan satu dengan tangan membentuk huruf D (d) untuk buah Delima, melompat dengan dua kaki dengan tangan membentuk huruf N (n) untuk buah Naga, kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

Gerakan koordinasi permainan enggakor pada tema Kendaraan yaitu: anak menunduk mengambil gaco kemudian melempar pada kotak yang disediakan dengan tepat, lalu anak melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir dan menirukan suara mobil (Brum, Brum, Brum), melompat dengan dua kaki sambil bernyanyi becak, melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir sepeda dan menirukan suara bel sepeda (kring,kring,kring), melompat dengan dua kaki pada kotak 4 dan 5 sambil meniruka suara kereta api (push, push, push), melompat dengan satu kaki sambil memperagakan sedang menyetir sepeda motor dan menirukan suara motor (ngeng, ngeng, ngeng), melompat dengan dua kaki sambil menirukan suara sirine ambulans, kemudian kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki dan mengambil gaco kembali.

6. Perkembangan Motorik Kasar Anak

a. Pengertian Perkembangan Anak

Perkembangan dapat didefinisikan sebagai deretan dari perubahan yang teratur dan koheren. Teratur dan koheren menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang terjadi dan telah mendahului atau yang akan mengikutinya. Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu suatu proses yang menuju ke depan dan tak dapat diulang lagi.²⁸ Menurut Yusuf Syamsu perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis.

Adapun menurut Oemar Hamalik, perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.²⁹ Menurut Werner, perkembangan menunjukkan pada perubahan-perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap. Selanjutnya dikatakan pula bahwa perkembangan sebagai suatu proses yang kekal dan tetap menuju kearah suatu organisasi tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan, kematangan dan belajar.³⁰

Dengan demikian perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dan sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing

²⁸Dr. Aep Rohendi, M.Pd & Laurens Seba, M.Pd, *Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2017), h. 5.

²⁹Dra. Ahmad Susanto, M.Pd, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010, h. 20.

³⁰Dr. Aep Rohendi, M.Pd & Laurens Seba, M.Pd, *Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2017), h. 5.

dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

1) Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan bagi setiap anak usia dini sebagai individu memiliki sifat yang unik. Setiap anak usia dini berkembang dengan cara tertentu seperti individu lain. Selain terdapat persamaan yang general dalam pola-pola perkembangan yang dialami setiap individu, terjadinya variasi individual dalam perkembangan anak usia dini bisa terjadi setiap saat.³¹

Perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang kompleks, melibatkan berbagai faktor yang saling berpengaruh satu sama lain. Faktor yang pertama adalah faktor genetic/hereditas merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Faktor genetik, dapat diartikan sebagai segala potensi yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewaris dari pihak orangtua melalui gen-gen yang dimiliki oleh orangtua.³²

Faktor yang kedua ialah lingkungan. Bisa berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam hal ini lingkungan diartikan sebagai keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik dan masyarakat tempat anak bergaul dan juga bermain sehari-hari. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal bagi seorang anak, segala tingkah laku maupun perkembangan yang muncul pada diri anak adalah hasil asuhan dari kedua orang tuanya di rumah.

Faktor yang ketiga adalah kondisi kehamilan. Tumbuh kembang janin di dalam kandungan sangat pesat. Oleh karena itu

³¹Novan Ardy Wiyani, M.Pd, *Psikologi Perkembangan Anak Usia*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 16.

³²Isnainia Solicha dan Na'imah. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*. UIN Sunan Kalijaga. Vol. 4. No.2 Juni 2020. h. 198.

janin harus benar-benar dijaga jangan sampai mengalami hambatan dalam tumbuh kembangnya. Faktor yang keempat adalah komplikasi persalinan. Jika ada komplikasi pada saat persalinan nanti anak tersebut tumbuh dan berkembang akan ada gangguan perkembangan.

Faktor kelima adalah pemenuhan nutrisi. Satu aspek penting dalam pemberian makanan pada anak yaitu keamanan makanan dan terbebas dari berbagai racun kimia yang kian mengancam kesehatan anak. Faktor keenam adalah perawatan kesehatan adalah perawatan kesehatan yang teratur. Pada saat diperiksa kesehatan anak maka akan diperiksa tumbuh kembangnya dan dapat dilakukan deteksi dini jika ada kelainan tumbuh kembang pada anak balita tersebut. Anak harus lengkap imunisasinya karena akan melindungi anak terhadap infeksi juga mengurangi dampak kalau anak terkena suatu penyakit.

Faktor ketujuh adalah kerentanan terhadap penyakit. Anak yang menderita penyakit menahun akan terganggu tumbuh kembangnya. Penyakit menahun yang dimaksud adalah ISPA dan diare karena dipengaruhi faktor cuaca yang sering tidak stabil dan makanan yang dimakan balita tidak terjaga juga kebersihan dot/tabung susu balita yang tidak bersih. Dan faktor yang kedelapan adalah perilaku pemberian stimulus pendidikan dan pengetahuan orangtua sangat berpengaruh terhadap pemberian stimulasi, karena dengan pendidikan dan pengetahuan yang semakin tinggi, orangtua dapat mengarahkan anak sedini mungkin dan akan mempengaruhi daya pikir anak untuk berimajinasi.

b. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode prenatal.³³ Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota

³³Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h. 39.

tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.³⁴ Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan.

Menurut Hurlock motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.³⁵

Menurut Papalia, Olds, Feldman kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan-kemampuan fisik yang melibatkan otot besar seperti berlari dan melompat. Santrock menjelaskan keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.³⁶ Jadi, perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

1) Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar mencakup keseluruhan otot tubuh dan kemampuan menggerakkan bagian tubuh atas perintah,

³⁴Maria Hidayanti. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakian. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 7. 1 April 2013. h. 196.

³⁵Ahmad Rudiyanto, M.Pd, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), h. 12-13.

³⁶Mulianah Khaironi, "Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* vol.3 No.1. 1-12 (Juni 2018): h. 9.

mengontrol gerakan tubuh dalam hubungannya dengan berbagai faktor yang berasal dari luar dan dalam seperti gaya berat dan lateralitas.³⁷ Perkembangan motorik kasar mencakup aktivitas berjalan, aktivitas balok keseimbangan, dan aktivitas motorik kasar lainnya. Motorik kasar anak dapat digerakkan melalui perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan otot yang terkoordinasi perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir.

2) Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Ada enam tujuan dan fungsi perkembangan motorik kasar anak, yaitu:

- a) Untuk keseimbangan tubuh anak.
- b) Melenturkan otot-otot anak.
- c) Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang.
- d) Untuk kelincahan gerakan anak.
- e) Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.
- f) Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

³⁷Dr, Khadijah, M.Ag dan Nurul Amelia, M.Pd, *Perkembangan Fisik Motorik AnakUsia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 51.

3) Teori Perkembangan Fisik Motorik

Teori adalah suatu konsepsualisasi yang umum, teori dapat memandang gejala yang dihadapi dari sudut yang berbeda-beda, misalnya dapat dengan menerangkan tetapi dapat pula dengan mengalisa dan menginterpretasi secara kritis.³⁸

Teori Elisabeth B. Hurlock, perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otaklah yang menyetir setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.³⁹

Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu yaitu, melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen.

4) Strategi Pengembangan Motorik Kasar Anak

Karena gerakan motorik kasar memerlukan suatu aktivitas otot tangan, kaki maupun seluruh tubuh anak. Ada beberapa strategi dalam perkembangan motorik kasar anak, diantaranya:

a) Strategi melalui permainan

Permainan yang tergolong dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak yaitu, permainan berguling-gulingan, permainan tarian alam, permainan petak umpet, permainan

³⁸Dra. Wiji Hidayati, M.Ag dan Sri Purnami, S.Psi, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Teras, 2008), h. 29.

³⁹Fitri Ayu Fatmawati, M.Pd, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020), h. 23.

lompat tali, permainan kucing dan tikus, permainan menjala ikan, permainan naik kereta api, permainan engklek, permainan galah gasing, dan permainan pecah piring.⁴⁰

b) Strategi melalui kegiatan senam

Menurut Peter H. Werner mengatakan bahwa, senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh.⁴¹

c) Strategi melalui sosia drama

Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial. Kata drama berasal dari bahasa Yunani yaitu draomai yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan.

5) Lingkup Perkembangan Motorik Kasar

Keterampilan motorik anak terdiri dari keterampilan lokomotor, keterampilan menerima dan memproyeksi diri, serta keterampilan non lokomotorik.⁴² Gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotor.

⁴⁰Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publisher, 2017), h. 100-113.

⁴¹Nuryanti, Robani Roni, Helmi Islamil, "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria," *dalam Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5 No. 2, (2015). h. 104.

⁴²Husnul Hadi, Ibnu Fakhru Royana, dan Danang Aji Setyawan, *Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta*, *Jurnal Ilmiah PENJAS*, ISSN: 2442-3874 VOL. 3 NO. 2 Oktober 2017, h. 67.

Kemampuan gerak dasar dapat dibagi menjadi 3 yaitu, kemampuan gerak lokomotor, adalah gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti jalan, lari, lompat, dan loncat. Kemampuan gerak non lokomotor, adalah gerak yang dilakukan di tempat, seperti membungkuk, membalik, bergoyang, dan lainnya. Kemampuan gerak manipulative, adalah gerak untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil, seperti melempar, menangkap, menyepak, dan menendang.

6) Tahapan Perkembangan Fisik Motorik Kasar

Santrock menjelaskan tahap perkembangan motorik kasar pada usia 3 tahun sampai dengan 4 tahun yaitu sebagai berikut.⁴³

- a) Pada usia 3 tahun anak-anak menikmati gerakan sederhana, seperti meloncat, melompat, dan berlari bolak balik yang ia lakukan hanya semata-mata senang melakukan aktivitas tersebut. Mereka cukup bangga menunjukkan bagaimana mereka dapat berlarian ke seluruh ruangan dan melompat 15cm.
- b) Pada anak usia 4 tahun, anak-anak menikmati jenis aktivitas yang sama, tetapi mereka menjadi lebih senang berpetualang. Mereka merangkak rendah di halang rintang saat menampilkan keberanian aktivitas mereka. Meskipun mereka telah mampu menaiki tangga dengan satu kaki pada setiap anak tangga dalam sekali waktu, mereka sebenarnya baru saja dapat turun dengan cara yang sama.

7) Indikator Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 3-4 Tahun

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik anak berdasarkan pengelompokan usia pada lingkup perkembangan fisik motorik yang termuat dalam Permedikbud No. 137 Tahun 2014 khusus lingkup mengungkapkan fisik motorik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.⁴⁴

⁴³Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h. 10.

⁴⁴Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 2.2
Tingkat Pencapaian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
Permendikbud Undang-Undang No. 137 Tahun 2014 Tentang
Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 tahun
A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) 2. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. 3. Meniti di atas papan yang cukup lebar. 4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak) 5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat. 6. Berdiri dengan satu kaki.
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember). 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian). 3. Meronce benda yang cukup besar. 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia. 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia. 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan. 4. Lingkar kepala sesuai Tingkat usia. 5. Membersihkan kotoran (ingus). 6. Menggosok gigi.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 tahun
	7. Memahami arti warna lampu lalu lintas. 8. Mengelap tangan dan muka sendiri. 9. Memahami kaluar berjalan di sebelah kiri.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Hasil Penelitian relevan yang sama dengan judul penelitian saya yaitu:

Tabel 2.3
Kajian Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
Ika Muslimah, 2017	Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018 ⁴⁵	Permainan engklek, motorik kasar anak usia 5-6 tahun	Kualitatif Deskriptif	Permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik, karena guru sebelum memulai pelajaran sudah membuat rencana pembelajaran harian (RPPH) dan

⁴⁵Ika Muslimah, *Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018*, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018).

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
				penilaian kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari, dan faktor pendukung meningkatkan motorik kasar anak yaitu: faktor kemaangan dan asupan gizi, dan faktor penghambat yaitu: faktor lingkungan di sekolah dan lingkungan di rumah.
Sri Mahesa Putri,	Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung	Pengembangan motorik kasar, permainan tradisional engklek	Kualitatif	Permainan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi membantu anak-anak dalam meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
	Kecamatan Semindang Alas Maras Kabupaten Seluma ⁴⁶			dengan menerapkan permainan engklek dan juga mereka lebih mengenal permainan tradisional. Guru Raudhatul Athfal Ummi dapat bekerjasama membimbing anak-anak dalam merumuskan tujuan secara jelas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek.
Mella Citra Devana	Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan	Mengembangkan motorik kasar, permainan	Kualitatif	Permainan tradisional engklek dapat mengembangkan

⁴⁶Sri Mahesa Putri, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semindang Alas Maras Kabupaten Seluma*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019).

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
	Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung ⁴⁷	tradisional engklek		motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan cara bermain yang baik sesuai dengan teori mengikuti langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek sehingga motorik kasar anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indicator pencapaian perkembangan yaitu: 1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan, 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara

⁴⁷Mella Citra Devana, *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017).

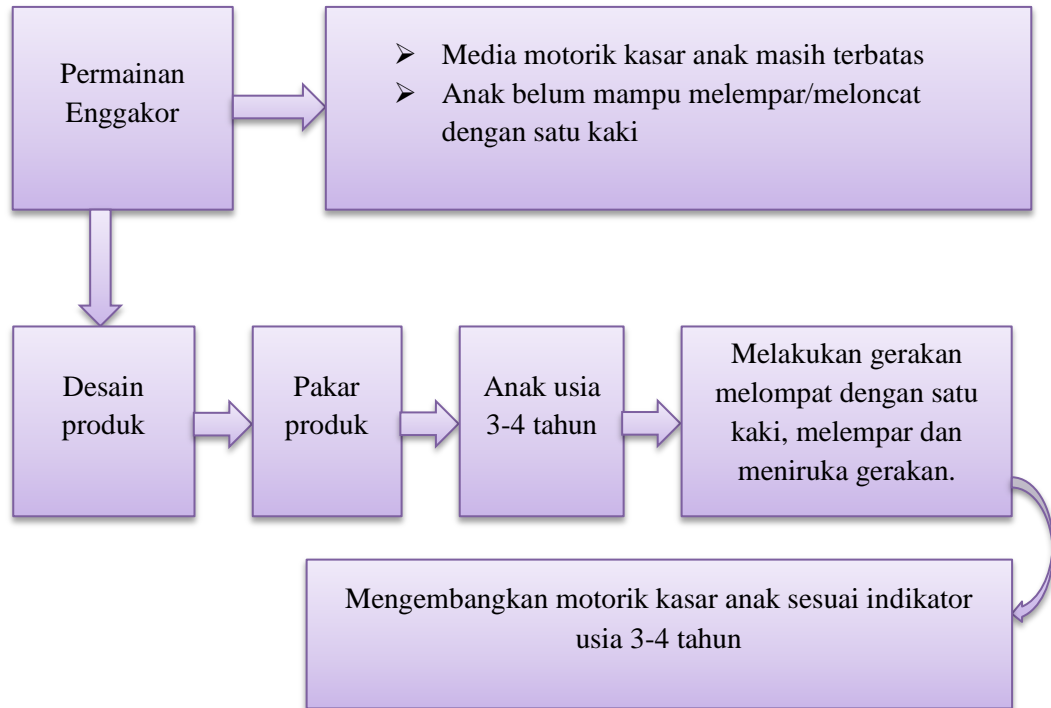
Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
				melompat, 3. Membungkukkan badan kedepan, 4. Memutarakan seluruh tubuh.

C. Kerangka Berfikir

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, dan spinal cord. Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh, misalnya kemampuan duduk, menendang, melempar, berlari, dan lainnya. Motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, dan manipulatif. Otot-otot besar yang terlibat dalam gerak motorik kasar tergantung pada gerakan yang dilakukan.

Permainan enggakor di desain dan dikemas semenarik mungkin, desain permainan enggakor disesuaikan dengan tahap usia anak, tema pembelajaran, dan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun. Alat permainan dibuat dengan bahan yang aman dan mudah serta menarik bagi anak usia dini. Dengan melalui Permainan Enggakor (engklek, gaco, gerak koordinasi) diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Pengembangan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research and Development.⁴⁸ Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk di ujicobakan ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah ada dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years).⁴⁹

Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dengan model pengembangan ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generic yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun secara daring. Peterson menyimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE adalah kerangka sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis sampai model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.⁵⁰ Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu. *Analisis*, berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Desain*, merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk.

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 407.

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta cv, 2017), h. 297.

⁵⁰Risa Nur Sa'daah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), h. 32

Implementasi, adalah kegiatan menggunakan produk. Dan *Evaluasi*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat telah sesuai dengan spesifikasi atau belum.⁵¹

Proses pengembangan permainan Enggakor (*Engklek Gaco dengan Gerak Koordinasi*) menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

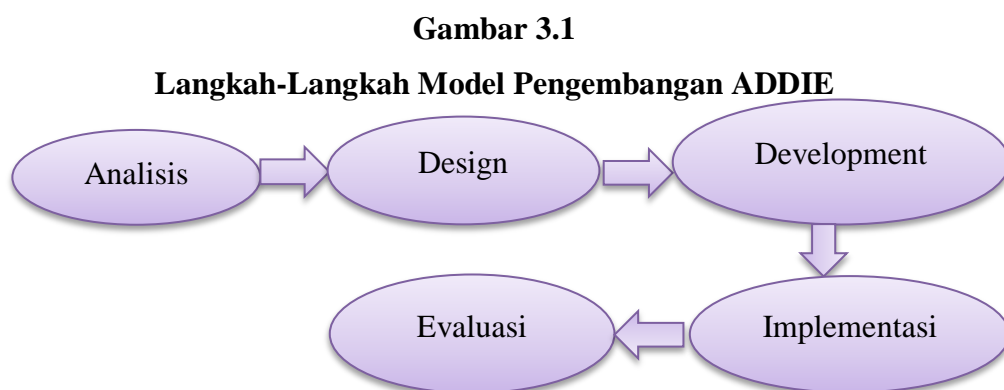
B. Tempat Dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam di jalan. Sumas Raya No. 46 RT. 7 RW. 02 Kel. Kandang Mas Kec. Kampung Melayu Kota Bengkulu. Sedangkan waktu penelitian dilakukan mulai tanggal 08 September – 20 November 2021.

C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Meskipun, seperti yang disampaikan diatas bahwa pengembang bisa melakukan pengembangan sendiri. Untuk itu prosedur pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE dimulai dari tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.⁵²

Teori menguji ini memiliki beberapa langkah-langkah penelitian pengembangan yakni:



(Sumber: Sugiyono. 2019. h. 766)

⁵¹Risa Nur Sa'daah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), h. 62

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 766.

Sesuai dengan model pengembangan permainan Enggakor yang digunakan, prosedur pengembangan media Enggakor terdiri dari lima tahap, yaitu :⁵³

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam Permainan Enggakor sehingga berhasil mengembangkan motorik kasar anak.

2. Tahap Design

Pada tahap ini, pengembang berencana untuk mendesain media sesuai dengan apa yang diteliti. Mulai dari menetapkan produk, menentukan tema, tampilan media, dan lain-lain.

3. Tahap Development

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan produk sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Hasil akhir dari tahap ini sebuah produk yang akan diuji cobakan.

a. Pembuatan Permainan Enggakor

Pada pembuatan permainan, peneliti memilih bahan yang sesuai untuk media Enggakor yang sesuai dengan media yang telah dibuat sebelumnya, proses pembuatan media meliputi pembuatan spanduk enggakor, pembuatan gaco dari kayu, pembuatan buku panduan, uji ahli dan uji coba.

1) Pembuatan spanduk Enggakor

Enggakor sendiri berisi materi sesuai dengan tema dan dibuat dengan gambar-gambar yang menarik. Bentuk enggakor yang digunakan adalah spanduk yang dilapisi karpet pada belakang spanduk agar tidak licin untuk anak-anak serta mudah

⁵³Dr. Amir Hamzah, M.A, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 33.

disimpan dan dibawah kemana-mana. Spanduk yang dibuat dengan ukuran 100 X 200 cm.

2) Pembuatan gaco

Gaco yang dibuat berbentuk bulat yang terbuat dari kayu dan dilengkapi dengan stiker di atas kayu, stiker sendiri berupa nama anak-anak yang akan memainkan permainan enggakor. Stiker dibuat lepas pasang.

3) Pembuatan buku panduan

Buku panduan dibuat untuk mengetahui langkah-langkah permainan, buku panduan dilengkapi dengan gambar agar mempermudah pendidik mempraktikan atau mencontohkan cara bermain kepada anak.

4) Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi,dan ahli media sebelum digunakan kepada penggunaan. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (guru tk), dan satu ahli media (dosen). Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi, kelayakan media dan kelayakan penggunaan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I.

Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi, dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba permainan enggakor terhadap pengguna.

5) Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan enggakor ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan uji coba produk permainan Enggakor yang akan diuji cobakan pada anak A usia 3-4 tahun di taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam Kota Bengkulu. Pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Pada tahap ini dimana proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

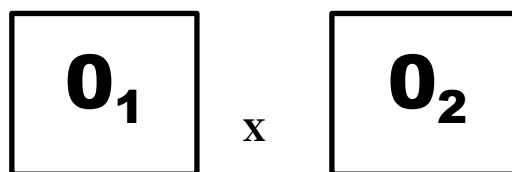
1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

Gambar 3.2

Desain Ekspreimen (*before-after*)



Keterangan:

X = Pengembangan menggunakan media Enggakor.

O₁= Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media Enggakor.

O₂ = Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media Enggakor.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 8 orang peserta didik TK Al-Hikam pada usia 3-4 tahun atau kelompok A yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 8 orang peserta didik.

E. Jenis Data

Data adalah sejumlah informasi yang memberikan gambaran suatu keadaan, baik berupa angka-angka, ataupun berbentuk kategori, seperti baik, buruk dan sebagainya. Pada tahap ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan para ahli materi dan ahli media yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan pada permainan Enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan pada produk tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, keran tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Arikunto, metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan Enggakor adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik penyajian data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari sebuah subjek penelitian. Kegiatan observasi meliputi berbagai macam faktor yang cukup kompleks, meliputi sikap, perilaku, setting lingkungan dan berbagai aspek lain yang terlibat dalam sebuah kegiatan.⁵⁴ Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran motorik kasar anak usia 3-4 tahun di taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam kota Bengkulu, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a. Tujuan Observasi

Mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran merupakan tujuan observasi. Aspek yang diamati antara lain: media pengembangan yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen Pengembangan Motorik Kasar

Variabel	Instrumen	Aspek
Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Al-Hikam Kota Bengkulu	Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat dan berdiri dengan satu kaki. 2. Melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan 3. Menirukan berbagai macam gerakan 4. Membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan 5. Memutar seluruh tubuh

⁵⁴Dr. Amir Hamzah, M.A, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 105.

Adapun kriteria hasil pengembangan yang didapatkan dari observasi adalah bermain dengan menggunakan media permainan Enggakor secara kelompok dan di nilai masing-masing anak saat bermain. dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Hasil Belajar

Nilai	Skor	Keterangan
★	1	Belum Berkembang (BB)
★★	2	Mulai Berkembang (MB)
★★★	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
★★★★	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti,⁵⁵ instrumennya disebut sesuai dengan nama metode tunjukannya. Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Validasi ini ditujukan untuk ahli media dan ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3
Tabel Kriteria Validator

Ahli Validasi	Bidang
Guru TK Ahli Materi Pembelajaran	Ahli Materi Pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental

⁵⁵Dr. Amir Hamzah, M.A, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 107.

seseorang. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di sekolah sebagai penunjang informasi. Dokumen yang digunakan yaitu baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RPPH terkait tema yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan *Enggakor* 3 dimensi yaitu:

1. Mengembangkan kisi-kisi instrument
2. Mengkonsultasikan Kisi-kisi instrument kepada ahli media maupun ahli materi
3. Menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli

Kisi- kisi instrument tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Pertanyaan
1.	Isi Materi	Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun
2.	Kesesuain	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun
		Menaati peraturan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi)
		Permainan dapat mengembangkan motorik kasar anak
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan.
		Permainan dapat dimainkan kepada anak usia 3-4 tahun
	Permainan dapat mengembangkan pengetahuan anak dalam membedakan gambar, warna, serta bentuk dalam permainan.	
3.	Sarana dan Prasarana	Alat permainan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang aman untuk anak

No	Aspek yang di nilai	Pertanyaan
4.	Format Penulisan	Tampilan permainan menarik

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Aspek Penilaian
1	Segi fisik	Kemenarikan spanduk media Enggakor.
		Bahan media Enggakor aman digunakan.
		Jenis bahan engklek yang digunakan dari spanduk dan dilapisi dengan karpet sedangkan gaco dari kayu yang dilengkapi dengan stiker nama-nama anak.
		Ukuran media Enggakor sesuai dengan usia anak 3-4 tahun.
		Keawetan atau ketahanan media permainan Enggakor tahan lama.
2	Segi pemanfaatan	Media Enggakor mudah disimpan atau praktis.
		Kesesuaian tema dalam satu semester dalam media enggakor jika digunakan anak TK/RA.
3	Segi warna	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak.
		Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak TK/RA kelompok A (3-4 tahun).
4.	Segi ilustrasi	Kejelasan gambar dan bentuk.
		Kesesuaian bentuk media dengan anak TK kelompok A.
5	Segi Desain	Ukuran media yang digunakan sesuai dengan anak.

No	Indikator	Aspek Penilaian
		Tampilan permainan menarik.
6	Segi Penjelasan	Buku panduan untuk langkah-langkah permainan Enggakor.
7	Aspek perkembangan	Perkembangan motorik kasar anak usai 3-4 tahun

Berdasarkan kisi-kisi instrument diatas menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan pekerjaan yang sangat kritis dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan Enggakor (*Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi*). Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan serangkaian hasil uji coba yang kemudian diolah menjadi data kuantitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan motorik kasar anak.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kauntitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi permainan Enggakor (*Engklek, Gaco dengan*

Gerak Koordinasi). Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data yang harus memenuhi sebagaimana uraian berikut:

- a. Data kualitatif, data yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *Eggakor* yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang telah diberikan oleh pakar atau ahli.
 - 1) Data kualitatif, yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *Eggakor* yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang telah diberikan oleh pakar atau ahli.
 - a) Saran dan hasil dari instrument para ahli
 - b) Benar menurut ahli materi dan ahli media
 - c) Logis menurut peneliti
 - 2) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* pengembangan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk dan dinyatakan bahwa produk tersebut efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak yang kemudia dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

- P = Presentase Tingkat Perubahan
 F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh
 N = Jumlah Soal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

Taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam Kota Bengkulu. Beralamat di JL. Sumas Raya No. 46 RT.7 RW. 02 Kelurahan Kandang Mas Kecamatan Kampung Melayu Kota Bengkulu.⁵⁶

2. Sejarah Singkat TK

TK Al-Hikam berdiri pada tanggal 17 juli 2017, TK ini sendiri berdiri karena dilingkungan sekitar jauh dari TK dan belum banyak TK yang didirikan sedangkan jumlah anak di permukiman sangat ramai dan memerlukan layanan pendidikan. Berdirinya TK Al-Hikam tak lepas dari peran tokoh masyarakat saat itu. Melihat banyaknya anak-anak yang memerlukan layanan pendidikan, maka ibu Mimi Elismiarti S.Pd. AUD dan rekan lainnya tergerak untuk merintis taman kanak-kanak.⁵⁷

Pada awal berdirinya TK Al-Hikam berlokasi di Jl. Sumas Raya kelurahan Kandang Mas Kecamatan Kampung Melayu dengan jumlah anak yang masih sedikit dan ruangan hanya 3 termasuk kantor dengan lapangan yang sangat sempit. Sejak berdirinya kegiatan taman kanak-kanak ini dikelola oleh ibu Lisa Rahmania Nengsi dan bersama ibu-ibu TK Al-hikam lainnya. Kemudian pengelola TK diserahkan kembali pada ibu Mimi Elismiarti S.Pd. AUD selaku pendiri yayasan sampai sekarang.

Dalam perjalanannya TK Al-Hikam berkembang sangat pesat. Banyak masyarakat yang ingin menyekolahkan putra-putrinya di TK Al-Hikam ini. Untuk itu tentunya TK membutuhkan sarana dan prasarana yang lebih banyak lagi serta menambah pendidik baru. Semakin banyak peserta didiknya, maka TK Al-Hikam mulai direnovasi, kawasan sekolah di perluas untuk membuat bangunan baru dan dimulailah pembangunan kelas baru untuk kelompok B. Setelah direnovasi kegiatan belajar mengajar kembali

⁵⁶Dokumentasi: profil TK Al-Hikam Kota Bengkulu, tahun 2021.

⁵⁷Arsip TK Al-Hikam Kota Bengkulu, tahun 2021.

dimulai, dengan kelas yang baru dan sarana prasarana yang sudah lebih lengkap. Kendala yang dihadapi TK Al-Hikam yaitu terbatasnya tempat atau lokasi. Hal ini dikarenakan lokasi TK yang berada di tengah permukiman penduduk sehingga untuk menambah lokasi lagi kemungkinannya sangat kecil. Pada tahun 2019-2020 TK Al-Hikam sudah mulai menepati kelas-kelas baru dengan sarana dan prasarana yang lebih lengkap dari sebelumnya.

3. Visi, dan Misi TK

a. Visi

Membentuk anak yang cerdas, baik dan berakhlak mulia, sholeh dan sholeha sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.⁵⁸

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif.
- 2) Menciptakan budaya sekolah dengan mengucapkan salam, sapa, senyum, dan santun pada diri siswa dan pada semua warga sekolah.
- 3) Melatih anak bertanggung jawab disekolah maupun dirumah.
- 4) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.
- 5) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai dasar tahap perkembangan.
- 6) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman bersih dan indah.

4. Data Guru

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Mimi Elismiarti, S.Pd. AUD	P	Ka. Sekolah
2	Bambang Sugianto, BE	L	Guru Pendamping
3	Lisa Rahmania Nengsi, S.Pd	P	Guru
4	Ita Nirbaya, S.Pd	P	Guru
5	Dimestri, Ama	P	Guru
6	Inka Putri Junita Sari	P	Guru

⁵⁸Arsip TK Al-Hikam Kota Bengkulu tahun 2021.

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
7	Soleha, SE	P	Guru
8	Soedarti, S.Pd. AUD	P	Guru
9	Rita Fitriana	P	Guru

Sumber: Arsip TK AL-Hikam Kota Bengkulu tahun 2021

5. Data Siswa

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	TK Kelompok A	3	5	8
2	TK Kelompok B	59	38	97
Jumlah				105

Sumber: Arsip TK AL-Hikam Kota Bengkulu tahun 2021

6. Data Sarana dan Prasarana TK

No	Jenis	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Kelas A	1	Baik
3.	Ruang Kelas B	5	Baik
4.	Wc/Kamar Mandi	2	Baik
5.	Kursi Siswa	105	Baik
6.	Meja Siswa	53	Baik
7.	Kursi Guru Dikelas	6	Baik
8.	Meja Guru Dikelas	6	Baik
9.	Microfon	1	Baik
10.	Tip/Speaker	1	Baik
11.	Kursi dan Meja Tamu	2	Baik
12.	Lemari Kelas	6	Baik
13.	Lemari UKS	1	Baik
14.	Tempat Tidur UKS	1	Baik
15.	Gudang	1	Baik
16.	Dapur	1	Baik
17.	Papan Tulis Gantung	6	Baik

No	Jenis	Jumlah	Keadaan
18.	Jam Dinding	7	Baik
19.	Rak Buku	7	Baik
20.	Rak Sepatu	6	Baik
21.	Kipas Angin	7	Baik
22.	Permainan Outdoor		
	a. Perosotan	2	Baik
	b. Ayunan	1	Baik
	c. Jungkat Jungkit	1	Baik
	d. Mangkok Putaran	1	Baik
	e. Jembatan Titian	1	Baik
23.	Permainan Indoor		
	a. Puzzle	6	Baik
	b. Balok	6	Baik
24.	Alat Prokes		
	a. Tempat Cuci Tangan	8	Baik
	b. Hand sanitizer	3	Baik

Sumber: Arsip TK Al-Hikam Kota Bengkulu tahun 2021

B. Tahapan-tahapan Pengembangan Permainan Enggakor

Hasil pengembangan dari penelitian ini yaitu:

1. Media Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi).
2. Penilaian desain pengembangan media permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) oleh ahli media, dan ahli materi melalui pengisian lembar angket yang telah disediakan.
3. Tanggapan anak terhadap penggunaan media permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang telah dikembangkan.
4. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah penelitian berupa lembar kegiatan pre-test dan post-test.

Pengembangan media permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*,

*implementation, dan evaluation.*⁵⁹ Oleh karena itu peneliti akan menjelaskan hasil pengembangan media permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE berikut ini:

1. Tahap Analysis

Tahap awal dalam penelitian pengembangan Permainan Enggakor yaitu melakukan analisis. Dalam tahap analisis, peneliti mengumpulkan data dan informasi berkaitan dengan permasalahan penelitian. Data tersebut kemudian dilakukan analisis kebutuhan. Peneliti memperoleh data analisis kebutuhan melalui observasi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati pada pembelajaran motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak (TK) Al-Hikam Kota Bengkulu, memperoleh informasi bahwasannya masih terdapat anak yang motorik kasarnya masih rendah, guru belum menggunakan media untuk pembelajaran motorik kasar, alat yang digunakan di TK Al-Hikam hanya permainan yang sudah di sediakan di luar ruangan dan kurang menarik bagi anak. Sehingga untuk pembelajaran motorik kasar pada anak kurang efektif karena tidak semua permainan bisa melatih motorik kasar dan tidak semua anak bisa memainkannya. Guru lebih sering melakukan metode pemberian tugas kepada anak

Kemudian dari observasi tersebut perlu dikembangkannya media untuk menunjang kegiatan motorik kasar anak agar dapat melatih gerak dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan yaitu permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang membuat anak berfikir aktif dan tidak merasa bosan dalam proses belajar sambil bermain.⁶⁰ Enggakor dikembangkan agar anak lebih tertarik memperhatikan dan membuat anak lebih aktif dalam melakukan gerakan.

Kurikulum yang digunakan di TK Al-Hikam Kota Bengkulu yaitu kurikulum 2013, berdasarkan analisis kurikulum 2013 di TK Al-Hikam Kota Bengkulu terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi dengan indikator

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2019), h. 766.

⁶⁰ Hasil Observasi, Pada tanggal 08 September 2021.

yang ingin dicapai berupa mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Muatan pembelajaran berisi tentang macam-macam gerakan motorik kasar anak yang akan dikenalkan pada anak untuk mencapai pemenuhan kompetensi yang diharapkan.⁶¹

2. Tahap Design

Tahap design merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan warna permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) sehingga permainan Enggakor menjadi praktis dan menyenangkan. Permainan Enggakor yang belum dikembangkan didesain menggunakan komputer kemudian di cetak dalam bentuk spanduk dengan ukuran 100 x 200 cm, diberi gambar sesuai dengan tema di setiap spanduk, angka, gambar macam-macam gerakan yang harus diikuti oleh setiap pemain, dan gaco yang terbuat dari kayu berbentuk bulat.⁶²

Gambar 4.1
Permainan Enggakor Yang Belum Dikembangkan



Pada tahap desain ini disusun instrument penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media, dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket

⁶¹Hasil Penelitian, Pada tanggal 08 September 2021.

⁶²Hasil Penelitian, pada tanggal 08 September 2021.

dan penyusunan angket hasil, dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang telah dikembangkan, serta angket untuk mengetahui respon anak saat menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang telah dikembangkan.

Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) ini didesain semenarik mungkin yang awal gambarnya hanya sedikit, warnanya masih kurang menarik dan hanya dicetak dengan spanduk, gaconya pun masih kurang menarik karena hanya kayu, dan macam-macam gerakan pada permainan masih sangat umum dan hanya sedikit perbedaan gerakan dari permainan biasanya. Maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan permainan Enggakor yang tidak licin, warna background pada spanduk lebih berwarna dan bervariasi, setiap kotak dalam permainan terdapat macam-macam gerakan dan nyanyian yang harus anak-anak tirukan, gerakannya pun harus yang mudah diingat anak, untuk keamanan pada anak bahan tambahan spanduk yaitu karpet untuk melapisi spanduk agar tidak licin dan bergerak-gerak saat dimainkan dan mudah disimpan kembali, lalu gaco dibuat tetap dengan kayu tetapi ditambahkan gambar stiker sesuai dengan tema pada permainan, ukuran gaco harus sesuai dengan karakteristik anak tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga anak mudah untuk memegangnya, dan disediakan buku panduan untuk guru atau pendidik yang akan menggunakan permainan Enggakor ini, isinya terdapat gambar dan langkah-langkah cara menggunakan permainan Enggakor ini.

Permainan Enggakor yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk permainan Enggakor dan setelah divalidasi permainan Enggakor yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan ke anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu. Sehingga permainan Enggakor yang telah dikembangkan ini menjadi media yang praktis, menarik,

menyenangkan dan menumbuhkan minat serta semangat belajar anak khususnya perkembangan motorik kasar anak di TK Al-Hikam Kota Bengkulu.

3. Tahap Development

a. Hasil validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media yaitu, penentuan isi materi, validasi dan produksi. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang di validasikan oleh dua pakar atau ahli dalam bidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi terhadap Permainan Enggakor diperoleh menunjukkan produk awal disertai dengan instrument dan lembar validasi penilaian terhadap permainan Enggakor kepada ahli materi, dan ahli media. Validasi materi pada tahap pertama ini, validator melakukan validasi terhadap isi materi RPPH yang digunakan untuk acuan dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

Validasi dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli di bidang materi anak usia dini yang dilakukan oleh Ibu Guru Lisa Rahmania Nengsi S.Pd, dan ahli media bunda Sinta Agusmiati, M.Pd., validasi dari ahli materi, dan ahli media, terdapat jawaban dengan nilai tertinggi 4 dan yang terkecil 1. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan ajar yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Adapun hasil oleh pakar terhadap produk awal dari permainan Enggakor (Engklek, gaco dengan Gerak Koordinasi) yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Tahap Pertama

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan pada saat validasi yang pertama dengan kedua ahli.

Tabel 4.1
Hasil validasi pertama

Validator	Hasil	Persentase
Ahli materi	Kurang baik	53%
Ahli media	Kurang baik	60%
Rata-rata		56%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{17 \times 100\%}{8 \times 4} = 53\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{36 \times 100\%}{15 \times 4} = 54\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{53\% + 60\%}{2} = 56\%$$

Pada tanggal 09 September 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli materi yaitu Ibuk Guru Lisa Rahmania Nengsi, S.Pd, yang dimana pada hasil pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk materi permainan Enggakor ini yaitu berupa gambar diperbaiki lagi, dan kotak tiap permainan disesuaikan dengan anak. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 53%.⁶³

Pada tanggal 25 Agustus 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk permainan Enggakor. Komentarnya adalah buat media lebih berwarna agar menarik anak paud. Hasil validasi yang pertama menunjukkan pada nilai 60%.⁶⁴

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua produk awal permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) mendapatkan nilai yang kurang baik dari validator dengan skor persentase 56%. Sehingga dengan adanya hasil validasi pertama dari beberapa pakar atau ahli, maka permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) harus diperbaiki lagi bagian yang belum sesuai atau belum layak digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak.⁶⁵

⁶³ Validasi ahli materi tahap pertama, pada tanggal 09 September 2021.

⁶⁴ Validasi ahli media tahap pertama, pada tanggal 25 Agustus 2021.

⁶⁵ Validasi ahli materi, dan ahli media pertama, pada tanggal 25 Agustus dan 09 September 2021.

2) Validasi tahap kedua

Dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang kedua dengan ahli materi, dan ahli media.

Tabel 4.2
Hasil validasi kedua

Validator	Hasil	Persentase
Ahli materi	Baik	78%
Ahli media	Baik	76%
Rata-rata		77%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{25 \times 100\%}{8 \times 4} = 78\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{46 \times 100\%}{15 \times 4} = 76\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{78\% + 76\%}{2} = 77\%$$

Pada tanggal 11 September 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli materi yaitu Ibuk Guru Lisa Rahmania Nengsi, S.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang kedua saya mendapatkan saran berupa media sudah bagus dan permainan sudah sesuai dengan tema-tema yang dibuat, kotak pada permainan sudah sesuai dengan anak tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, hanya masih ada beberapa gambar yang kurang dimengerti anak. Peneliti merubah sesuai apa yang sudah direvisikan sebelumnya sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sudah baik. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 78%.⁶⁶

Pada tanggal 27 Agustus 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk permainan Enggakor. Komentarnya adalah buat media pembantu berupa gambar yang menjelaskan permainan Enggakor. Hasil validasi yang kedua menunjukkan pada nilai 76%.⁶⁷

⁶⁶ Validasi ahli materi pada tahap kedua, pada tanggal 11 September 2021.

⁶⁷ Validasi ahli media pada tahap kedua, pada tanggal 27 Agustus 2021.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua produk awal permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) mendapatkan nilai yang baik dari validator dengan skor persentase 77%. Sehingga dengan adanya hasil validasi kedua dari beberapa pakar atau ahli, maka permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) harus diperbaiki sedikit lagi bagian yang belum sesuai atau belum layak digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak.⁶⁸

3) Validasi tahap ketiga

Pada tahap dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang ketiga dengan ahli materi, dan ahli media.

Tabel 4.3
Hasil validasi ketiga

Validator	Hasil	Persentase
Ahli materi	Sangat baik	90%
Ahli media	Sangat baik	93%
Rata-rata		91%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{29 \times 100\%}{8 \times 4} = 90\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{56 \times 100\%}{15 \times 4} = 93\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{90\% + 93\%}{2} = 91\%$$

Pada tanggal 14 September 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli materi yaitu, Ibuk Guru Lisa Rahmania Nengsi S.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang kedua saya mendapatkan saran berupa media sudah bagus dan baik, gambar serta warna sangat menarik. Semoga untuk kedepannya lebih baik dan bagus lagi serta bisa digunakan atau di terapkan ke sekolah-sekolah lainnya. Yang mana peneliti merubah sesuai apa yang sudah direvisikan sebelumnya

⁶⁸Validasi ahli materi, dan ahli media kedua, pada tanggal 25 Agustus dan 11 September 2021.

sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 90%.⁶⁹

Pada tanggal 31 Agustus 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana membawa hasil perbaikan dari validasi yang pertama dan kedua. Peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sebelumnya sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak. pada hasil validasi yang ketiga saya mendapatkan saran berupa media permainan Enggakor sudah bisa digunakan untuk anak PAUD usia 3-4 tahun. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 91%.⁷⁰

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Validator	Persentase Validasi		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Ahli materi	46%	68%	90%
2.	Ahli media	60%	76%	93%
Rata-rata		56%	77%	91%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari validasi tahap pertama melakukan perbaikan lagi dan divalidasi di tahap kedua serta diperbaiki lagi dan divalidasi di tahap ketiga ini. Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) mendapatkan nilai yang sangat baik dari beberapa validator skor persentase 91%. Dengan melalui beberapa tahapan validasi yang dilakukan, sehingga peneliti mendapatkan hasil validasi dari beberapa pakar atau ahli, maka dari itu permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran dalam pembelajaran untuk anak usia dini.⁷¹

⁶⁹Validasi ahli materi pada tahap ketiga, pada tanggal 14 September 2021.

⁷⁰Validasi ahli media pada tahap ketiga, pada tanggal 31 Agustus 2021.

⁷¹Validasi ahli materi, dan ahli media ketiga, pada tanggal 31 Agustus dan 14 September 2021.

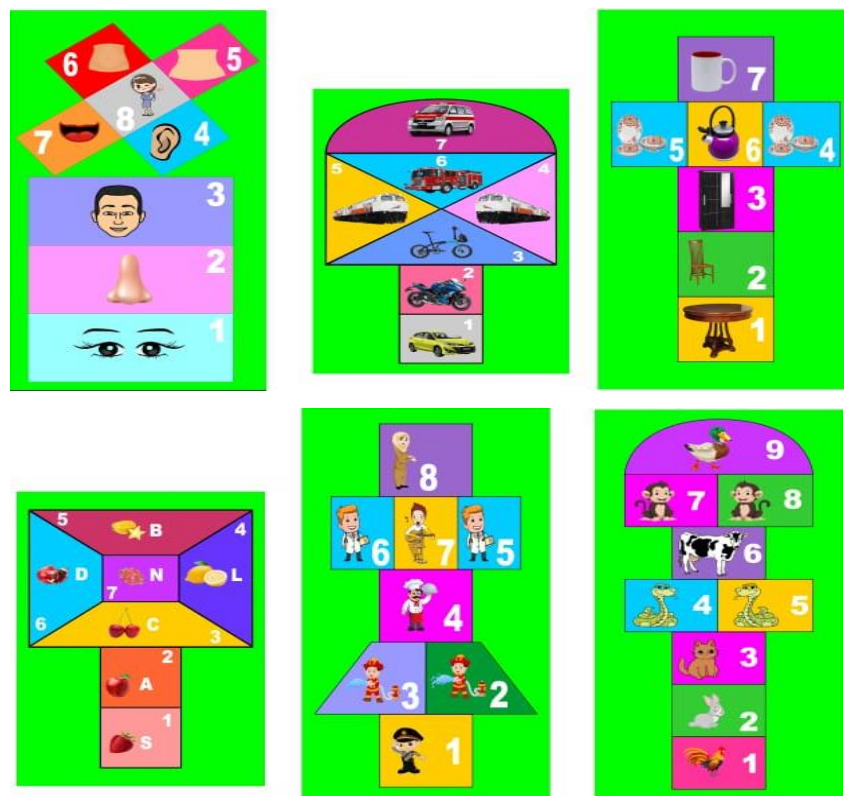
b. Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

1) Revisi desain pertama

Pada tahap ini Peneliti menunjukkan desain produk awal dan hasil produk serta materi pembelajaran kepada pakar atau ahli untuk dilihat dan di uji validasinya. Hasil dari validasi inilah pakar atau ahli meminta kepada peneliti untuk diperbaiki lagi karena masih ada bagian yang kurang sesuai.⁷²

Gambar 4.2
Revisi Pertama



Revisi atau perubahan yang dilakukan pada tahap pertama ini adalah perubahan gambar sesuai dengan tema, dan macam-macam

⁷²Validasi ahli media pada desain tahap pertama, pada tanggal 25 Agustus 2021.

gerakan koordinasi supaya terlihat menarik untuk anak usia dini. Lalu perubahan produk akan dilihat dan di uji validasikan lagi.

2) Revisi desain kedua

Pada revisi kedua ini didapatkan dari perbaikan validasi yang pertama. Diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli perubahan yang sudah diperbaiki pada tahap sebelumnya apakah masih terdapat kekurangan atau tidak.

Gambar 4.3
Revisi Kedua



Revisi yang dilakukan pada tahap kedua ini adalah perubahan perbaikan backgaroud spanduk, penambahan kata di kotak, kotak-kotak yang ada di permainan Enggakor untuk disesuaikan dengan kaki anak, kemudian gaconya diberikan stiker sesuai dengan tema agar menarik perhatian anak, serta mengutamakan keamanan anak maka

spanduk dilapisi dengan karpet. Lalu perubahan produk akan dilihat kembali dan di uji validasikan lagi.⁷³

3) Revisi desain ketiga

Pada tahap revisi ketiga ini didapatkan dari perbaikan validasi yang pertama dan kedua. Untuk diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli perubahan dan untuk diuji cobakan apakah sudah layak diuji cobakan atau belum.

Dari hasil revisi yang pertama dan kedua peneliti sudah merubah dan memperbaiki spanduk yang kurang menarik sehingga menjadi menarik dan rapi. Peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan dan di sarankan oleh pakar atau ahli sehingga produk mengalami perubahan yang hasilnya sangat baik dan layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran dari pakar atau ahli.⁷⁴

Gambar berikut adalah hasil dari perbaikan dari ketiga tahap revisi yang sudah dilakukan dan sudah layak digunakan untuk diuji coba skala kecil.⁷⁵

Gambar 4.4
Permainan Enggakor Yang Telah Dikembangkan



⁷³Validasi ahli media pada desain tahap kedua, pada tanggal 27 Agustus 2021.

⁷⁴Validasi ahli media pada desain tahap ketiga, pada tanggal 31 Agustus 2021.

⁷⁵Validasi ahli media pada desain tahap pertama tahap kedua dan tahap ketiga, pada tanggal 25 Agustus, 27 Agustus dan 31 Agustus 2021.



Tanggapan anak sebagai pengguna produk permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yaitu mendapatkan tanggapan yang positif dari anak dilihat dari hasil ujicoba dalam kegiatan mengembangkan motorik kasar anak.

Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang telah dikembangkan ini telah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli yakni ahli materi, dan ahli media. Maka berdasarkan penilaian para ahli atau pakar yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang telah dikembangkan ini layak dipergunakan baik dari segi isi atau materi, segi tampilan dan segi penggunaan dalam permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi). Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, dan ahli media adalah 91% dengan kategori “sangat baik” dan dapat digunakan pada tahap implementasi guna untuk menilai kelayakan dari respon yang diberikan oleh anak menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) tersebut dan penilaian lembar kegiatan post-test untuk melihat perkembangan motorik kasar anak.

4. Tahap Implementation

Tahap ini dilakukan uji coba produk dengan menggunakan uji coba skala kecil. Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang diuji cobakan pada anak usia 3-4 tahun kelompok A taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam Kota Bengkulu yang terdiri dari 8 orang anak.

Adapun tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) ini berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun. Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 20-21 September 2021 untuk pre-test dan 04-09 Oktober 2021 untuk post-test.⁷⁶

Uji coba dilakukan dengan menggunakan permainan engklek tradisional dan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi). Adapun dari tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. khususnya dalam perkembangan motorik kasar secara individu menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) dengan enam buah tema. Apabila produk ini yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil perkembangan motorik kasar anak menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) dengan enam buah tema semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun yang dilakukan dengan cara bermain, melompat dengan satu kaki dan menirukan berbagai macam gerakan yang sudah disediakan di permainan, untuk mengetahui perkembangan motorik anak secara individu.

Tabel 4.5
Rubrik Penilaian Pengembangan
Motorik Kasar

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor
1	Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan.	<ul style="list-style-type: none"> Anak belum menaati aturan yang sudah ditetapkan, masih tidak fokus, sibuk sendiri dengan aktivitasnya. 	★

⁷⁶Hasil observasi, Pada tanggal 08 September 2021.

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor
		<ul style="list-style-type: none"> Anak Masih Ragu. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak Sudah Mulai Terbiasa Dengan Aturan. 	★★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak Sudah Menguasai Dalam Menaati Aturan Yang Sudah Ditetapkan Dalam Media. 	★★★★★
2	Anak mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki.	<ul style="list-style-type: none"> Anak belum mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki. 	★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki dengan bantuan guru. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki tanpa bantuan guru. 	★★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki dengan dengan tepat. 	★★★★★
3	Anak dapat melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan	<ul style="list-style-type: none"> Anak belum dapat melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan. 	★
		<ul style="list-style-type: none"> .Anak dapat melempar gaco dengan bantuan guru. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu melempar gaco dengan menggunakan kedua tangan. 	★★★★

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor
		<ul style="list-style-type: none"> Anak sudah dapat melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan 	★★★★
4	Anak mampu menirukan berbagai macam gerakan	<ul style="list-style-type: none"> Anak belum mampu menirukan berbagai macam gerakan 	★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak hanya mampu menirukan sedikit gerakan 	★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menirukan gerakan. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menirukan berbagai macam gerakan dengan lincah. 	★★★★
5	Anak mampu membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak mampu membungkukan badan kedepan. 	★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu membungkukan badan tetapi masih kehilangan keseimbangan. 	★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan dengan di bantu kedua tangan. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan 	★★★★

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor
6	Anak dapat memutar seluruh tubuh	<ul style="list-style-type: none"> • Anak belum bisa memutar tubuh 	★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memutar seluruh tubuh dengan bantuan guru 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memutar tubuh tanpa bantuan guru 	★★★★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memutar seluruh tubuh dengan tepat tanpa bantuan guru. 	★★★★★
7	Anak mampu menghargai pendapat dari teman sebayanya.	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak menerima pendapat teman sebayanya. 	★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai menerima pendapat teman sebayanya. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak sudah terlihat bagaimana caranya menghargai pendapat teman sebayanya. 	★★★★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak sudah mampu menghargai pendapat teman sebayanya. 	★★★★★
8	Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan.	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam saja. 	★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai mampu membantu temannya masih kaku. 	★★★
		<ul style="list-style-type: none"> • Anak terlihat saat membantu temannya 	★★★★

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor
		melakukan kegiatan.	
		<ul style="list-style-type: none"> Anak sangat baik pada saat membantu temannya yang mengalami kesulitan melakukan kegiatan. 	★★★★

a. Hasil Uji Coba Pre-Test

Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada 8 orang anak di taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Data Pre-Test

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Abizar Alghifari	13	Mulai Berkembang
2	Afif Ahwak Said	16	Mulai berkembang
3	Clara Nathania Elma V.	13	Mulai berkembang
4	Florence Alcina Simanjuntak	10	Mulai berkembang
5	Mufia Ramadani	16	Mulai berkembang
6	Muhammad Maulana	13	Mulai berkembang
7	Nou Mora Putri Larasati	15	Mulai berkembang
8	Talita Harfa Azalia	11	Mulai berkembang
Jumlah		107	Mulai berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek skor ideal = 3 x 8 x 8 = 192

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

Persentase = $\frac{\text{Frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument}}{\text{Jumlah soal instrument x Nilai tertinggi}} \times 100\%$

Persentase = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrument}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$

$$= \frac{107 \times 100\%}{192}$$

$$= 55,72\%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Pre-test sebesar 55,72% dalam kategori Mulai Berkembang.

b. Hasil Uji Coba Post-Test

Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada 8 orang anak di taman kanak-kanak (TK) Al-Hikam kota Bengkulu pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Data Post-Test

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Abizar Alghifari	22	Berkembang sangat baik
2	Afif Ahwak Said	21	Berkembang sangat baik
3	Clara Nathania Elma V.	23	Berkembang sesuai harapan
4	Florence Alcina Simanjuntak	20	Berkembang sesuai harapan.
5	Mufia Ramadani	22	Berkembang sesuai harapan.
6	Muhammad Maulana	22	Berkembang Sesuai harapan
7	Nou Mora Putri Larasati	21	Berkembang sesuai harapan
8	Talita Harfa Azalia	20	Berkembang sangat baik
Jumlah		171	Berkembang Sesuai harapan

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek
 skor ideal = 3 x 8 x 8 = 192

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

Persentase = $\frac{\text{Frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument} \times 100\%}{\text{Jumlah soal instrument} \times \text{Nilai tertinggi}}$

Persentase = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrument} \times 100\%}{\text{Skor ideal}}$

$$= \frac{171 \times 100\%}{192}$$

$$= 89,06\%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Post-test sebesar 89,06% dalam kategori berkembang sesuai harapan.

c. Tanggapan Siswa Terhadap Hasil Produk

Tanggapan peserta didik mengenai permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang peneliti buat yaitu anak-anak sangat penasaran dan bersemangat melihatnya untuk segera mencoba media yang telah peneliti sediakan serta tanggapan yang diberikan sangat bagus mengenai permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) tersebut.

Pada saat peneliti menjelaskan cara menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi), anak-anak terlihat sangat focus dan mendengarkan dengan baik walaupun ada beberapa anak yang masih asik dengan dunianya sendiri, setelah itu peneliti menunjukkan beberapa gambar dan bertanya kepada anak-anak misalnya: ayo.. gambar apa yang sedang ibuk pegang, apa kegunaannya, dan bagaimana bunyi dari gambar ini, apakah anak-anak pernah melihat benda ini?, lalu mereka menjawab pertanyaan walaupun ada anak yang menjawab salah. kemudian peneliti memberikan lembar kegiatan kepada anak setelah anak menyelesaikan lembar kegiatan maka peneliti memberikan kesempatan empat orang anak untuk bermain Enggakor satu persatu anak bermain setelah melakukan hompimpa.

5. Tahap Evaluation

Tahap ini dilakukan evaluasi kedua data pre-test dan post-test anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak dalam.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) mampu mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hikam kota Bengkulu anak mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki, anak mampu melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan, anak mampu menirukan berbagai macam gerakan, anak mampu membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan, dan anak mampu Memutar seluruh tubuh. Karena permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) ini dapat digunakan anak secara langsung sehingga dapat membuat anak bersemangat dalam belajar anak khususnya pembelajaran motorik kasar dengan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) yang praktis untuk digunakan karena menarik perhatian anak dengan warna yang digunakan adalah warna yang cerah sehingga membuat anak senang dalam bermain sambil belajar.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan peneliti maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan pre-test dan post-test. Kegiatan pre-test dilakukan dengan menggunakan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek indikator yang dinilai menggunakan alat permainan tradisional. Sedangkan kegiatan post-test anak-anak di TK Al-Hikam Kota Bengkulu mengembangkan motorik kasar menggunakan alat yang sudah disediakan yaitu permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) adalah salah satu media mengembangkan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi yang sudah dilakukan. Maka terjadi peningkatan terhadap perkembangan motorik anak melalui skor persentase seperti tabel dibawah ini yakni:

Tabel 4.8
Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post Test
Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak

Produk	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Pengembangan Permainan Enggakor	55,72%	89,06%	33,34%

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap perkembangan motorik anak menggunakan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) di TK Al-Hikam Kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 55,72%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan 89,06% diantaranya keduanya mengalami peningkatan pengembangan menjadi 33,34%.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

Permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, analisis kebutuhan yang dilakukan dan pengembangan produk sehingga terbentuklah sebuah produk yang di dapatkan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Salah satu media untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun adalah media yang sesuai dengan kemampuan motorik kasar anak misalnya: melompat dan berdiri dengan satu kaki, melempar benda mengenai sasaran, menirukan gerakan, dan menjaga keseimbangan badan.

Kevalidasian permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun sudah layak untuk digunakan dan telah divalidasi oleh pakar atau ahli. Yang awalnya pada validasi pertama dengan persentase 56%, validasi kedua dengan persentase 77%, dan validasi ketiga dengan persentase 91%. Hasil validasi ini mengalami beberapa revisi kepada ahli sehingga mendapatkan hasil akhir yang baik. Dengan demikian validasi ini mengalami peningkatan akhir yaitu 14%.

Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk, anak memperoleh hasil lembar kegiatan pre-test anak sebesar 55,72%, Sedangkan pada hasil lembar kegiatan post-test anak sebesar 89,06%. Dengan demikian, mengalami peningkatan sebesar 33,34%. Dapat disimpulkan bahwa permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) dapat digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi), maka beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi Pembaca

Semoga skripsi ini dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai referensi untuk pembaca nantinya.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hendaknya terus memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan menggunakan media yang menarik bagi anak.

3. Bagi Guru atau Orang Tua

Guru dan orang tua hendaknya menggunakan media Enggakor ini sebagai media dalam melakukan kegiatan pengembangan motorik kasar anak.

4. Bagi penulis

Bagi penulis hendaknya hasil produk media ini dikembangkan lagi sesuai dengan kemampuan-kemampuan yang ada pada anak sehingga kemampuan anak yang berkembang tidak hanya kemampuan motorik kasar saja tetapi anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita.
- Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin. 2015. “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonortirto Bulu Temanggu”. *Jurnal Psikologi Tabularas* Volume 10, No.1, April.
- Fatmawati Fitri Ayu. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caramedia Communication.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hadi Husnul, Ibnu Fakhru Royana, dan Danang Aji Setyawan. 2017. “Keterampilan Derak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta”. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, VOL. 3 NO. 2.
- Hamzah Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hayati Siti Nur dan Khamim Zarkasih Putro. 2021. “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 4, No. 1.
- Hidayanti Maria. 2013. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakian”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 7. 1.
- Hidayati Wiji dan Sri Purnami. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras.
- Jahja Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jamaris Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khaironi Mulianah. 2018. “Perkembangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* vol.3 No.1. 1-12.

- M. Fadlillah. 2018. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurlaili. 2018. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Al Fitrah: Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol. 2 No. 1.
- Nuryanti, Robani Roni, Helmi Islamil. 2015. "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria". dalam *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5 No. 2.
- Purnama Sigit, Yuli Salis Hijriyani dan Hedanita. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Rudiyanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Rohendi Aep & Laurens Seba. 2017. *Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sa'daah Risa Nur dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Ahmad Susanto. 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya. Bandung: Fokus Media.
- Solicha Isnainia dan Na'imah. 2020. "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*. UIN Sunan Kalijaga". Vol. 4. No.2.

- Tedjasaputra Mayke S.. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Wijayanti Rina. 2014. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Universitas Kanjuruhan Malang". *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5. No. 1
- Wiyani Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusuf Syamsu LN. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakaya.




**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN I
DESAIN PRODUK

**DESAIN MEDIA PERMAINAN ENGGAKOR (ENGGLEK, GACO
DENGAN GERAK KOORDINASI**

Adapun langkah-langkah penjelasan media permainan enggakor (engklek,gaco dengan gerak koordinasi berikut ini :

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		<p>Media Enggakor yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.</p>
2.		<p>Sebuah spanduk yang mempunyai berbagai macam gambar dan akan diperagakan saat bermain media yang akan digunakan seperti : buku panduan, spanduk, dan gaco yang terbuat dari kayu.</p>

3.		<p>Pertama, Permainan ini dimulai dari hompiphah. Setiap pemain membawa gaco yang terbuat dari kayu.</p>
4.		<p>Kedua, Setelah hompimpah pemain pertama melempar gaco di kotak.</p>
5.		<p>Ketiga, Kotak dengan gaco yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditepati oleh setiap pemain. Jadi, pemain harus melompat dan menirukan gerakan yang ada di setiap kotak dan setiap engklek berbeda bentuk dan disesuaikan oleh tema. Pemain melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-</p>

		petak yang ada.
6.		Keempat, Pemain tidak boleh melemparkan gaco hingga melebihi kotak yang telah ada. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut, maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
7.		Kelima, Apabila pemain bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, pemain akan mendapatkan bintang. Permainan ini diselesaikan apabila ada anak yang lebih dulu sampai ke garis finish.

LAMPIRAN II
HASIL VALIDASI
PRODUK



Foto .1. Validasi Produk Ahli Materi



Foto. 2. Validasi Produk Ahli Media

LAMPIRAN III
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

SEMESTER/MINGGU : I/

KELAS : A 3-4 TAHUN

TEMA : DIRIKU/TUBUHKU

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

KD NAM 1.13.1 4.11.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.10 4.10 3.11 4.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14

SENI 3.1 4.15

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan anggota tubuh, menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks.

➤ ALAT DAN BAHAN

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
- Pensil, kertas HVS, lem - Pewarna dan crayon - Gambar mata dan hidung	-Crayon/cat, buku gambar -Gambar kepala dan telinga	- Gambar pinggang dan perut - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar mulut dan pundak - Kertas HVS	- Mukena. Sejadah, peci - Pensil - Gambar anggota tubuh	- Permainan enggakor dengan gambar anggota tubuh

- **KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00**
- **UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS**
- **PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00**
- **BERNYANYI DAN BERDOA**
- **MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN**
- **TENTANG KEGUNAAN ANGGOTA TUBUH**
- **BERCERITA TENTANG MANFAAT ANGGOTA TUBUH**
- **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan gambar mata dan hidung	- Membedakan gambar kepala dan telinga	- Menggunting serta menempel bentuk pinggang dan perut	- Menebalkan tulisan mulut dan pundak	- Sholat dhuha	- Senam
- Menghitung gambar mata dan hidung	- Mewarnai gambar kepala dan telinga		- Bernyanyi kepala pundak lutut kaki	- Menebalkan pola anggota tubuh	- Bermain enggakor

- **ISTIRAHAT 10.00-10.30**
 - Bermain bebas
 - Makan bersama
- **PENUTUP 10.30-11.00**
 - Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 - Melafalkan ayat-ayat pendek
 - Bercerita tentang anggota tubuh dan manfaatnya
 - Memberikan pesan-pesan untuk esok

- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

**MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM**

**BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A**

**MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006**

.....
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

SEMESTER/MINGGU : I/

KELAS : A 3-4 TAHUN

TEMA : KELUARGAKU/PROFESI ANGGOTA KELUARGA

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

**KD NAM 1.1 3.1 4.1 1.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.10 4.10 3.114.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14
SENI 3.1 4.15**

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan macam-macam pekerjaan, menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks

➤ ALAT DAN BAHAN

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
--------------	---------------	-------------	--------------	--------------	--------------

- Pensil, kertas HVS, lem - Gambar polisi dan pemadam kebakaran	-Crayon/cat, buku gambar -Gambar koki dan dokter	- Gambar penyanyi - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar guru - Kertas HVS, pensil, penghapus	- Mukena. Sejadah, peci - Gambar macam-macam pekerjaan	- Permainan enggakor dengan gambar macam-macam pekerjaan
--	---	---	--	---	--

➤ **KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00**

➤ **UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS**

➤ **PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00**

➤ **BERNYANYI DAN BERDOA**

➤ **MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN**

➤ **TENTANG PROFESI ANGGOTA KELUARGA**

➤ **BERCERITA TENTANG PROFESI ANGGOTA KELUARGA**

➤ **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan gambar polisi dan pemadam kebakaran - Menghitung gambar polisi dan pemadam kebakaran	- Membedakan gambar koki dan dokter - Mewarnai gambar koki dan dokter	- Menggunting serta menempel bentuk penyanyi	- Menebalkan tulisan guru	- Sholat dhuha - Mengenal berbagai macam pekerjaan	- Senam - Bermain enggakor
---	--	--	---------------------------	---	-------------------------------

➤ **ISTIRAHAT 10.00-10.30**

- Bermain bebas
- Makan bersama

➤ **PENUTUP 10.30-11.00**

- Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- Melafalkan ayat-ayat pendek
- Bercerita tentang profesi anggota keluarga
- Memberikan pesan-pesan untuk esok
- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

**MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM**

**BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A**

**MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006**

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

**SEMESTER/MINGGU : I/
KELAS : A 3-4 TAHUN
TEMA : LINGKUNGAN/RUMAHKU**

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

**KD NAM 1.1 3.1 4.1 1.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.104.10 3.11 4.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14
SENI 3.1 4.15**

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan jenis peralatan rumah tangga, menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks

➤ ALAT DAN BAHAN

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
- Kertas HVS, lem - Gambar meja dan kursi	-Pensil, penghapus -Gambar lemari dan piring	- Gambar teko - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar gelas - Kertas HVS, pensil, penghapus	- Mukena. Sejadah, peci - Buku gambar, pensil - Gambar jenis peralatan rumah tangga	- Permainan enggakor dengan gambar jenis peralatan rumah tangga

➤ KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00

➤ UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS

➤ PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00

➤ BERNYANYI DAN BERDOA

➤ MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN

➤ **TENTANG KEGUNAAN PERALATAN RUMAH TANGGA**

➤ **BERCERITA TENTANG MANFAAT DAN BAHAYA PERALATAN RUMAH TANGGA**

➤ **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan gambar meja dan kursi - Menghitung gambar meja dan kursi	- Membedakan gambar lemari dan piring - Menuliskan pola lemari dan piring	- Mewarnai gambar teko - Menggunting serta menempel gambar teko	- Menebalkan tulisan gelas	- Sholat dhuha - Menebalkan pola jenis peralatan rumah tangga	- Senam - Bermain enggakor
---	--	--	----------------------------	--	-------------------------------

➤ **ISTIRAHAT 10.00-10.30**

- Bermain bebas
- Makan bersama

➤ **PENUTUP 10.30-11.00**

- Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- Melafalkan ayat-ayat pendek
- Bercerita tentang peralatan rumah tangga dan manfaatnya
- Memberikan pesan-pesan untuk esok
- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

**MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM**

**BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A**

MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006

.....
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

SEMESTER/MINGGU : I/

KELAS : A 3-4 TAHUN

TEMA : BINATANG/BINATANG DI DARAT

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

KD NAM 1.1 3.1 4.1 1.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.10 4.10 3.114.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14

SENI 3.1 4.15

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan macam-macam binatang darat, menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks.

➤ ALAT DAN BAHAN

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
- Pensil, kertas HVS, lem - Gambar ayam dan kelinci	-Crayon/cat, buku gambar -Pensil, penghapus -Gambar kucing dan	- Gambar sapi dan monyet - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar bebek - Kertas HVS, pensil, penghapus	- Mukena. Sejadah, peci - Buku gambar, pensil	- Permainan enggakor dengan gambar macam-macam binatang

	ular			- Gambar macam-macam binatang di darat	darat
--	------	--	--	--	-------

➤ **KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00**

➤ **UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS**

➤ **PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00**

➤ **BERNYANYI DAN BERDOA**

➤ **MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN**

➤ **TENTANG JENIS BINATANG DIDARAT**

➤ **BERCERITA TENTANG JENIS DAN BAHAYA BINATANG DIDARAT**

➤ **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan gambar ayam dan kelinci - Menghitung gambar ayam dan kelinci	- Membedakan gambar kucing dan ular - Mewarnai gambar kucing dan ular	- Menggunting serta menempel bentuk sapi dan monyet	- Menebalkan tulisan bebek	- Sholat dhuha - Menebalkan pola macam-macam binatang di darat	- Senam - Bermain enggakor
---	--	---	----------------------------	---	-------------------------------

➤ **ISTIRAHAT 10.00-10.30**

- Bermain bebas
- Makan bersama

➤ **PENUTUP 10.30-11.00**

- Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- Melafalkan ayat-ayat pendek
- Bercerita tentang binatang didarat
- Memberikan pesan-pesan untuk esok
- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM

BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A

MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006

.....
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

SEMESTER/MINGGU : I/

KELAS : A 3-4 TAHUN

TEMA : TANAMAN/TANAMAN BUAH

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

KD NAM 1.1 3.1 4.1 1.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.10 4.10 3.1 4.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14

SENI 3.1 4.15

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan tanaman buah , menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks.

➤ **ALAT DAN BAHAN**

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
- Pensil, kertas HVS, lem - Gambar buah strawberry dan buah apel	-Pensil, penghapus -Gambar buah cerry dan buah lemon	- Gambar buah belimbing dan delima - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar buah naga - Kertas HVS, pensil, penghapus	- Mukena. Sejadah, peci - Buku gambar, pensil - Gambar tanaman buah	- Permainan enggakor dengan gambar tanaman buah

➤ **KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00**

➤ **UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS**

➤ **PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00**

➤ **BERNYANYI DAN BERDOA**

➤ **MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN**

➤ **TENTANG MACAM-MACAM TANAMAN BUAH**

➤ **BERCERITA TENTANG MANFAAT TANAMAN BUAH**

➤ **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan	- Membedakan buah	- Menciplak dan	- Menebalkan	- Sholat dhuha	- Senam
---------------	-------------------	-----------------	--------------	----------------	---------

gambar buah strawberry dan buah apel - Menghitung gambar strawberry dan apel	cerry dan buah lemon - Menuliskan pola buah cerry dan buah lemon	menggunting serta menempel bentuk buah belimbing dan delima	kalimat buah naga	- Menebalkan pola macam-macam tanaman buah	- Bermain enggakor dengan gambar macam-macam tanaman buah
---	---	---	-------------------	--	---

➤ **ISTIRAHAT 10.00-10.30**

- Bermain bebas
- Makan bersama

➤ **PENUTUP 10.30-11.00**

- Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- Melafalkan ayat-ayat pendek
- Bercerita tentang tanaman buah dan manfaatnya
- Memberikan pesan-pesan untuk esok
- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

**MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM**

**BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A**

**MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006**

.....
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK AL-HIKAM

SEMESTER/MINGGU : I/

KELAS : A 3-4 TAHUN

TEMA : KENDARAAN/KENDARAAN DI DARAT

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK

**KD NAM 1.1 3.1 4.1 1.2 FM 2.1 3.3 4.3 3.4 4.4 KOG 1.2 1.3 5.4 6.3 8.4 BHS 3.10 4.10 3.1 4.11 4.12 SOSEM 2.5 2.6 2.8 2.9 3.13 4.13 4.14
SENI 3.1 4.15**

Materi : Nikmat kepada tuhan, mengenal ciptaan Allah, mengelompokkan jenis kendaraan di darat, menaati peraturan permainan, anak melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan, membedakan gambar, warna dan bentuk dalam permainan, bercakap-cakap dengan kalimat yang lebih kompleks.

➤ **ALAT DAN BAHAN**

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
- Pensil, kertas HVS, lem - Gambar mobil dan becak	-Crayon/cat, buku gambar -Gambar sepeda dan kereta api	- Gambar mobil pemedam kebakaran - Kertas HVS - Gunting, lem	- Gambar ambulans - Kertas HVS, pensil, penghapus	- Mukena. Sejadah, peci - Buku gambar, pensil - Gambar jenis kendaraan di darat	Permainan enggakor dengan gambar jenis kendaraan di darat

➤ **KEGIATAN MOTORIK KASAR (PEMBUKAAN) JAM 07.30-08.00**

➤ **UPACARA/BERBARIS MASUK KELAS**

- **PEMBUKAAN JAM 08.00-09.00**
- **BERNYANYI DAN BERDOA**
- **MENJELASKAN TENTANG TEMA DAN JUGA KEGIATAN YANG AKAN DI LAKUKAN**
- **TENTANG JENIS KENDARAAN DIDARAT**
- **BERCERITA TENTANG MANFAAT KENDARAAN DIDARAT**
- **KEGIATAN INTI (09.00-10.00)**

- Menempelkan gambar mobil dan becak - Bernyanyi lagu becak	- Membedakan gambar sepeda dan kereta api - Mewarnai gambar sepeda dan kereta api	- Menciplak dan menggunting serta menempel bentuk mobil pemadam kebakaran	- Menebalkan kalimat ambulans	- Sholat dhuha - Menebalkan pola jenis kendaraan di darat	- Senam - Bermain enggakor dengan gambar jenis-jenis kendaraan di darat
--	--	---	-------------------------------	--	--

- **ISTIRAHAT 10.00-10.30**
 - Bermain bebas
 - Makan bersama
- **PENUTUP 10.30-11.00**
 - Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 - Melafalkan ayat-ayat pendek
 - Bercerita tentang kendaraan didarat dan manfaatnya
 - Memberikan pesan-pesan untuk esok

- Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

**MENGETAHUI
KEPALA TK AL HIKAM**

**BENGKULU, 2021
GURU KELOMPOK A**

**MIMI ELISMIARTI, SPd. AUD
NIP. 19750412 200801 2006**

.....

LAMPIRAN IV
HASIL UJI
COBA PRODUK

**HASIL DATA LEMBAR KEGIATAN PRE-TEST BERHITUNG
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN**

NO	Nama	Skor Penilaian	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Abizar	13	22
2.	Afif	16	21
3.	Clara	13	23
4.	Florence	10	20
5.	Mufia	16	22
6.	Maulana	13	22
7.	Nou	15	21
8.	Talita	11	20
Jumlah		107	171

Bengkulu, 2021
Peneliti,

Ayu Lestari

LAMPIRAN V
FOTO-FOTO PENELITIAN



Foto.1. Pada Saat Memperkenalkan Permainan Engklek Tradisional Kepada Anak



Foto.2. Peneliti memberikan kegiatan Pre-test dengan permainan engklek tradisional untuk mengetahui seberapa kemampuan motorik kasar anak.



Foto.3. Anak-anak mencoba bermain dengan permainan engklek tradisional.



Foto.4. Pada Saat Memperkenalkan Permainan Enggakor Kepada Anak



Foto.5. Setelah itu Guru menjelaskan dan mencontohkan cara menggunakan permainan enggakor untuk mengembangkan motorik anak





Foto.6. Permainan diawali dengan melakukan hompimpa.



Foto.7. Anak yang mendapat giliran pertama akan melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan



Foto.8. Anak mengambil gaco miliknya



Foto.9. Anak yang berhasil duluan memasukkan gaco ke garis finis dia yang menjadi pemenang.



Foto.10. Peneliti Meminta Beberapa Orang Anak Maju Untuk Mencoba Permainan Enggakor.



Foto.11. Semua Permainan Sudah Dijelaskan Jadi Peneliti Memberikan Kegiatan Post-Test Terhadap Respon Anak Menggunakan Permainan Enggakor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak.

LAMPIRAN VI
HASIL PRODUK

PERMAINAN ENGGAKOR DAN BUKU PANDUAN PERMAINAN





LAMPIRAN VII
CEK TURNITIN

ayu

ORIGINALITY REPORT

23%	22%	7%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
5	fr.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
7	11a3naela.blogspot.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
9	journal.uir.ac.id Internet Source	<1%

10	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
11	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
13	docplayer.info Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
15	melvendjata.blogspot.com Internet Source	<1 %
16	core.ac.uk Internet Source	<1 %
17	melyloelhabox.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
19	doku.pub Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %

21	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	<1 %
22	eprints.ummi.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.scribd.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Institute of International Studies Student Paper	<1 %
26	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
27	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	<1 %
29	Wulan Saroinsong, Irma Novita Agni Putri. "Expression Shaping pada Anak Melalui Aktivitas Sosiodrama", Jurnal Pelita PAUD, 2020 Publication	<1 %
30	adoc.pub Internet Source	<1 %
repository.bungabangsacirebon.ac.id		

31	Internet Source	<1 %
32	jurnal.narotama.ac.id Internet Source	<1 %
33	ejournal.alqolam.ac.id Internet Source	<1 %
34	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.tkabadukuhjogja.sch.id Internet Source	<1 %
36	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
37	afriawan.blogs.uny.ac.id Internet Source	<1 %
38	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
39	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
40	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
41	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
42	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	<1 %

		<1 %
43	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1 %
44	bossbayu.blogspot.com Internet Source	<1 %
45	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
46	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
47	blogspotrahm.blogspot.com Internet Source	<1 %
48	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
49	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
50	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
51	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
52	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %

53	pgsd.hikmahuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
54	adoc.tips Internet Source	<1 %
55	docobook.com Internet Source	<1 %
56	drmihsandacholfanymed.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
58	www.dunialingga.com Internet Source	<1 %
59	www.tempointeractive.com Internet Source	<1 %
60	Mustika Dewi Muttaqien, Aisyah Aisyah. "Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Maze Sketch Spider untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Bangsa 2 Grogol Jaya Depok", <i>EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies</i> , 2021 Publication	<1 %
61	Penuva Almi, Indra Yeni. "Pemanfaatan Membatik Sederhana untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021	<1 %

Publication

62	Susetya Diah Lestari, Intan Puspitasari. "Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
63	bebeclub.co.id Internet Source	<1 %
64	khafidalwi.wordpress.com Internet Source	<1 %
65	lionibudihartatik12.blogspot.com Internet Source	<1 %
66	muhammadsaid28.blogspot.com Internet Source	<1 %
67	myfreshwatergenerator.blogspot.com Internet Source	<1 %
68	opac.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
69	pgkutempuran.blogspot.com Internet Source	<1 %
70	rymanlabs.net Internet Source	<1 %
71	www.solopos.com Internet Source	<1 %

72	Sumiyati Sumiyati. "METODE PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 2018 Publication	<1 %
73	aldyrizldi.blogspot.com Internet Source	<1 %
74	anggunpaud.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
75	anzdoc.com Internet Source	<1 %
76	bolalop.blogspot.com Internet Source	<1 %
77	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
78	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
79	ejournal.undaris.ac.id Internet Source	<1 %
80	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %
81	es.scribd.com Internet Source	<1 %
82	exocorriges.com Internet Source	<1 %

83	happyclub.id Internet Source	<1 %
84	kinostuff.net Internet Source	<1 %
85	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
86	nathangondohartono.com Internet Source	<1 %
87	prenadamedia.com Internet Source	<1 %
88	qrenyenz.blogspot.com Internet Source	<1 %
89	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
91	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
92	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
93	www.honestdocs.id Internet Source	<1 %
94	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 95 | <p>Firdha Hayati, Asiah Asiah, Maulida Maulida. "ASESMEN DINAMIS: IMPLEMENTASI TEKNIK ASESMEN DINAMIS BERBASIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH MUTIARA UMMI KALASAN, YOGYAKARTA", JEA (Jurnal Edukasi AUD), 2019</p> <p>Publication</p> | <1 % |
| 96 | <p>Rosnida Rosnida. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Busa Geometri di Taman Kanak-kanak Sejati Ketaping Batang Anai Kab. Padang Pariaman", Journal on Teacher Education, 2020</p> <p>Publication</p> | <1 % |
| 97 | <p>ejournal.iainbengkulu.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | <1 % |
| 98 | <p>BONITA MAHMUD. "URGENSI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI", DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan, 2019</p> <p>Publication</p> | <1 % |
| 99 | <p>Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah, Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019</p> <p>Publication</p> | <1 % |

100	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
101	pantunirwanprayitno.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off