

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA DALAM
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TK PERTWI II
KEMASAN SAWIT BOYOLALI TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Istitut Agama Islam Negeri Surakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Trias Kartika

NIM: 143131069

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

2019

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Trias Kartika

NIM : 143131069

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah
IAIN Surakarta
di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr :

Nama : Trias Kartika

NIM : 143131069

Judul : Implemetasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali, Tahun Ajaran 2018/2019

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 29 January 2019
Pembimbing

Abdulloh Hadziq, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP : 19860716201503 1003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019 yang disusun oleh Trias Kartika telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Senin, 5 Agustus 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua merangkap Penguji 1 :

Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M. Pd

NIK. 19760408 201701 2 163

(.....)

Sekretaris merangkap Penguji 2 :

Abdulloh Hadziq, S.Pd.I, M.Pd.I

NIP. 19860716 201503 1 003

(.....)

Penguji Utama :

Hery Setiyatna, M.Pd

NIP. 19691029 200003 1 001

(.....)

Surakarta, 26 Agustus 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah,

Dr. Khuriyah, S.Ag.,M.Pd

NIP. 19731215 199802 2 002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua kami yang telah membesarkan, mendidik dan mendoakan kami dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Kakak, adik dan anggota keluarga yang lain.
3. Almamater IAIN Surakarta.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: “...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Mujadillah Ayat 1)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Trias Kartika

NIM : 143131069

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 29 January 2019

Yang Menyatakan,

Trias Kartika

NIM :143131069

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada :

1. Prof. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd selaku Rektor IAIN Surakarta.
2. Prof. Khuriyah, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta.
3. Prof. Subandji, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Abdulloh Hadziq, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Pembimbing Skripsi.
5. Para Dosen dan Staff IAIN Surakarta yang telah memberikan berbagai pengetahuan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
6. Sri Purwaningsih, S.Pd selaku Kepala TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali.
7. Guru-guru TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali yang selalu membimbing dan mendukung semua kegiatan maupun permasalahan dalam penelitian ini
8. Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta.
9. Teman-teman dan sahabatku Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Surakarta Angkatan 2014 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Semua pihak yang turut terlibat membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu.
11. Almamater tercinta IAIN Surakarta.

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

Surakarta, 29 Januari 2019

Penulis,

Trias Kartika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTE PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PENYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Permainan TradisionalSunda Manda.....	9
a. Pengertian PermaianTradisional	9
b. Karakteristik Permainan Tradisional.....	10

c. Jenis Permainan Tradisional	12
d. Manfaat permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini	13
e. Hubungan Permainan dengan Aspek Perkembangan.....	15
f. Pengertian Permainan sunda manda.....	17
g. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda	18
h. Manfaat Permainan Tradisional Sunda Manda	21
2. Motorik Kasar dan Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Motorik Kasar	21
b. Kemampuan Gerak Dasar Anak	22
c. Unsur-unsur Kemampuan Motorik kasar	24
d. Faktor Perkembangan Motori Anak Usia Dini	25
e. Fase-fase Perkembangan Anak	28
3. Implementasi Permainan Sunda Manda Dalam Mengembangkan	
Motorik Kasar Anak Usia Dini	29
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
B. Kerangka berpikir	33
BAB III:METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Metode Penelitian	35
B. Setting Penelitian	36
C. Subyek dan Informan Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV:HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Fakta Temuan Penelitian.....	45
B. Deskripsi Data.....	49
C. Interpretasi Data.....	58
BAB V: PENUTUP	64
A. Kesimpulan	65
B. Saran-saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

LAMPIRAN-LAMPIRAN 70

ABSTRAK

Trias Kartika, 143131069, *Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019*, Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta, Juli 2019

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Sunda Manda, Motorik Kasar, AUD
Pembimbing : Abdulloh Hadziq, S.Pd.,I M..Pd.I

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum optimalnya perkembangan motorik kasar anak, kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional, dalam pembelajaran timbul kesadaran guru terhadap pentingnya motorik kasar untuk tumbuh kembang anak usia dini. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui gambaran permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak yang dilakukan guru.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif bertempat di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 – Februari 2019. Subyek penelitian adalah guru kelompok B, informan adalah Kepala TK dan guru kelas. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk memeriksa keabsahan data digunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Data diambil dengan model interaktif dengan tahapan pengumpulan data, kondensasi data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali dengan melakukan perencanaan mengembangkan motorik kasar dengan memperhatikan perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian. Pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda dilakukan guru dengan menjelaskan bahan, aturan-aturan dalam bermain permainan Sunda Manda, melibatkan anak usia dini bermain dan membuat “*gacuk*” alat untuk bermain permainan tradisional Sunda Manda dan permainan dilakukan di luar

kelas. Evaluasi dilakukan guru di akhir kegiatan pembelajaran dengan mengajak anak usia dini tanya jawab tentang permainan tradisional Sunda Manda dan menggunakan penilaian *check list*.

ABSTRAK

Trias Kartika, 143131069, *Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembnagkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019*, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Science Tarbiyah IAIN Surakarta, July 2019

Keywords: Traditional Games, Sunda Manda, Rugged Motorics and AUD

Advisor: Abdulloh Hadziq, S.Pd., I M..Pd.I

The problem in this study is that the gross motoric development of children is not optimal, the lack of interest of children in traditional games, in the learning arises the teacher's awareness of the importance of gross motor skills for early childhood development. The purpose of the study was to find out the description of *Sunda Manda* traditional games in developing the gross motoric skills of the children.

This study used a qualitative descriptive research method located at TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali carried out in August 2018 - February 2019. The research subjects were group B teachers, informants were the Head of TK and class teachers. Data is collected by observation, interviews and documentation. To check the validity of the data used source triangulation and triangulation method. Data is taken with an interactive model with the stages of data collection, data condensation and conclusion drawing.

Research results of the *Sunda Manda* Traditional Game Implementation in developing gross motor skills of early childhood at TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali by planning to develop gross motor skills by taking into account the planning of the implementation of daily learning. The implementation of the *Sunda Manda* traditional games was carried out by the teacher by explaining the material, the rules for playing

Sunda Manda games, involving early childhood playing and making a "gacuk" tool to play *Sunda Manda* traditional games and the game was done outside the classroom. The evaluation is carried out by the teacher at the end of the learning activity by inviting early childhood questions and answers about the *Sunda Manda* traditional games and using the check list rating.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jenis jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar adalah pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui pendidikan anak usia dini anak dibina dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Maimunah, 2010: 15).

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat. Pada masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Pada masa inilah pertumbuhan sel otak anak berlangsung dengan cepat sehingga mampu mengembangkan potensi anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) juga diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara maksimal sesuai dengan nilai, normal dan harapan masyarakat. Pendidikan anak usia dini tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu perlu dukungan dari lingkungan yang baik bagi tumbuh kembang anak. Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini yang kondusif dapat dilaksanakan secara efektif dengan bantuan

lembaga-lembaga pendidikan yang memberikan layanan bermain untuk anak-anak sebagai tempat pendidikan. Lembaga PAUD sebagai penyelenggara dan komponen perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kogniti, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik anak.

Menurut Richard (2013: 17) Mengungkapkan pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah pada perubahan yang relefan permainan dalam kemampuan menanggapi sesuatu terdapat dua macam pembelajaran yaitu Motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Elizabeth B. Hourlock dalam Suyadi (2010: 67) perkembangan fisik-motorik merupakan perkembangan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerakan tersebut berasal dari perkembangan reflek dan kegiatan yang sudah ada semenjak lahir. Fisik Motorik pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 dibagi menjadi dua yaitu Perkembangan Motorik meliputi Motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek (Sumantri 2005: 143). Perkembangan motorik kasar sangat erat kaitanya dengan

perkembangan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam perkembangan motorik anak. Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Pada perkembangan anak usia dini, anak mudah menyerap segala informasi yang ada di sekitarnya. Sedangkan Menurut Ismail (2012: 20) dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman yang akan bermanfaat dalam kehidupannya.

Kegiatan bermain dapat terlihat pada anak usia dini dengan berinteraksi dengan teman, mampu menyeimbangkan badan contohnya anak bisa melompat dengan baik, menunggu giliran untuk bermain. Dengan mengikuti permainan anak mampu mengembangkan perkembangan motorik kasar anak.

Dimasa perkembangan zaman ini anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, akan tetapi tidak meninggalkan sejarah perkembangan zaman dahulu, seperti mengetahui permainan tradisional dengan melestarikan permainan tradisional untuk generasi selanjutnya. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara terutama pada masyarakat perdesaan. Untuk melestarikan permainan tradisional perlu melibatkan

guru, orang tua dan dukungan dari lingkungan anak, untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan-permainan tradisional, karena permainan sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan anak-anak terutama anak usia dini. Permainan tradisional sering juga disebut dengan permainan rakyat, permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.

Salah satu kearifan lokal Bangsa Indonesia adalah permainan atau yang sering disebut dengan dolanan. Permainan merupakan suatu hal yang sudah umum dikalangan masyarakat. Permainan tradisional ini banyak sekali jenis dan ragamnya. Biasanya permainan tradisional ini dinamakan oleh anak-anak untuk mengisi luang di sore hari. Permainan tradisional ini dapat dimainkan secara berkelompok ataupun perorangan, dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Sebuah permainan yang dilakukan dengan menggunakan gerakan tubuh, salah satunya permainan tradisional sunda manda. Permainan sunda manda mempunyai bermacam-macam jenis nama sesuai dengan daerah yang ada di Indonesia.

Menurut Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut kegiatan para pemainnya, dapat

dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat *komperatif*, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainannya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 21 Juni 2018 bersama dengan Kepala Sekolah TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali, tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar belum dapat maksimal. Khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Terlihat ketika guru mengajak anak untuk bermain sunda manda di luar kelas terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam meloncat. Keseimbangan anak dalam melakukan pendaratan saat melakukan permainan sunda manda kurang baik, hal ini ditandai dengan terdapat anak yang tidak mau melakukan, seolah-olah akan terjatuh. Akan tetapi banyak anak yang mampu menyelesaikan permainan sunda manda dengan baik.

Dalam mengembangkan aspek pengembangan motorik kasar anak, guru menggunakan permainan tradisional sunda manda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penggunaan permainan sunda manda sangatlah praktis dan mudah ditangkap oleh anak, karena anak sangat senang bermain dan belajar. Melalui permainan sunda manda, guru dapat mendampingi dan menilai selama proses bermain berlangsung, saat proses permainan tradisional sunda manda didukung dengan guru menggunakan bahasa Jawa saat pembelajaran. Dengan ini, pengembangan aspek motorik kasar anak lebih cepat tercapai, khususnya dalam keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Kepala sekolah

mengungkapkan kemampuan motorik kasar pada anak sangat penting untuk dikembangkan, sebagai dasar untuk kemampuan gerak maupun berfikir di usia selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang dianggap kuno.
2. Beberapa anak belum mencapai tingkat perkembangan fisik motorik anak khususnya motorik kasar melalui permainan tradisional sunda manda.
3. Masih sedikit lembaga yang menggunakan permainan tradisional sunda manda dalam meningkatkan motorik kasar anak.

C. Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan judul diatas, perlu adanya pembatasan masalah. Oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada “Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimanakah Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun ajaran 2018/2019 ? ”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian. Supaya penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di TK Pertiwi Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti khusus snya maupun pembaca pada umumnya. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Untuk menambah wawasan dan pegetahuan tentang pembelajaran Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini.
- b) Sebagai dasar pijakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional sunda manda akan mengembangkan motorik kasar anak dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara melatih perkembangan motorik kasar anak, khususnya dengan melalui permainan tradisional sunda manda.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan Tradisional Sunda Manda

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional menurut Purwaningsih (2006: 40-46) adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwarisi secara turun temurun di generasi ke generasi. Permainan-permainan ini bersifat sederhana dan alat-alat yang digunakan juga mudah di dapat dari lingkungan sekitar.

Menurut Ismail (2012: 101) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang bersifat bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu luang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan turun temurun atau warisan dari zaman terdahulu sampai sekarang, permainan ini bersifat sederhana dan alat permainan pun mudah untuk dipahami. Permainan tradisional juga mempunyai nilai-nilai luhur dan

budaya, permainan tradisional juga mengandung aspek kreatif anak untuk mengembangkan sebuah permainan.

b. Karakteristik Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan jenis permainan modern yang berbasis teknologi informasi yang berkembang sangat cepat. Menurut Dani Wardani (2008: 2) karakteristik permainan tradisional yaitu:

1) Memanfaatkan alam atau lingkungan sekitar

Permainan tradisional cenderung menggunakan alat yang diperoleh dari lingkungan sekitar tanpa harus membeli. Permainan ini dapat dilakukan di teras, lapangan, halaman rumah, di dalam maupun di luar ruangan tanpa harus dilakukan di ruang tertentu.

2) Memerlukan kreatifitas

Alat-alat yang digunakan dalam permainan tradisional berasal dari lingkungan sekitar, sehingga daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi dalam membuat alat-alat permainan. Permainan harus bisa menafsirkan, menghayalkan, dan memanfaatkan benda-benda yang digunakan dalam bermain.

3) Melibatkan banyak orang atau pemain

Melibatkan banyak orang, permainan tradisional biasanya dimainkan dengan melibatkan banyak orang, karena biasanya akan lebih menyenangkan dengan berkelompok. Menurut Dharmamulya (2008: 7) dengan bermain beregu atau

berkelompok, kerjasama diantar para pemain akan terlihat. Anak-anak juga akan mendapatkan pengalaman hidup bermasyarakat, memperoleh kegembiraan bersama, mereka senasib dan sepenanggungan, dan dalam permainan ini tidak membeda-bedakan satu dengan yang lainnya berdasarkan faktor ekonomi dan lain sebagainya.

4) Mengandung pesan moral tertentu

Menurut Suharsimi Artikunto dalam (Sukirman Dharamamulya, 2008: 8), berpendapat bahwa dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang. Nilai-nilai tersebut berdimensi banyak, antar lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan, santun, dan aspek-aspek kepribadian yang lain.

Dari pendapat-pendapat diatas terdapat karakteristik-karakteristik permainan tradisional untuk membedakan antara permainan tradisional dengan permainan di era modern yaitu permainan tradisioanal mampu memanfaatkan alam atau lingkungan sekitar, dalam permainan tradisional dapat mengembangkan kreatifitas, permainan tradisional dapat melibatkan tim atau banyak orang untuk mamainkannya minimal dua orang atau lebih dan permainan tradisional juga mempunyai pesan moral tertentu rasa kebersamaan, kejujuran dan kedisiplinan.

c. Jenis Permainan Tradisional

Menurut Purwaningsih (2006), permainan tradisional sangat beragam bentuk dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa, yaitu :

- 1) Berdasarkan pelaku permainan, untuk anak laki-laki saja, perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan, misalnya *sumbar duit, dhakon, sumbar manik, entheng, adu gancik, engklek/ sunda manda, gobag sodor, mul-mulan*.
- 2) Berdasarkan yang pelakunya berpasangan (satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok atau satu kelompok lawan satu kelompok). Misalnya *dakon, mul-mulan, jamuran, jethungan, gobag sodor, jeg-jegan, main layangan, obrong, gamparan*.
- 3) Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya benthik, alatnya janak benthong, layangan alatnya layangan.
- 4) Berdasarkan cara bermain dengan nyanyian. Misalnya, *jamuran, gula ganti, ancak-ancak alis, kacang-kacang goreng dan cublak-cublak suweng*.
- 5) Berdasarkan hukuman pihak yang kalah dalam permainan. Misalnya *ghendhiran, tikusan, dekepan, sobyung*.
- 6) Berdasarkan permainan yang berakhir untung rugi. Misalnya, *sumbar suru, sumbar arit, cithit*.

- 7) Berdasarkan akibat yang ditimbulkan, biasanya berupa kerusakan atau hilang. Misalnya layangan dan adu jangkrik.
- 8) Permainan dengan kekuatan ghaib, misalnya nini thowok, wedhus prucul, onchit.
- 9) Untuk mengurutkan urutan yang bermain terlebih dahulu misalnya dengan suit, kacen, hompimpah.
- 10) Berdasarkan tempat bermain tergantung jenis permainannya.

d. Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini

Menurut Mutiah (2010: 113) dalam situasi bermain anak dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungan yang dimilikinya. Saat bermain anak anak menghayati berbagai kondisi yang mungkin muncul, seperti rasa senang, gembira, tegangan, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan latih untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan atau psikologis dengan suasana yang bervariasi. Sedangkan permainan tradisional juga seperti permainan pada umumnya memiliki manfaat dan keuntungan-keuntungan bagi anak Musfiroh dan Tatminingsih, (2015: 8.33-8.34). Manfaat permainan tradisional bagi anak sebagai berikut:

1) Anak menjadi lebih kreatif

Banyak permainan tradisional yang tidak menggunakan alat-alat yang sudah siap pakai sehingga memerlukan kreativitas anak-anak dalam membuat alat permainan.

2) Dapat digunakan sebagai terapi bagi anak

Saat bermain anak akan merasa sangat gembira dan senang. Mereka dapat melepaskan emosinya dengan lepas. Saat mereka melakukan permainan tradisional anak-anak akan berteriak, tertawa dan bergerak dengan leluasa. Ketika kegiatan ini dilakukan anak akan dapat membantu anak dalam menenangkan diri dan bisa menjadi salah satu terapi anak bagi yang membutuhkannya.

3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Permainan tradisional melibatkan seluruh aspek perkembangan anak sehingga baik secara langsung ataupun tidak langsung kegiatan permainan tradisional akan dapat mengembangkan lebih dari satu kecerdasan yaitu mengembangkan kecerdasan kognitif, motorik, kemampuan berkomunikasi verbal (lingustik verbal), dan sosial emosional anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional anak usia dini. Anak menjadi lebih kreatif, dapat digunakan sebagai terapi bagi anak dan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini.

e. Hubungan Permainan Dengan Aspek Perkembangan

Menurut Mutiah (2012: 147-148) terdapat beberapa aspek-aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, antar lain:

1. Bermain untuk Pengembangan Kognitif anak.
 - a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Misalnya anak-anak tidak menggunakan konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
 - b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
 - c) Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenai makna sosial dan keberadaan diri di antar teman sebaya.
2. Bermain untuk pengembangan Sosial-Emosional
 - 1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
 - 2) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Misalnya interaksi sosial, kerja sama (saling membantu dan berbagi), menghemat sumberdaya (menggunakan

dan menjaga benda-benda dan lingkungan sekitar), dan peduli terhadap orang lain.

3) Bermain membantu anak mengekspresikan rasa takut.

4) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, melalui bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai peran mereka secara positif dan konstruktif.

5) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.

3. Bermain untuk Pengembangan Motorik

a) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak. Melalui bermain, dapat mengontrol gerak motorik kasar. Pada saat bermain anak dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat, melompat, anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat,

b) berputar, dan beralih respons untuk irama.

c) Bermain membantu anak untuk menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata *puzzle*, memaku paku kepapan dan mengecat.

4. Bermain untuk Pengembangan Bahasa/Komunikasi

Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, saling berbicara, mengeluarkan pendapat yang sederhana, berorganisasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa hubungan antara pemain dengan aspek perkembangan. Bermain untuk mengembangkan kognitif anak, perkembangan sosial emosional anak, pengembangan motorik anak dan pengembangan bahasa anak dengan beberapa aspek diatas saling berhubungan dalam perkembangan-perkembangan anak usia dini.

f. Pengertian Permainan Sunda Manda

Menurut Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunkan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut kegiatan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat komperatif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Menurut Ismail (2012: 292) Permainan Sunda Manda merupakan permainan yang bisanya dimainkan anak-anak

perempuan yang berusia 5 sampai 13 tahun. Untuk bermain ini, dilakukan sebuah tempat yang datar berukuran 240 cm x 100 cm. Dapat dilakukan di halaman rumah ataupun lapangan yang tidak berumput. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut dengan *Era*. *Era* merupakan batu pipih atau kulit kerang atau pecahan gerabah dan kapur untuk membuat garis.

Dari pendapat-pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional sunda manda merupakan permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan sebuah tempat yang datar berukuran 240 cm x 100 cm. Dapat dilakukan di halaman rumah ataupun lapangan yang tidak berumput. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut dengan *Era*. *Era* merupakan batu pipih atau kulit kerang atau pecahan gerabah dan kapur untuk membuat garis.

g. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sunda Manda

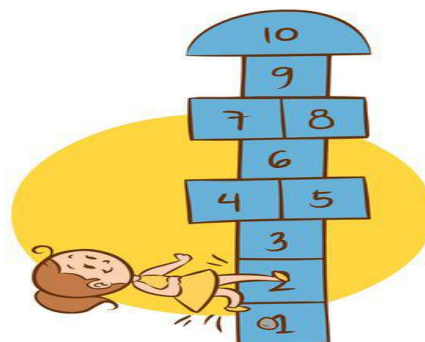
Menurut Rahmawati dan Destarisa (2016: 45) terdapat langkah-langkah bermain permainan tradisional sunda manda:

1. Pertama yang dilakukan sebelum bermain permainan Sunda Manda adalah menggambar bidang sunda manda terlebih dahulu.
2. Pemain kemudian harus *hompimpa* untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.

3. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai *kereweng/ gacuk* yang biasanya berupa pecahan genting ataupun keramik lantai. *Gacuk* ini digunakan sebagai umpan ataupun senjata.
4. Semua *kereweng/ gacuk* diletakkan pada kotak pertama. Kemudian pemain pertama melompati kotak pertama dan berpindah dari kotak kekotak dengan satu kaki, hingga kotak terakhir. Kotak dengan *gacuk* yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditempati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan satu kaki.
5. Setelah sampai di kotak terakhir, pemain harus berbalik arah dan melewati kotak-kotak tersebut. Permainan berhenti dikotak sebelum kotak pertama untuk mengambil *gacuk* (masih tetap bertumpu dengan satu kaki). Kemudian dilanjutkan melewati kotak pertama.
6. Selanjutnya pemain melempar *gacuk* ke kotak kedua dan melakukan lompatan.
7. Pemain tidak diperbolehkan melemparkan *gacuk* hingga melebihi garis kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan maka pemain akan dinyatakan gugur.
8. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak dan mengambil *gacuk* kembali dengan tidak boleh

menyentuh garis. Apabila pemain saat mengambil *kereweng* menyentuh garis ataupun jatuh maka pemain dianggap gugur.

Sedangkan menurut Dharmamulya (2008: 145-147) Pemain menentukan urutan bermain dengan cara hompimpah atau sut Anak yang menang akan memulai duluan kemudian diikuti teman yang menang berikutnya. Pemain melempar gacuk ke petak satu kemudian langsung melompat pada petak ke dua tidak boleh melewati petak 1 tempat gacuk berada. Anak mengangkat satu kaki sampai nomor 4, kemudian pada nomor 5,6,8,9 anak menginjakkan kedua kaki pada tanah. Jika anak sudah sampai pada nomor 10 maka anak dapat memiliki satu sawah atau petak yang dapat digunakan untuk menginjakkan kedua kakinya, untuk lebih mengetahui cara bermain pada area permainan sunda manda maka area permainan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 01. Permainan Sunda Manda

h. Manfaat Permainan Tradisional Sunda Manda

Menurut Musfiroh dan Tatminingsih, (2015: 8.35) permainan tradisional sunda manda mempunyai manfaat bagi anak, diantaranya:

- 1) Kemampuan anak untuk mengikuti aturan-aturan yang telah dibuat saat permainan dimulai.
- 2) Melatih kesabaran anak.
- 3) Melatih konsentrasi dan belajar berhati-hati untuk dapat mengendalikan diri.

2. Motorik Kasar Anak Usia Dini

A. Motorik Kasar

1) Pengertian Motorik Kasar

Menurut Zulkifli (2005: 31) Motorik merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik terdapat unsur-unsur yang menentukan otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu saling berkaitan, saling menunjang dan saling melengkapi.

Menurut Ismail (2012: 83) Motorik Kasar merupakan gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga. Aktifitas motorik kasar dapat berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan sebagainya. Sedangkan menurut Murid (2015: 55) Motorik Kasar merupakan gerakan jasmani yang berupa koordinasi gerak tubuh anak seperti merangkak, berlari,

berjinjit, melompat, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan.

Menurut Richard (2013: 18) yang dimaksud motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri..

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh dengan menggunakan otot-otot besar yang membutuhkan tenaga. Aktifitas motorik kasar dapat berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan sebagainya.

3. Kemampuan Gerak Dasar Anak

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. 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. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu Locomotor, Non locomotor, dan Manipulatif (Sumantri, 2005: 101):

- 1) Kemampuan locomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Keterampilan ini misalnya gerakan-gerakan seperti

berjalan, berlari, melompat, hop, berderap, skip, slide dan sebagainya.

- 2) Kemampuan *non locomotor* suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain;
- 3) Kemampuan manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda di luar dirinya. keterampilan ini perlu melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan koordinasi mata-kaki, misalnya menangkap, melempar, menendang, memukul dengan pemukul seperti raket, tongkat, atau bat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan terdapat tiga kemampuan dasar anak untuk mengembangkan motoriknya yaitu: kemampuan *locomotor* yang merupakan kemampuan untuk melatih gerak anak berjalan ,berlari dan bermain, kemampuan *non locomontor* merupakan kemampuan untuk melenturkan badan seperti melompat, menari memutar dan yang terakhir kemampuan

4. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar

Kemampuan motorik yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda, pada dasarnya kemampuan motorik setiap anak tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Menurut Teadjasaputra (2001: 39) Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerak-gerak tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Sedangkan Menurut Muthohir dan Gusril (2004: 50) menyebutkan bahwa unsur keterampilan motorik kasar adalah koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor diatas sebagai berikut:

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas bermain seperti berjalan, melompat ataupun berlari.
- b. Koordinasi adalah suatu gerakan dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan antara otot dengan sistem syaraf. Misalnya saat anak melakukan kegiatan melempar harus terdapat koordinasi seluruh tubuh yang terlibat.
- c. Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur-unsur kemampaun motorik kasar anak yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan. Dalam kemampuan motorik kasar saling berkesinambungan dan saling berkaitan.

5. Faktor Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1. Terdapat beberapa faktor untuk mengembangkan motorik anak :
 - a) Perkembangan anatomis Menurut Kathlen (Sumantri 2005:95) mengemukakan bahwa perkembangan anatomis ditunjuk dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang-tulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara menyeluruh.
 - b) Perkembangan fisiologis Perkembangan fisiologis ditandai dengan adanya perubahan secara kualitatif maupun kuantitatif dan fungsional. Pada anak usia dini otot berfungsi sebagai pengontrol motorik dan denyut jantung frekuensinya sekitar 140 denyut per menit Peningkatan kemampuan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan motorik koordinasi mata, tangan, kaki. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan

baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam membentuk gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuh. Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul dan menarik. Menurut Hurlock (1997:156) pada saat anak mempelajari kemampuan motorik anak membutuhkan bimbingan agar waktu anak mempelajari keterampilan lebih efisien, karena apabila anak belajar sendiri akan lebih lama dan waktu tidak berjalan secara efisien

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak yaitu perkembangan anatomis yaitu perkembangan struktur tulang-tulang anak perkembangan berat badan dan anggota badan. Dan perkembangan fisiologis anak yaitu perkembangan dari detak jantung anak, koordinasi tangan dan kaki, dan mengontrol seluruh perkembangan struktur tubuh anak.

2. Stimulasi-stimulasi untuk mengembangkan motorik anak

Menurut Indrijati (2016: 35) anak perlu diberikan stimulasi dalam mengembangkan motoriknya melalui:

- a) Memberikan kesempatan belajar anak untuk mempelajari kemampuan motoriknya, agar tidak mengalami kelambatan perkembangan.
 - b) Memberikan kesempatan mencoba seluas-luasnya agar anak biasa menguasai kemampuan motoriknya.
 - c) Memberikan contoh yang baik, karena mempelajari dan mengembangkan kemampuan motoriknya dengan cara meniru maka perlu mendapat contoh (model) yang tepat dan baik
 - d) Memberikan bimbingan karena bimbingan dan meniru saling berkaitan untuk mendapatkan hasil yang optimal
- Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat cara menstimulasi anak untuk mengembangkan motoriknya yaitu dengan cara memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan motoriknya, memberikan kesempatan anak untuk mencoba berbagai hal seluas-luasnya, memberikan contoh yang baik terhadap anak dan memberikan bimbingan kepada anak agar hasil yang dicapai untuk mengembangkan motorik anak berhasil secara optimal.

6. Fase-fasse Perkembangan Anak

Menurut Seotjiningsih (2014, 185-186) usia 5-6 tahun pada usia ini anak menyukai kegiatan berpetualang dan bermain seperti berlari, melompat dan menyenangi aktivitas diluar kelas bersama teman-temannya.

Perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa fase perkembangan anak, pada penelitian ini fokus pada usia 5-6 tahun berikut ini merupakan fase-fase perkembangan anak usia dini yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud No 137 tahun 2014.

Standar Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
(STTPA)

Kelompok usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6
Fisik motorik Motorik kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai fase-fase perkembangan dari umur 0-6 tahun. Oleh karena itu, perlu perhatian

khusus untuk memerhatikan perkembangan-perkembangan anak. perlu peran orang tua, guru dan lingkungan untuk mengembangkan perkembangan anak dengan optimal.

3. Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Implementasi merupakan penerapan atau pelaksanaan dalam suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan (Tri Kurnia 293: 2005)

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting dalam tugas perkembangan selanjutnya. Pentingnya masa anak usia dini (0-6 tahun), maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak (Sujiono, 2013:7).

Langkah-langkah bermain permainan tradisional sunda manda Menurut Rahmawati dan Destarisa (2016: 45) terdapat tata cara bermain permainan tradisional sunda manda:

1. Pertama yang dilakukan sebelum bermain permainan Sunda Manda adalah menggambar bidang sunda manda terlebih dahulu.
2. Pemain kemudian harus *hompimpa* untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.

3. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai *kereweng/ gacuk* yang biasanya berupa pecahan genting ataupun kramik lantai. *Gacuk* ini digunakan sebagai umpan ataupun senjata.
4. Semua *kereweng/ gacuk* diletakkan pada kotak pertama. Kemudian pemain pertama melompati kotak pertama dan berpindah dari kotak ke kotak dengan satu kaki, hingga kotak terakhir. Kotak dengan *gacuk* yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditempati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan satu kaki.
5. Setelah sampai di kotak terakhir, pemain harus berbalik arah dan melewati kotak-kotak tersebut. Permainan berhenti di kotak sebelum kotak pertama untuk mengambil *gacuk* (masih tetap bertumpu dengan satu kaki). Kemudian dilanjutkan melewati kotak pertama.
6. Selanjutnya pemain melempar *gacuk* ke kotak kedua dan melakukan lompatan.
7. Pemain tidak diperbolehkan melemparkan *kereweng* hingga melebihi garis kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan maka pemain akan dinyatakan gugur.
8. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak dan mengambil *gacuk* kembali dengan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain saat mengambil *kereweng* menyentuh garis ataupun jatuh maka pemain dianggap gugur.

Manfaat permainan tradisional sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati

kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Selain itu, permainan sunda manda juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, selain juga mengajarkan kebersamaan. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas tanah, dan lain-lain (Novi Mulyani 113: 2016).

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi, Oryza Setiva Zamzanul Sahid (133131010) Institut Agama Islam Negeri Surakarta (IAIN Surakarta) berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar tahun pembelajaran 2016/2017” skripsi ini membahas mengenai keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisoal yang dilakukan melalui stimulasi anak untuk paham dan taat pada aturan, stimulasi agar anak sabar menunggu

giliran dan mengembangkan interaksi antara anak dalam kelompok. Tindakan tersebut dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak. Adapun perbedaan penelitian diatas adalah meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional.

2. Skripsi, Suparmi (A53H111027) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) berjudul “ Upaya Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Outdoor Pada Anak Kelompok A di TK Pertiwi III Blimbing Kecamatan Sambirejo Kabupaten Sragen Tahun Pembelajaran 2013/2014” skripsi ini membahas mengenai mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui bermain outdoor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan Outdoor dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak. pada pras siklus kemampuan bermain outdoor dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak telah mencapai hasil yang diharapkan. Adapun perbedaan penelitian diatas adalah upaya mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui bermain *outdoor*.
3. Skripsi, Hesti Wijayanti (10111244032) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Samawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo”. Skripsi ini membahas tentang motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola besar. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan, pada kondisi awal keseimbangan anak sebesar 12%, kekuatan 6% dan kelentukan 18%. Setelah dilakukan tindakan

pada siklus I meningkat menjadi keseimbangan 53%, kekuatan 53% dan kelentukan 53%. Pada tindakan siklus II keseimbangan anak telah mencapai 94%, kekuatan 94% dan kelentukan 100%. Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain lempar tangkap bola besar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun perbedaan penelitian diatas adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola.

Relevansi penelitian ketiganya dengan peneliti yang akan dikaji adalah sama-sama berkaitan dengan pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini dalam penyampain pembelajaran sedangkan pembedanya terletak pada permianan tradisional sunda manda dalam pengembangan motorik kasar anak. Dari penelitian terdahulu hanya menggunakan permainan, belum ada yang membahas mengenai permainan tradisional sunda manda. Dari urain tersebut, peneliti sama-sama tentang mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Pentingnya tumbuh kembang anak terutama aspek motorik kasar anak dapat ditunjukkan melalui kelenturan otot serta koordinasi semua anggota tubuh. Hal ini adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak, sebab kemampuan motorik kasar sangat diperlukan dalam aktivitas sehari-hari untuk mendukung proses belajar mengajar disadari guru diberbagai lembaga pendidikan tidak terkecuali TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali. Dilembaga tersebut dalam proses belajar mengajar terutama tetntang motrik kasar anak kurang maksimal masih ada beberapa

anak yang mengalami kesulitan menyelesaikan permainan tradisional sunda manda, hal ini disebabkan masih ada beberapa anak yang belum bisa melompat dalam bermain permainan tradisional sunda manda. Sedangkan motorik kasar merupakan aspek yang sangat penting dengan kelenturan otot gerak tubuh anak.

Permainan tradisional sunda manda sangat membantu anak dalam mengembangkan motorik kasar anak. Dalam permainan tradisional sunda manda melakukan gerak menggunakan gerak satu kaki, permainan ini juga mengembangkan daya ingat anak dengan mengingat “*gacuk*” atau alat untuk permainan tradisional sunda manda dan anak juga bisa mengembangkan kemampuan sosial anak dengan bergantian atau bergiliran saat bermain.

Setiap Lembaga pendidikan mempunyai keunikan-keunikan tersendiri dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak menggunakan permainan tradisional. Oleh karena itu, tidak semua lembaga pendidikan khususnya TK memiliki keunikan, dengan menerapkan permainan tradisional seperti di TK Pertiwi II Kemasaan Sawit Boyolali. Permainan tradisional sunda manda ini berfungsi untuk mengembangkan motorik kasar anak. Dengan dilaksanakannya permainan tradisional sunda manda, dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak khususnya motorik kasar anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi lapangan yaitu penelitian yang mengedepankan penelitian data atau realitas persoalan dengan berlandaskan pada pengungkapan pada apa-apa yang telah dieskloitasi dan diungkapkan oleh para responden dan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2007: 11). Sedangkan menurut Kirk dan Miller 1986 dalam (Prastowo, 2014: 22) menyatakan bahwa metode kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundanental bergantung dari pengamatan pada manusia, baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahanya.

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan bentuk hitungan lainnya. (Basrowi dan Suwandi 2008: 21)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu penelitian yang menggunakan deskripsi dalam responden yang bersifat penggambaran, penjelasan serta ungkapan-ungkapan terhadap ataupun berisi kutipan-

kutipan untuk memberikan gambaran penyajian data seluruhnya tanpa perhitungan statistik.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi II Kemas, Sawit, Boyolali, dengan pertimbangan di TK tersebut terdapat masalah belum tercapainya perkembangan motorik kasar anak dengan baik.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 sampai februari 2019, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 02. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Agust 2018	Sep 2018	Okt 2018	Nov 2018	Des 2019	Jan 2019	Feb 2019
1.	Penyusunan proposal	X	X	X				
2.	Pelaksanaan peelitian			X	X			
3.	Pengumpulan data				X			
4.	Analisis Data					X		
5.	Penyusunan Bab IV					X	X	
6.	Monaqosah							X

C. Subjek dan informan

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah guru kelas B dan peserta didik kelompok B TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali.

2. Informasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah Kepala Sekolah TK Pertiwi II kemasari dan Guru Kelas di TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah suatu atribut yang melekat pada suatu objek tertentu, berfungsi sebagai informasi yang dapat dipertanggungjawabkan dan diperoleh melalui suatu metode/instrumen pengumpulan data (Herdiansyah, 2013: 80). Untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti, maka perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian yang disebut dengan metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Arikunto (2006: 156) observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Sedangkan menurut Nawawi dan Martini dalam Afifudin (2012: 134) observasi pengamatan dan percataan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Terbatasnya daya ingat manusia untuk mengingat semua informasi, maka dalam metode observasi menggunakan alat yang berupa pedoman observasi, check list, maupun alat perekam lainnya.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kegiatan permainan tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali. Dalam observasi partisipan ini peneliti menyediakan beberapa alat bantu yaitu buku catatan dan kamera. Buku catatan ini digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang ditemui selama pengamatan, data-data pengamatan tersebut berupa catatan lapangan (*field note*). Sedangkan kamera digunakan untuk mengabadikan peristiwa-peristiwa yang relevan dengan penelitian. Observasi ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu sebelum dan saat penelitian. Observasi sebelum penelitian bertujuan untuk melihat kondisi awal TK serta mencatat hal-hal yang akan dijadikan bahan saat penelitian berlangsung. Sedangkan saat penelitian, observasi ini bertujuan untuk mengenali lebih dalam data tentang Permainan Tradisional

Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Kemasawit Boyolali.

2. Wawancara

Menurut Lexy J (2015:186) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan dilakukan oleh pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari Kepala TK dan Guru Kelas tentang Implementasi Permainan Sunda Manda dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di kelas B di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali. Pada penerapan permainan tradisional sunda manda dalam meningkatkan motorik kasar ini, lembaga menginginkan anak lebih terampil dalam kemampuan fisik-motorik khususnya pada motorik kasar anak. wawancara dilakukan dengan menggunakan tanya jawab kepada subjek penelitian dan informasi yang berada di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali. Wawancara ini dilakukan ketika proses kegiatan berlangsung, untuk mengenali lebih dalam data tentang penerapan permainan tradisional Sunda Manda pada anak usia dini di kelompok B di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali.

3. Dokumentasi

Motode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapay, agenda dan lain sebagainya yang diperlukan dalam melengkapi data penelitian yang diperlukan (Arikunto,2006: 231). Penggunaan teknik pengumpulan data ini tidak lain untuk melengkapi teknik wawancara mendalam dan observasi, karena pada dasarnya ketiga teknik tersebut saling melengkapi.

Data dokumen dapat berupa, foto, gambar, peta, grafik, struktur organisasi, catatan-catatan bersejarah dan sebagainya (Mukhtae, 2007:89). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa profil, sejarah dan struktur di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali dan proses penerapan permainan tradisional sunda manda manda dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini yang ada di lembaga serta data-data yang relevan dengan penelitian.

E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dari data penelitian yang dilakukan, peneliti memilih Triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong (2013: 330), triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang dimanfaatkan untuk keperluan pengecekan data atau sebagainya pembanding terhadap data yang telah diperoleh.

Menurut Denzin dalam (moleong, 2013: 330) empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

1. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melali waktu dan alat yang berbeda
2. Triangulasi metode pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberpa teknik pengumpulan data dan pengecekan beberapa sumber data dengan menggunakan metode.

Triangulasi yang dipakai penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode. Trianggulasi sumber adalah membandingkan dan mengecek balik derejad kepercayaan dalam penelitian kualitatif. Dalam triangulasi sumber, untuk mengecek keabsahan data dengan membandingkan antar informasi yang diperoleh dari subyek dan informan. Sedangkan triangulasi metode adalah mengecek derejad kepercayaan dengan membandingkan beberapa metode peneliian. Maka untuk pemeriksaan keabsahan data ini dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancaradan dokumentasi untuk memastikan data-dat itu tidak saling bertentangan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Proses analisa data ini dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai

sumber, yaitu wawancara yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen resmi, dan sebagainya. Setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat rangkuman proses dan pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada langkah berikutnya adalah kategorisasi. Selanjutnya tahap penafsiran data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substantif dalam bentuk narasi dengan memasukkan telah pustaka dan teori. (Moleong, 2013:247). Sedangkan menurut Afifuddin dan Beni (2012: 145) analisis data adalah proses mengukur urutan data mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif data ini memperhatikan kondensasi data dan hasil data yang dikumpulkan kemudian dilakukan proses penarikan kesimpulan (Patilima, 2005:99-100). Berikut ini penjelasan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data selain menggunakan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi juga menggunakan catatan lapangan. Menurut Bagdan dan Bilken, catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat dan difikirkan dalam rangka pengumpulan data-data terhadap data dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2013:153). Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi

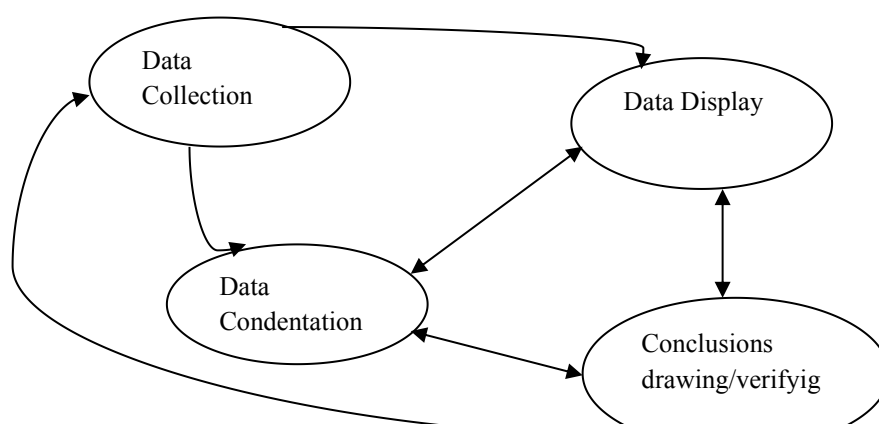
dengan subyek dan informan yaitu guru kelas kelompok B, peserta didik, kepala sekolah, dan guru pendamping.

2. Kondensasi Data

Kondensasi data adalah proses memilih, menyederhanakan, menfokuskan, mengabstarkasikan dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya (Miles, Huberman dan Saldana, 2014:31). Data yang telah kondensasi akan memberi gambaran yang lebih jelas dan mempermudah pengumpulan data selanjutnya. Pada penelitian ini dilakukan penyederhanaan hasil dari beberapa metode pengumpulan data dan sumber yang dipilih, data-data mengenai penggunaan permainan tradisional Sunda Manda dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi diolah dan dibandingkan dengan data yang lain kemudian dibuat catatan lapangan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah ketiga dari dari analisis data kualitatif. Setelah analisis data terlaksana, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian dan menjawab masalah. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis visual dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi media yang dilakukan guru diakhir kegiatan.



Gambar 2 Analisis Data Model Interaktif oleh Miles and Huberman

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

1. Kondisi Umum TK Pertiwi II Kemasan Sawit

a. Sejarah TK Pertiwi II Kemasan Sawit

TK Pertiwi II Kemasan Sawit merupakan lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang beralamat di Dukuh Maron RT 04 RW 02 Kemasan Kecamatan Sawi Kabupaten Boyolali berstatus sekolah swasta dibawah Yayasan Pertiwi dalam binaan UPTD Dikdas dan LS Kecamatan Sawit Boyolali yang berakreditasi Baik.

TK Pertiwi II Kemasan berdiri pada tanggal 18 Agustus 1986 yang disahkan oleh Kepala Desa Kemasan. lembaga pendidikan ini adalah gagasan dari Kepala Desa Kemasan sekaligus penasehat yayasan atau pelindung pada saat TK Pertiwi II Kemasan bergabung dengan TK Pertiwi I Kemasan. Hasil Musyawarah pengurus dan anggota TK Pertiwi II Kemasan mengajukan perpisahan dari TK Pertiwi I Kemasan menjadi TK Pertiwi II Kemasan.

Pada tahun 1986 TK Pertiwi II Kemasan berdiri di Dukuh Maron bergabung dengan SD Kemasan II Sawit adanya pemusyawaraha antara pihak SD Kemasan II dengan pihak TK

Pertiwi II Kemasam memutuskan untuk pindah di Dukuh Munggup Kemasam gedung bekas Kelurahan Desa Kemasam. Pada saat di Dukuh Munggup yang berfalitas sederhana dan banyaknya murid yang terus berkembang di TK Pertiwi II Kemasam lalu pindah ke Dukuh Maron pada tahun 2013 sampai sekarang dengan gedung seluas 230m² yang digunakan sampai saat ini untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Kesepakatan musyahwarah pengurus dan anggota Yayasan pada tanggal 09 Maret 1999 diterbitnya Surat Ijin Pendirian dan Penyelenggaran TK Pertiwi II kemasam disahkan melalui keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Boyolali nomor 1123/03.29/DS/1999. Adapun Surat Keputusan Akreditasi Sekolah pada tanggal 07 November 2008 dengan nomer DK.014994. (Dokumentasi, 27 November 2018)

b. Visi, Misi dan Tujuan TK Pertiwi II Kemasam Sawit

Dalam mencapai suatu tujuan membutuhkan perencanaan dan tindakan yang nyata untuk mewujudkannya salah satunya visi dan misi di suatu lembaga pendidikan. Berikut ini visi dan misi TK Pertiwi II Kemasam Sawit sebagai berikut:

1) Visi TK Pertiwi II Kemasam Sawit Boyolali

Terwujudnya Generasi yang bertaqwa, beriman , budi perkertihuhur, sehat cerdas, kreatif dan mandiri.

2) Misi TK Pertiwi II Kemasam Swit Boyolali

- a) Membimbing dan menuntun anak melalui kegiatan keagamaan.
 - b) Mendidik kedisiplinan melalui pembiasaan hidup sehat dan teratur secara mandiri.
 - c) Menciptkan suasana sekolah yang nyaman, aman sebagai rumah yang kedua.
 - d) Membiasakan anak berolahraga sehingga anak sehat ceria.
 - e) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber pembelajaran
 - f) Mengekspresikan diri melalui imajinasi atau kreatifitas.
- 3) Tujuan TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali
- a) Menjadikan anak yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berkhlik mulia
 - b) Menjadikan anak didik berbudi pekerti luhur
 - c) Menjadikan anak didik berprestasi sesuai kemampuannya
- (Dokumentasi, 27 November 2018)

c. Struktur Kepengurusan TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali

Struktur organisasi merupakan seluruh tenaga dan petugas yang terlibat dalam pengelolaan, pengembangan dan pengajaran. Adapun struktur organisasi TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali (Terlampir)

d. Keadaan Siswa dan Guru

1) Keadaan Siswa

Siswa di TK Kemasan II sawit Boyolali merupakan putra-putri masyarakat sekitar yang bertempat tinggal dalam radius satu kilometer sampai belasan kilometer di daerah kelurahan Banaran. Latar belakang orang tua yang memiliki pekerjaan dan status ekonomi yang berbeda. Saat ini jumlah peserta didik TK Kemasan II sawit berjumlah 24 anak dengan pembagian 11 siswa pada kelompok A dan 13 siswa kelompok B. (Daftar peserta didik kelompok B Terlampir) (Dokumentasi, 27 November 2018)

2) Keadaan Guru

Jumlah guru di TK Kemasan II Sawit adalah 4 orang guru dengan pembagian 2 guru tetap sebagai pengajar dan 2 guru ekstrakurikuler. Kondisi siswa sangat diperhatikan di TK tersebut karena tugas guru bukan hanya mengajar namun juga mengawasi anak untuk selalu mengikuti kegiatan yang diselenggarakan sekolah. (Daftar nama guru Terlampir) (Dokumentasi, 27 November 2018)

e. Sarana Prasarana

Sebagaimana yang telah dijelaskan diawal TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali yang terletak di tengah-tengah perkampungan dan samping SD Kemasawit Boyolali. Menempati tanah seluas 230m² dan memiliki sarana prasarana yang sudah cukup baik untuk sebuah lembaga pendidikan. Adapun sarana prasarana yang dimiliki TK Pertiwi II Kemasawit sebagai berikut : (Dokumentasi, 27 November 2018).

- 1) Ruang Kelas : 2 ruangan
- 2) Kantor Guru : 1 ruangan
- 3) Halaman Bermain
- 4) Kamar Mandi : 2 ruangan
- 5) Dapur : 1 ruangan
- 6) Perabotan : meja belajar, kursi, almari, loker siswa, meja kursi guru, papan tulis, whiteboard.
- 7) Alat peraga : mainan outdoor, televisi, media gambar, radio

2. Deskripsi Data Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Deskripsi data merupakan upaya memaparkan data-data hasil penelitian agar dapat dipahami dengan baik dan mudah oleh pembaca. Dalam penelitian ini membahas mengenai Implementasi Permainan

Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019 bahwa tujuan dari kegiatan permainan tradisional sunda manda untuk mengembangkan motorik kasar anak yang kurang berkembang dengan melompat dan melempar dengan tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi. Dari beberapa gambaran deskripsi data yang telah di paparkan peneliti, berikut ini penjelasan secara rinci deskripsi data mengenai Implementasi permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini yang telah dikumpulkan peneliti melalui beberapa metode pengumpulan data penjelasannya sebagai berikut :

a. Tujuan kegiatan Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Ibu Sri Purwaningsih, selaku kepala TK Kemas II Sawit Boyolali, penggunaan permainan tradisional sunda manda sangat perlu dalam pengembangan motorik kasar anak. penyampaian permainan tradisional sunda manda yang dilakukan diluar kelas atau *outdoor* yang mudah dan menyenangkan karna tidak hanya belajar diluar kelas melalui permainan tradisional sunda manda akan menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk lebih fokus dan lebih bersemangat saat permainan berlangsung.

Pernyataan tersebut sama halnya dengan yang diutarakan oleh guru kelas kelompok B yaitu Ibu Paryanti yang mengembangkan dan menggunakan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Kemasaan II Sawit Boyolali bahwa menggunakan permainan tradisional sunda manda mempermudah anak untuk mengembangkan motorik kasar anak-anak usia dini berda pada masa praoperasional yang cara belajarnya menggunakan benda yang *konkrit* atau nyata. (Wawancara, 6 Desember 2018).

Ibu Paryanti menjelaskan bahwa permainan tradisional sunda manda dipilih guru untuk mengembangkan motorik kasar anak seperti melompat, melempar dan menangkap. Permainan tradisional sunda manda bertujuan untuk memperkenalkan pada anak tentang permainan tradisional khususnya permainan tradisional sunda manda yang dianggap sudah kuno kembali untuk dijadikan permainan dan sumber belajar yang murah dan untuk menumbuhkan rasa peduli terhadap permainan tradisional.

Dari hasil hasil wawancara bersama kepala sekolah, guru kelompok B dan guru pendamping, dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini yang digunakan di lembaga tersebut adalah untuk mempermudah kinerja guru

saat menyampaikan materi pada proses belajar mengajar berlangsung, membantu mempermudah peserta didik memahami. Melalui permainan tradisional sunda manda yang disajikan guru dapat menumbuhkan daya tarik siswa dan memotivasi untuk belajar diluar kelas serta sebagai pengenalan anak tentang permainan tradisional sunda manda yang dianggap sudah kuno, dan mampu menumbuhkan motorik-motorik kasar anak saat bermain permainan tradisional sunda manda yang ramah lingkungan dan sehat.

- b. Perencanaan pembelajaran permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini

Menurut Ibu Sri Purwaningsih, selaku kepala sekolah TK Kemasaan II Sawit Boyolali, kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yaitu membuat perencanaan pembelajaran, pihak sekolah membuat rencana kerja tahunan, bulanan, mingguan, rencana kerja harian. Dengan melakukan pembuatan perencanaan pembelajaran yang terdapat pada RKM atau rencana kerja mingguan yang kemudian di buat dalam skala kecil yaitu RKH atau rencana kerja harian. Misalnya dalam satu minggu memuat tentang tema kebutuhanku, maka guru harus menyiapkan isi pembelajaran sesuai dengan tema tersebut. Pembuatan rencana kerja ini tidak lain adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan

materi yang nantinya akan diberikan kepada anak serta merinci kegiatan-kegiatan yang telah disusun agar terkonsep dengan rapi. (Wawancara, 6 Desember 2018)

Pernyataan tersebut sama halnya dengan yang diutarakan oleh guru kelas kelompok B yaitu Ibu Paryanti yang melaksanakan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran tentunya harus membuat yang namanya rencana kerja tahunan, bulanan, mingguan, rencana kerja harian. Dengan adanya pembuatan rencana kerja, sangat membantu guru dalam mengajar. Karena sudah ada pedoman dalam pengajaran untuk anak-anak, guru pun tidak bingung (Wawancara, 9 Desember 2018).

Ibu Paryanti menjelaskan bahwa permainan tradisional sunda manda dipilih guru untuk mengembangkan motorik kasar anak, permainan tradisional sunda manda bertujuan untuk memperkenalkan pada anak tentang permainan tradisional khususnya permainan tradisional sunda manda yang dianggap sudah kuno kembali untuk dijadikan permainan dan sumber belajar yang murah dan untuk menumbuhkan rasa peduli terhadap permainan tradisional. (wawancara, 9 Desember 2018).

Dari hasil hasil wawancara bersama kepala sekolah, guru kelompok B dan guru pendamping, dapat disimpulkan bahwa

tujuan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini yang digunakan di lembaga tersebut adalah untuk mempermudah kinerja guru saat menyampaikan materi pada proses belajar mengajar berlangsung, membantu mempermudah peserta didik memahami. Melalui permainan tradisional sunda manda yang disajikan guru dapat menumbuhkan daya tarik siswa dan memotivasi untuk belajar diluar kelas serta sebagai pengenalan anak tentang permainan tradisional sunda manda yang dianggap sudah kuno, dan mampu menumbuhkan motorik-motorik kasar anak saat bermain permainan tradisional sunda manda yang ramah lingkungan dan sehat.

- c. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional sunda manda dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini

Pelaksanaan kegiatan penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh Ibu Paryanti selaku guru kelas berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan harian. Permainan tradisional sunda manda sebelum dimainkan, guru membuat perencanaan yang meliputi menentukan tujuan menggunakan permainan tradisional sunda manda, menyesuaikan capaian perkembangan anak sesuai tahapan usia 5-6 tahun, untuk menentukan ukuran pola permainan tradisional sunda manda, menyiapkan alat seperti kapur tulis dan kereweng. Langkah

membuat pola permainan tradisional sunda manda yang pertama menentukan dan membuat persegi dengan menggambar dilantai depan sekolahan dengan ukuran 240 cm x 100 cm sebanyak 9 kotak yang dibaut seperti pesawat. Kedua setelah pola permainan tradisional sunda manda sudah siap lalu membaut *gacuk* yang terbuat dari patah-patahan kereweng dan setiap kereweng diberi nomer urut anak dari 1-12 nomer. Ketiga keseluruhan sudah selesai kemudian mulai dari *start* lalu anak mulai melakukan permainan tradisional sunda manda melompati kotak-kotak yang sudah diaut oleh guru menggunakan satu kaki. (wawancara, 6 Desember 2018)

Kegiatan pelaksanaan diawali dengan kegiatan pembukan yang diawali guru dengan mempersiapkan pola permainan tradisional sunda mnada yang telah dibuat guru beberapa hari sebelum belajar mengajar. Sebelum permainan tradisional sunda manda di mulai anak-anak diajak untuk berdoa dan bernyanyi dengan Ibu Paryanti selaku guru kelas. Kegiatan pembuka berlangsung 30 menit, setelah kegiatan pembuka pelaksanaan kegiatan permainan tradisional sunda manda masuk pada kegiatan inti yang disampaikan oleh Ibu Paryanti, kemudian penutup. Sebelum menggunakan permainan tradisional sunda manda guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain permainan tradisional sunda manda, guru juga

mengajak anak-anak untuk bercerita dahulu hal-hal yang mereka ketahui mengenai permainan tradisional sunda manda pernah dilihat dan guru menjelaskan atura-aturan saat bermain permainan sunda manda ini harus disampaikan karna ibu guru penting agar keamanan tetap terjaga sebab permainan tradisional sunda manda dilakukan diluar kelas. Ibu Wening menuturkan pula anak-anak juga dilibatkan dalam pembuatan *gacuk* yang berasal dari potongan kereweng. Sebelum membuat anak-anak dikenalkan dahulu apa itu *gacuk* yang berasal dari kereweng, peserta bersemangat membauat *gacuk* sendiri walapun ada yang membuat ukuranya kecil. Kesulitan membuat *gacuk* tidak menyurutkan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai. (Wawancara 6 Desember 2018).

Sejalan dengan penuturan Ibu Paryanti, salah satu perserta didik kelompok B yang bernama Atnan juga menuturkan bahwa lebih menyukai permainan yang ada diluar kelas dan bisa belajara cara bermain permainan sunda manda. Disamping itu dia senang dengan bermain dan permainan yang melompat-lompat. Atnan juga menuturkan dia pernah bermain permainan tradisional sunda manda dirumahnya. (Wawancara, 9 Desember 2018)

Pernyataan yang disampaikan Ibu Paryanti sesuai dengan keadaan saat peneliti mengobservasi pada 10 Desember

2018 pada saat memasuki inti kegiatan guru mengajak peserta didik untuk bercerita dahulu mengenai permainan tradisional dengan menggunakan motorik kasar atau gerakan yang mereka ketahui baik permainan yang ada di rumah dan permainan yang ada di lembaga sekolah. Setelah membahas mengenai berbagai macam permainan tradisional.

Guru menjelaskan permainan tradisional sunda manda. Guru mengajak anak-anak mengamati terlebih dahulu tentang pola permainan tradisional sunda manda dan mengajak anak-anak melihat langkah-langkah dalam bermain permainan tradisional sunda manda selain itu dilanjutkan dengan menjelaskan tentang “*gacuk*” atau alat untuk bermain permainan sunda manda. Kemudian “*gacuk*” atau alat untuk bermain permainan tradisional sunda manda diberi nomer agar anak-anak mudah untuk mengambil saat bermain. Selanjutnya guru menjelaskan tahap demi tahap cara untuk bermain permainan tradisional sunda manda dan guru tidak lupa untuk mencontohkan permainan tradisional sunda manda. Kemudian anak-anak diminta untuk mencoba permainan tradisional sunda manda namun sebelum itu guru menyampaikan aturan-aturan cara bermain permainan sunda manda dengan permainan sunda manda anak-anak harus menggunakan katuk kaki yaitu satu kaki diangkat dibelakang, permainan harus bergiliran dengan teman

sesuai nomor “*gacuk*” yang sudah dipilih tidak boleh berebutan bermain permainan tradisional sunda manda. Aturan bermain disepakati oleh peserta didik dan guru. Kemudian guru memanggil satu persatu peserta sesuai dengan nomor urut pada “*gacuk*” lalu anak-anak mulai bermain permainan tradisional sunda manda satu persatu. Selesai mencoba kemudian kembali dan bergantian dengan teman yang lain.

Dari hasil observasi yang dilakuakn bersama Ibu Pur dapat disimpulkan bahwa pekasanaan permainan tradisional sunda manda dilakukan guru dengan pedoman pada perencanaan yang telah dibaut sebelumnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dari pembukaan, inti, penutup. Penyampain permainan tradisional sunda manda bermanfaat untuk mengembangkan motorik kasar anak dijelaskan pada saat awal pembelajaran.

d. Evaluasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali

Ibu Pur menuturkan bahwa evaluasi permainan Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemasari Sawit menjadi hal yang sangat penting dan harus dilaksanakan melalui evaluasi yang digunakan guru dapat mengetahui apakah permainan tradisional Sunda Manda

mampu membantu guru dalam mengembangkan motorik kasar anak dengan tujuan yang sudah direncanakan. Evaluasi menjadi bagian yang harus dilakukan guru setelah pembelajaran selesai pada akhir kegiatan. Permainan tradisional Sunda Manda dapat dikatakan berhasil apabila anak-anak mampu melakukan permainan tradisional Sunda Manda dengan benar mengikuti aturan permainan dan mampu mencapai motorik kasar. Evaluasi terhadap permainan tradisional dilaksanakan guru dengan melihat secara langsung dan melihat aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak (Wawancara, 4 Desember 2018). Khansa salah satu peserta didik di Kelompok B menuturkan bahwa pola permainan tradisional Sunda Manda sulit untuk diikuti (Wawancara, 4 Desember 2018).

Penuturan Ibu Pur pada saat wawancara sejalan dengan observasi pada 9 Desember 2018 pada saat itu evaluasi dilakukan guru pada kegiatan penutupan. Guru diakhir kegiatan memberikan pertanyaan terhadap peserta didik sebagai langkah mengevaluasi permainan tradisional Sunda Manda yang telah digunakan. Pertanyaan yang ditanyakan kepada anak-anak terkait dengan permainan yang dibuat oleh guru mengenali kemudahan saat mencoba pola permainan tradisional Sunda Manda, kejelasan “gacuk” yang sudah diberi nomer, penjelasan Ibu Guru mengenai langkah-langkah bermain permainan tradisional Sunda Manda

yang sudah disampaikan, melompat menggunakan satu kaki, cara melempar “gacuk” mengambil “gacuk”. Salah satu siswa yang menjawab bahwa pola permainan tradisional terlihat sulit dilakukan (Observasi, 9 Desember 2018).

B. Interpretasi Data

Berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan, maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah terkumpul dengan metode deskriptif kualitatif.

Penggunaan permainan pembelajaran pada proses belajar mengajar dirasa penting mengingat untuk mengembangkan motorik kasar anak dapat berpengaruh ke segala aspek pembelajaran. Pengadaan permainan menjadi media pembelajaran menjadi suatu keharusan bagi lembaga pendidikan terlebih lagi pendidikan anak usia dini. Apabila diingat anak usia dini belajar sambil bermain. Tidak mudah bagi lembaga pendidikan untuk mengadakan media apabila biaya untuk pengadaan sarana prasarana kurang, namun kendala biaya bukan salah satu hal yang dapat menghambat tujuan pencapaian pembelajaran. Ketidak tersediaan biaya dapat diatasi dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dikembangkan menjadi sumber belajar. Pemanfaatan yang dipilih guru selain dapat mengatasi kendala yang dihadapi juga dapat mengembangkan

kreatifitas peserta didik dengan melibatkan siswa secara langsung membuat permainan dari sumber belajar yang dipilih guru.

Implementasi permainan Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali dilatar belakangi oleh mengembangkan pembelajar yang menyenangkan diluar kelas dan oleh ketersediaan biaya lembaga untuk mengadakan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran apabila mengharuskan membeli. Akan tetapi, masalah ini dapat diatasi oleh guru di lembaga tersebut dengan mengembangkan permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan muah dan taman untuk anak. Dalam penelitian ini terdapat komponen-komponen yang ditelaah, sebagai berikut:

1. Perencanaan Permainan tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini

Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pada permainan tradisional sunda manda untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah melakukan perencanaan kegiatan atau pembelajaran dan mempersiapkan alat dan bahan untuk mendukung proses pencapaian tujuan pembelajaran tentunya dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik dan kemampuan peserta didik.

Upaya yang dipersiapkan guru TK Pertiwi II Kemas merupakan salah satu tugas guru salah satunya mampu

memfasilitasi anak-anak saat proses pembelajaran seperti melakukan perencanaan menggambar bidang permainan tradisional sunda manda. Media dipersiapkan guru beberapa hari sebelum pembelajaran dari perencanaan, penyiapan alat dan bahan untuk media dan penyelesaian. Perencanaan permainan tradisional sunda manda dipersiapkan guru untuk mengembangkan motorik kasar anak dikembangkan sesuai tahap perkembangan peserta didik disamping itu pada permainan tradisional Sunda Manda merupakan cara guru untuk mengembangkan motorik kasar khususnya dalam perkembangan melompat, melempar dan menangkap. Pertimbangan guru untuk memilih permainan yang harus diperhatikan guru meliputi kemudahan, menyenangkan, menarik, murah, mempan, mendorong, mustari dan manfaat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemas dalam mempersiapkan media bermain dengan berpanduan guru membuat perencanaan pengembangan media dengan berpanduan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Selain itu, dalam perencanaan pemilihan permainan tradisional yang tepat dengan mempertimbangkan kemudahan media dan tercapainya perkembangan motorik anak.

2. Pelaksanaan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini

Pelaksanaan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan harian dengan prosedur pembelajaran, pembukaan, inti kemudian penutup. Permainan Sunda Manda dikenalkan anak dengan cara mencontohkan permainan tradisional sunda manda terlebih dahulu.

Pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar selain memperhatikan perencanaan yang telah dibuat tidak lupa juga memperhatikan syarat keamanan, menyenangkan sesuai tahapan aspek perkembangan motorik kasar terutama dengan tahapan-tahapan, aturan-aturan permainan seperti melompat dan melempar. Dari keterlibatan peserta didik dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Penggunaan permainan tradisional sunda manda dilakukan guru bersama-sama dalam satu kelas dengan menggunakan nomer antrian untuk bergiliran bermain permainan tradisional sunda manda, diawali dengan guru mencontohkan permainan tradisional sunda manda.

Kegiatan permainan tradisional sunda manda di TK Pertiwi II Kemasaan lebih mengembangkan motorik kasar anak. Guru

memberikan contoh kepada anak cara bermain permainan sunda manda dengan mengambil kerewer, lalu melempar ke kotak yang pertama setelah itu melompat menggunakan satu kaki yang terangkat lalu melewati beberapa kota sampai selesai. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru. Permainan tradisional dilakukan guru bersama-sama dalam satu kelas, diawali dengan guru menjelaskan permainan lalu mencontohkan permainan dari awal sampai akhir.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan motorik kasar anak sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan harian yaitu dengan prosedur pembelajaran, pembukaan, inti, penutup. Dengan bermain di luar ruangan/ outdoor menggunakan cara mencontohkan permainan tradisional sunda manda tersebut. Peserta didik terlibat langsung memainkan permainan sunda manda dengan cara melompat dengan menggunakan satu kaki dan menggunakan alat atau disebut dengan “gacuk” untuk mengembangkan motorik kasar anak.

3. Evaluasi permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini

Evaluasi kegiatan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini menjadi hal yang dianggap penting bagi guru dan harus selalu diupayakan untuk dilaksanakan setiap akhir kegiatan. Pentingnya evaluasi

yang diutarakan dan dilaksanakan guru di TK Pertiwi II Kemasari didukung dengan pernyataan mengenai bahwa evaluasi kegiatan penggunaan media wajib dilakukan karena suatu media dapat dikatakan layak apabila permainan yang dikembangkan dan digunakan mendukung proses penyelenggaraan pembelajaran.

Kegiatan evaluasi dilakukan guru bersama-sama dengan peserta didik satu kelas pada akhir kegiatan dengan memberikan pertanyaan mengenai permainan tradisional sunda manda dan mengevaluasi cara mengikuti aturan permainan dapat berdasarkan proses yang menggunakan evaluasi sumatif dengan tahap small group/kelompok kecil.

Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi dari kegiatan permainan tradisional sunda manda dalam mengembangkan motorik kasar anak dilakukan guru di akhir kegiatan bersama peserta didik pada suatu kelompok kecil/satu kelas dengan memberikan pertanyaan mengenai jalannya permainan tradisional sunda manda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi Kemas II Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Perencanaan permainan tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali terlebih dahulu mengembangkan motorik kasar dengan melakukan penyusunan perencanaan yang sudah disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Perencanaan yang dilakukan mempertimbangkan capaian perkembangan anak, merumuskan tujuan pengembangan, pemilihan permainan tradisional Sunda Manda dengan mengembangkan / dikembangkan dengan motorik kasar anak di lanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran motorik kasar anak usia dini dilakukan guru pada kegiatan inti. Pembelajaran permainan tradisional sunda manda diawali dengan guru menjelaskan bahan dan aturan-aturan dalam bermain permainan sunda manda. Keterlibatan anak dalam membuat “gacuk” alat yang digunakan untuk permainan sunda manda, dengan bermain permainan sunda manda yang dilakukan diluar kelas.

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan dan yang terakhir evaluasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar, dilakukan guru dengan penilaian “*chack list*” dan guru bersama-sama diakhir kegiatan dengan memberikan peserta didik kelompok yang menyelesaikan permainan dan tidak menyelesaikan permainan. Evaluasi dilakukan dengan kelompok kecil satu kelas tersebut, hal ini dilakukan guru untuk mengetahui anak yang sudah mencapai perkembangan motorik kasar anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan kegiatan permainan tradisional sunda manda dapat mengembangkan motorik kasar anak, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menjadi lebih baik lagi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019 sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, memberikan permainan tradisional untuk mengembangkan motorik kasar anak merupakan salah satu langkah yang baik namun sangat diperlukan evaluasi bersama untuk semakin meningkatkan permainan-permainan tradisional yang lain dan lebih

kreatif, inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Kepada Guru Kelompok B

Bagi guru Kelompok B yang mengembangkan permainan tradisional sunda manda dalam pengembangan motorik kasar anak di TK Pertiwi II Kemasari sudah cukup baik. Melalui perencanaan yang penuh dengan pertimbangan baik dari karakteristik peserta didik dan keamanan permainan. Namun akan lebih baik lagi apabila guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang permainan tradisional agar mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan dan evaluasi yang diselenggarakan semoga semakin menambah kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dalam rangka menstimulasi peserta didik untuk mencapai perkembangan sesuai tahap usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin dan Beni Ahmad. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Andang Ismail. 2012. *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media
- Andi Prastowo. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Baswor dan Suwadi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. (alih bahasa:Zio Perdana).Yogyakarta: Diva Press
- Dhani, Wardani. 2008. *Porter Permainan Tradisional Indonesia*.
<http://www.tokoacc.com/news/9/>, diakses pada 11 April 2019 Pukul 15.00
- Dian Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Hamia Patilima. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Hari Soetjningsih Cristina. 2014. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Heridina Indrijanti. 2016. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Lexy J. Moleong. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Mayke S. tedjasaputra. 2001. *Bermain, MainandanPermianan*. Jakarta: PT Grasindo
- Miles, Huberman & Salda. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. America: Sage Pubicacion
<https://www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> diakses pada tanggal 2 Juli 2019 pukul 17.00
- Mursid. 2015. *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Novi Mulyani. 2016. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press.

PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Standar PAUD

Purwaningsih, E. 2006. *Permainan Tradisional anak* : Salah satu Khanasah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1 (20-46)
<http://www.bksnt-jogja.com> diakses pada tanggal 22 April 2018 pukul 11.00

Rusmawanti, Diana. 2004. *Bermain dalam tinjauan psikologi*. *Jurnal psikologi. Undip*. 1(2). 227-238

Sugiono. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosda Karya

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sukirman Dharmamulyo, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikas

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia

Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Tri Kurnia Nurhayati, 2005, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Eksa Media.

Lampiran 01

PEDOMAN PENELITIAN
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
SUNDA MANDA DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI II KEMASAN
SAWIT BOYOLALI

A. Pedoman Observasi

1. Perencanaan pembelajaran permainan tradisional sundamanda dalam mengembangkan motorik kasar abak di TK Pertiwi II Kemas.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Sundamanda di TK Pertiwi II Kemas
3. Evaluasi dan penilaian yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan permainan tradisional Sundamanda di TK Pertiwi II Kemas.

B. Pedoman Wawancara

1. Wawancara kepada subjek penelitian (guru kelas B)
 - a. Bagaimana aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini Kelompok Bermain B TK Pertiwi II Kemasari ?
 - b. Apa kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B ?
 - c. Apakah dengan kegiatan yang dilakukan aspek perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang baik ?
 - d. Apakah anak mengetahui permainan tradisional Sundamanda ?
 - e. Apakah anak di TK Pertiwi II Kemasari pernah melakukan permainan tradisional Sundamanda ?
 - f. Berapa kali kegiatan dengan pembelajaran permainan Tradisional Sundamanda dilakukan
 - g. Apakah ada kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan permainan tradisional Sundamanda ?
 - h. Bagaimana tahap persiapan pembelajaran yang dilakukan guru ?
 - i. Bagaimana tahap pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran ?
 - j. Bagaimana system penilaian dan evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran?
 - k. Apa harapan kedepan dengan menggunakan permainan tradisional Sundamanda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini ?

2. Wawancara kepada Informan (Kepala TK)
 - a. Bagaimana berdirinya TK Pertiwi II Kemasan sawit Boyolali ?
 - b. Apa tujuan, Visi/Misi, Motto TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali ?
 - c. Berapa jumlah kelas, siswa, dan guru di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali ?
 - d. Apakah yang melatar belakangi TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali ?
 - e. Apakah tujaun dari penggunaan permainan tradisional Sunda manda untuk anak usia dini ?
 - f. Apa saja pengembangan untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
 - g. Seberapa penting perkembangan motorik kasar untuk Anak usia dini ?
 - h. Bagaimana evaluasi/penilaian yang biasanya dilakukan dalam pembelajaran menggunakan Permaianan tradisional Sundamanda ?
 - i. Apakah ada upaya dari guru untuk meningkatkan mutu mengajar di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali ?
 - j. Dan apa harapan anda dengan digunakan permaianan tradisional di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali sejak anak usia dini ?

Lampiran 3

C. SumDokumentasi

1. Profil TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali
2. Data guru TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali
3. Data peserta didik Kelompok Bermain (B) TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali
4. RPPH Kelompok B TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali
5. Foto kegiatan pembelajaran permainan tradisional Sundamanda
6. Sarana dan prasarana yang ada di TK Pertiwi II Kemasawit Boyolali

Lampiran 5

Kode : W – 01

Judul : Wawancara Proses Pembelajaran Permainan Tradisional

Informan : Guru kelas Bunda Paryanti

Tempat : Ruang Kelas Kelompok B

Peneliti : “Apa yang ada ketahui tentang aspek perkembangan motorik kasar anak?”

Bunda Paryanti : “Perkembangan motorik kasar merupakan upaya guru untuk mengembangkan gerakan otot-otot besar anak”

Peneliti : “Apa saja kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan motorik kasar Anak?”

Bunda Paryanti : “Kegiatan yang dilakukan banyak dengan cara senam, melompat, berolah raga dengan permainan-permainan.

Peneliti : “Apakah dengan kegiatan yang digunakan aspek perkembangan motorik kasar berkembang dengan baik ?

Bunda Paryanti : “Belum mbak masih banyak anak yang tidak mau bergerak maunya hanya duduk-duduk dikursi”

Peneliti : “Apakah dengan permainan-permainan anak suka untuk bermain dan mengembangkan atau menstimulasi motorikkasar anak?”

Bunda Paryanti : Dengan bermain anak lebih suka dan lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran

Peneliti : Permainan apa yang sering dilakukan di TK Pertiwi II Kemasan

Bunda Paryanti : Dengan banyak permainan, ada permainan Tradisional

Peneliti : Permainan Tradisional apa ibu?

Bunda Paryanti : Permainan Tradisional Sunda manda

Peneliti : Apakah dulu pernah menggunakan permainan Tradisional Sunda manda

Bunda Paryanti : Pernah 1 kali mbak

Peneliti : Apa tujuan ibu menggunakan permainan tradisional Sunda manda?

Bunda Paryanti : Secara umum tujuan menggunakan permainan tradisional Sunda manda untuk menambah pengetahuan anak tentang permainan-permainan yang ada dalam lingkungannya contohnya permainan tradisional sunda manda kenapa permainan tradisional agar anak tidak melulu untuk bermain HP dengan permainan tradisional akan menambah pengetahuan anak tentang permainan yang asyik diluar lingkungan rumah.

Peneliti : Kenapa memilih permainan tradisional sunda manda

Bunda Paryanti : Dengan permainan sunda manda anak akan melompat meloncat dan menambah pengetahuan tentang tata tertib, antri dalam bermain

Peneliti : Bagaimana tahap persiapan pembelajaran yang dilakukan guru

- Bunda Paryanti : Tahapnya yang pertama itu menjelaskan, lalu membuat pola permainan sunda manda, lalu ada pembuatan” gacuk” yang terbuat dari pecahan kereweng diberi nomer 1- 15 anak, setelah itu memberikan nomer urut untuk anak
- Peneliti : Bagaimana tahap pelaksanaan pembelajaran
- Bunda Paryanti : Pelaksanaanya dengan mengajak anak untuk bermain diluar kelas, memberikan penjelasan mencontohkan
- Peneliti : Metode apa yang guru gunakan dalam proses pembelajaran
- Bunda Paryanti : Metode tanya jawab/pembalas dan metode mencotohkan. Guru memili/pembalas dan metode mencotohkan. Guru memilih metode Tanya jawab agar anak mengetahui betul permainan tradisional sunda manda dan dengan metode mencontohkan anak akan melihat secara langsung tahapan tahapan apa saja yang dilakukan dalam permainan dengan anda
- Peneliti : Bagaimana tahap penilaian pembelajaran yang dilakukan
- Bunda Paryanti : Penilaian pembelajaran menggunakan lebar penelitian anak dengan penentuan BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik)
- Peneliti : Apa terdapat kendala dengan menggunakan permainan tradisionla sunda manda
- Bunda Paryanti : Kendalanya ada mbak. Pada saat permainan berlangsung masih anak yang tidak mau ikut permainan, anak yang

berebutan dan masih tidak mengikuti aturan permainan dan kadang kadang guru kewalahan mengatur anak

Peneliti : Bagaimana tanggapan anak ketika bermain permainan sunda manda ?

Bunda Paryanti : Ya macam-macam mbak, ada yang bersemangat ada juga yang tidak mau bermain

Peneliti : Bagaimana tahap penilaian pembelajaran.

Bunda Paryanti : Dengan penilaian yang dilakukan guru yaitu penilaian harian dengan mengamati tingkah laku anak dalam pembelajaran sehari-hari kemudian guru menulis lembar penilaian anak yang dimiliki oleh guru

Refleksi 01:

Bunda Paryanti sangat senang dalam mengajar baik, ramah, mau membantu memberikan informasi mengenai Kelompok Bermain, dalam proses pembelajaran permainan tradisional Sunda manda guru mencontohkan dengan baik tahapan-tahapan permainan dan menjelaskan aturan permainan agar anak mudah mengerti.

Kode : W – 02

Judul : Wawancara Proses Pembelajaran Permainan Tradisional

Informan : Kepala Sekolah Tk Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali

Tempat : Ruang Kelas Kelompok B

Peneliti : Bagaimana sejarah berdirinya TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali ?

Bunda Sri : Awal mulanya TK Pertiwi II Kemasari Sawit ini berlokasi di samping atau berdekatan dengan SD Negeri I Kemasari lalu pindah ke daerah Mungup Kemasari berdiri pada tahun 1987 lebih lengkapnya lagi nanti lihat diprofil sekolah saja mbak.

Peneliti : Ada berapa Pendidik di TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali?

Bunda Sri : Pendidiknya berjumlah 3 termasuk saya mbak?

Peneliti : Apa yang melatar belakangi TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali menggunakan permainan tradisional sunda manda?

Bunda Sri : Karena dari awal Dinas Pendidikan Boyolali harus menerapkan Bahasa Jawa setiap hari Kamis dan terbitnya peraturan itu guru dan Kepala Sekolah ingin memperkenalkan permainan tradisional Sunda manda untuk proses pembelajaran dan ada permainan-permainan lain mbak agar anak juga tidak bosan dengan pembelajaran yang didalam kelas

Peneliti : Sudah berapa lama lembaga menggunakan permainan tradisional untuk proses pembelajaran.

- Bunda Sri : Sudah lama mbak, tapi ganti-ganti permainan, kalau permainan tradisional Sunda manda ini sudah 3 kali mbak.
- Peneliti : Apa tujuan permainan tradisional Sunda manda
- Bunda Sri : Tujuan penggunaan permainan Sunda manda yaitu untuk menambah wawasan anak, untuk mengembangkan motorik anak dengan ini anak juga tidak bosan hanya belajar didalam kelas.
- Peneliti : Bagaimana tahap persiapan yang dilakukan guru sebelum pembelajaran
- Bunda Sri : Perencanaan persiapan pembelajaran guru biasanya membuat RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) terlebih dahulu dimana RPPH tersebut turunan dari RPPM
- Peneliti : Apakah ada upaya dari guru untuk meningkatkan mutu mengajar di TK Pertiwi II Kemas ?
- Bunda Sri : Ada pelatihan, Seminar, Workshop, mengikuti perkumpulan rutin guru TK

Refleksi :

Bunda Sri dengan senang hati menerima kedatangan peneliti ke TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali dan langsung diajak menuju kantor beliau. Bunda Sri dengan sabar menjawab dan memberikan berbagai informasi yang berhubungan dengan TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali.

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN
TK PERTWI II KEMASAN SAWIT BOYOLALI

Kelompok : TK B

Minggu :I/IV

Tema : Kebutuhanku

Hari/tanggal : Senin, 10 September 2018

Kompetensi : 1.2,2.1, 2.3, 3.3, 4.3,3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11,3.13, 4.13, 3.15,

4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui ciptaan Tuhan dan menyayangi semua makhluk
2. Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
3. Mengetahui tentang permainan tradisional
4. Mengetahui tentang macam –macam permainan tradisional sunda manda
5. Menyelesaikan permainan tradisional sunda manda
6. Dapat membuat karya dari kreweng
7. Mengetahui bahasa ekspresif (verbal dan non verbal)

Langkah kegiatan

I. PEMBUKAAN

- Berdoa, Salam dan absensi
- Menyanyikan lagu “Dolanan”
- Bercakap-cakap tentang permainan tradisional

II. INTI

- Anak membuat alat “gacuk” dari kreweng
- Anak bermain permainan Tradisional sunda manda

III. ISTIRAHAT

- Cuci Tangan
- Makan
- Bermain di halaman

IV. PENUTUP

- Menyanyi
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Berdoa, salam

Mengetahui

Boyolali, 10

September 2018

Kepala Tk Pertiwi II Kemasan

Guru

Kelompok B

Sri Purwaningsih, S. Pd. AUD

Paryanti
A. Md

Foto Kegiatan Permainan Tradisional Sunda Mnada Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini



Guru menerangkan Permainan Tradisional Sunda Manda



Anak-anak berbaris sebelum bermain



Guru menjelasakn “*gacuk*” alat untuk bermian permainan tradisional sunda mandayang terbuat dari pecahan genting



Guru mencontohkan permainan tradisional sunda manda



Anak mulai mengkat kakinya satu dan akan melompat



Anak sedang "brok" dalam permainan tradisional sunda manda



Anak sedang mengambil “gacuk” dalam permainan tradisional sunda manda



Anak sedang melompati pola dalam permainan tradisional sunda manda dengan satu kaki



"Gacuk" alat untuk bermain permaianna tradisional sunda manda



Pola permainan Tradisional Sunda Manda

Visi misi Tk Pertiwi II Kemas

Data Ruang TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali.

No.	Ruang	Keterangan
1.	Ruang Kepala PAUD/ Tamu	5m x 3,5m
2.	Ruang Kelas	3m x 3m
3.	Kamar mandi/ wc	2 buah
4.	Dapur/ ruang makan	1 buah
5.	Mushola	1 buah
6.	Taman Bermain	2 buah

Data Fasilitas TK Pertiwi II Kemas Sawit Boyolali.

No.	Fasilitas	Keterangan
1	Meja dan kursi anak	Masing-masing 25
2	Meja guru + kursi	3 dan 5
3	Lemari arsip	4
4	Lemari piala	1
5	Lemari/ rak buku	30
6	Loker tas	1
7	Loker alat permainan	10
8	Papan tulis/ white board	3
9	Papan informasi	1
10	Papan identitas lembaga	1
11	Timbangan dan meteran	1
12	Listrik	200 watt
13	Meja Kursi Tamu	1
14	Meja Kursi Kepala Sekolah	1

Kemas, 13 Oktober 2018

Kepala Sekolah TK Pertiwi II Kemas



S.Pd.AUD

**SUSUNAN PENGURUS YAYASAN
TK PERTIWI II KEMASAN**

Pelindung : Kepala UPT Dikdas dan LS kecamatan Sawit
Pembina : Sri Susilo Indriyanto, A. Md.
Ketua I : Ny. Iva Maria Kristiana
Ketua II : Ny. Siti Asih
Sekretaris : Paryanti
Bendahara : Sri Purwaningsih, S. Pd. AUD.
Anggota : 1. Sularni
2. Nurwini
3. Tutik
4. Nanik Sri Rahayu
5. Mucharina

Struktur Pengurus Yayasan TK Pertiwi II Kemasan

E. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)

No	Nama	Gelar	NIP	NUPTK	JK		Pendidikan	Jurusan/Prodi	Sertifikasi	Kepegawaian	Jabatan	TMT Kerja	Igas Tambah	Men
					L	P								
1	PARYANTI, A.Ma.Pd.	A.Ma.Pd.		75417486 50300012		v	D2	Guru Kelas PAUD	Guru Kelas	RGTY/PTY	Guru Penda	17-07-1997		
2	SRI PURWANI NINGSIH, S.Pd.AUD	S.Pd.AUD		15437536 55300013		v	S1	Guru Kelas PAUD		GTY/PTY	Guru Kelas	18-12-2003		Guru
3	WIDYASTUTI NUGRAHENI, S.Pd	S.Pd	19561017 1983122001	43497346 36300003		v	S1	Bimbingan Psikologi	Guru Kelas	IPNS	Guru Kelas	01-12-1983	Kepala Seko	Guru

Jumlah PTK		
L	P	Total
0	3	3

Daftar Nama Guru di Tk pertiwi II kemas



Struktur Pengurus Yayasan TK Pertiwi II Kemas