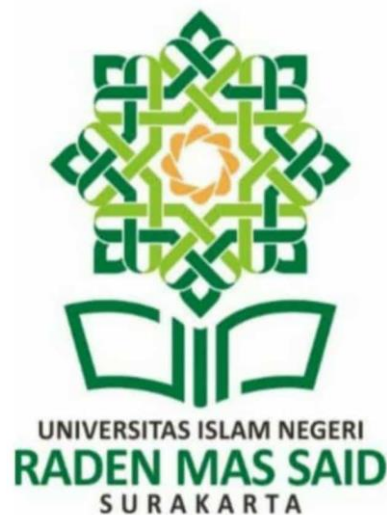


**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A DI BA
AISYIYAH LABAN MOJOLABAN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

Lina Sholihah

NIM : 163131054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Lina Sholihah
NIM : 163131054

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri:

Nama : Lina Sholihah

NIM : 163131054

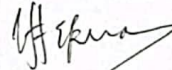
Judul : Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan
Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban
Mejolan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023

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

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 5 Mei 2023
Pembimbing



Dr. Feity Ernawati., S. Psi., M.Pd.
NIP. 19750626 199903 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023 yang disusun oleh Lina Sholihah telah dipertahankan di depan Dewan penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Jum'at, tanggal 12 Mei 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2 Dr. Fetty Ernawati, S.Psi., M.Pd.

Merangkap Sekretaris NIP. 19750626 199903 2 003

(.....)

Penguji 1 Mila Faila Shofa, M.Pd.

Merangkap Ketua NIP. 19870115 201903 2 005

(.....)

Penguji Utama Drs. Subandji, M.Ag.

NIP. 19610102 199803 1 001

(.....)

Surakarta, 22 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd

NIP. 19640302 199603 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada hamba-Nya, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu Suharni dan Bapak Jemangin selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan yang telah mengajari banyak hal tentang kehidupan dan tidak berhenti untuk mendoakanku
2. Kakaku tercinta dan istrinya, Setia Muhammad Imron dan Meyda Hardianingrum yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
3. Bu lek dan Pak lek, Titis R dan Turongko Sumarno yang telah memberikan dukungan dan wejangan
4. Idha, Mbak Isti, Luthfi, Vita, Nisa, Syifa dan Mikhaila selaku kakak dan adik sepupu yang selalu menjadi pendengar baik tentang keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Para sahabatku Maya Kusuma, Pradita Septi S, Ayu Tyssana Wati dan Niqmatul Nisa Azizi terima kasih untuk selalu ada dan memberikan doa dan dukungan
6. Keluarga Besar PIAUD B 2016
7. Almamater UIN Raden Mas Said tercinta
8. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam karya penelitian ini
9. Untuk diriku sendiri, terima kasih untuk tetap bertahan dan tidak memilih untuk menyerah

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta
kesulitan itu ada kemudahan.

(QS. Al Insyirah: 5-6)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lina Sholihah

NIM : 163131054

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023. Adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 12 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Lina Sholihah

NIM: 163131054

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023, shalawat serta salam kita semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah UIN Raden Mas Said Surakarta dan mengadakan penelitian ini.
2. Prof . Dr. H. Baidi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Tri Utami, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Mas Said Surakarta
5. Dr. Fetty Ernawati, S.Psi., M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Drs. Subandji, M.Ag., selaku pembimbing akademik yang sudah memberikan pengarahan dari awal sampai akhir.
7. Para Dosen PIAUD yang sudah membimbing dan mengajari dalam semua studi.
8. Nining Safitri, S.Pd I, selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Laban yang telah memberikan izin dan kemudahan- kemudahan dalam penelitian ini.

9. Sugiwahyem S.Pd I, serta para guru dan karyawan BA Aisyiyah Laban yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
10. Teman- teman jurusan PIAUD kelas B angkatan 2016 yang selalu mengajarkan kebersamaan dan kekompakan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu baik secara langsung maupun tidak langsung, secara individu maupun kelompok yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Menyadari bahwa masih banyak kekurangan di karenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 12 Mei 2023

Penulis

Lina Sholihah
NIM : 163131054

ABSTRAK

Lina Sholihah, 2023, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Surakarta.

Pembimbing : Dr. Fetty Ernawati, S.Psi., M.Pd.

Kata Kunci : Fisik Motorik, Bermain, Sunda Manda

Permasalahan dalam penelitian ini adalah anak memiliki sikap semangat dan antusias, kekuatan motorik anak yang baik melalui bermain Sunda Manda. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan guru melalui kegiatan bermain Sunda Manda di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertempat di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo dan dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 - Januari 2023. Subyek penelitian adalah guru kelompok A, informan adalah Kepala Sekolah dan guru lain selain guru kelas A. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk memeriksa keabsahan data digunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis model interaktif dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitan menunjukkan bahwa pelaksanaan pengembangan kemampuan fisik motorik melalui bermain Sunda Manda di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan guru menyiapkan kebutuhan yang digunakan untuk kegiatan hari ini berupa materi, media, dan metode. Selanjutnya pelaksanaannya terdiri dari tiga tahap yaitu pembukaan yang berisi salam pembuka, doa belajar, membaca syahadat, membaca bacaan sholat, membaca surat pendek, *ice breaking*, dan minum sebentar. Kemudian kegiatan inti berisi penjelasan bahan, aturan-aturan dalam bermain Sunda Manda yang dipadukan dengan kuis bernuansa fisik motorik dan anak melakukannya sesuai dengan aturan yang sudah disampaikan guru. Terakhir penutup yang berisi *recalling* dan refleksi terhadap pembelajaran. Pertanyaan mengenai perasaan hari itu, membicarakan kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari, berdoa dan salam penutup. Evaluasi dilakukan guru di akhir bermain Sunda Manda menggunakan penilaian *check list*.

ABSTRACT

Sholihah, Lina. 2023, *Development of Physical Motor Skills through Sunda Manda Play Activities in Group A at BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo for the 2022/2023 academic year*, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, UIN Surakarta.

Supervisor : Dr. Fetty Ernawati, S.Psi., M.Pd.

Keywords : *Physical Motor, Play, Sunda Manda*

The problem addressed in this research is that children have a positive attitude and enthusiasm, as well as good motor skills, through playing Sunda Manda. The aim of this study is to determine the development of children's gross motor skills carried out by teachers through Sunda Manda activities at BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo in the academic year 2022/2023.

This research utilized a qualitative descriptive method, conducted at BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo from August 2022 to January 2023. The research subjects were teachers of group A, and the informants included the Head of the Kindergarten and other teachers apart from the class A teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Triangulation of sources and methods was used to ensure data validity. The data were then analyzed using an interactive model analysis with three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results of the study revealed that the implementation of physical motor skills development through playing Sunda Manda at BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. In the preparation stage, teachers prepared the materials, media, and methods needed for the day's activities. The implementation stage involved an opening session consisting of greetings, prayer for learning, reciting the declaration of faith, reciting the short prayer, reading a short passage, ice-breaking activities, and a short break. The core activity included the explanation of the content, rules of playing Sunda Manda combined with physically-oriented quizzes, and the children followed the rules as instructed by the teacher. Lastly, the closing session involved recalling and reflecting on the learning experience, discussing the day's activities, praying, and ending with a farewell greeting. Evaluation was conducted by the teacher at the end of the Sunda Manda play session using a checklist assessment.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini ...	9
b. Tujuan Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	12
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Motorik.....	13
d. Pentingnya Pengembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini	17

e. Stimulasi Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	19
2. Bermain Sunda Manda.....	22
a. Pengertian Bermain.....	22
b. Tahapan Bermain	24
c. Jenis-Jenis Bermain.....	32
d. Manfaat Bermain.....	37
e. Fungsi Bermain	40
f. Pengertian Sunda Manda.....	42
g. Cara Memainkan Sunda Manda.....	44
h. Manfaat Sunda Manda	47
i. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Sunda Manda	48
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	49
C. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian	53
B. Setting Penelitian.....	54
C. Subjek dan Informan	55
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Teknik Keabsahan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	65
A. Fakta Temuan Penelitian.....	65
B. Interpretasi Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Analisis Data Model Interaktif dari Miles and Huberman	63
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun	11
Tabel 3. 1 Tabel Waktu Penelitian.....	55
Tabel 3. 2 Rencana Triangulasi.....	60
Tabel 4.1. Guru dan Karyawan	67
Tabel 4.2. Jumlah Siswa.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara/observasi/Dokumentasi Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di Ba Aisyiyah Laban Tahun Pelajaran 2022/2023	93
Lampiran 2	RPPH	110
Lampiran 3	Surat Keterangan.....	112
Lampiran 4	Dokumentasi Kegiatan Bermain Sunda Manda.....	113
Lampiran 5	Daftar Riwayat Hidup.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan fisik motorik berkaitan erat dengan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot besar sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot kecil. Motorik kasar dan motorik halus pada anak akan terbantu oleh kemampuan fisik yang baik pada anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa inilah yang menentukan pembentukan kepribadian dan pembentukan karakter anak. Inilah waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan atau potensi yang ada pada diri anak. Orang tua harus menyadari bahwa pendidikan untuk anak usia dini sangat penting karena pada usia tersebut anak membutuhkan stimulus yang tepat untuk perkembangan dan pertumbuhannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk memberikan stimulus guna membantu pertumbuhan dan perkembangan baik dari sisi jasmani maupun rohani agar dicapai hasil yang optimal untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya. Untuk mencapai tumbuh kembang anak diperlukan lembaga pendidikan yang memberikan stimulus yang baik serta sesuai dengan usianya dan untuk semua aspek perkembangan yaitu, kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama moral, sosial emosional, dan seni. Agar perkembangan anak

tercapai secara optimal maka diperlukan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan usianya, fasilitas yang memadai dan kondisi lingkungan yang mendukung berkembangnya aspek perkembangan anak.

Dalam melakukan aktivitas sehari-hari tentunya akan menggerakkan seluruh anggota badan. Seperti berjalan, berlari, makan, minum dll. Gerakan-gerakan yang dilakukan sehari-hari tersebut masuk ke dalam aspek perkembangan fisik motorik yang dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang dihasilkan dari otot-otot besar sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang dihasilkan dari otot-otot kecil. Maka dari itu aspek fisik motorik sangat penting dikembangkan sejak dini karena dibutuhkan dalam kehidupan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 yang tertuang dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) disebutkan bahwa perkembangan anak usia 4-6 tahun dalam lingkup fisik motorik mencakup gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.

Setiap anak tentu saja memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak yang mampu melakukan gerakan sesuai dengan usianya dan ada yang belum mampu. Dengan pemberian stimulus yang tepat akan membantu mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Banyak cara untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Salah satu caranya yaitu dengan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak akan mendapat banyak manfaat salah satunya merasa senang. Menurut Joan Freeman dan

Utami Munandar 1996 (Dalam Andang Ismail 2012: 27) bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Kegiatan bermain di taman kanak-kanak bukan hanya sekedar bermain akan tetapi di dalamnya mengandung unsur stimulus untuk membantu mengembangkan aspek-aspek dan meningkatkan potensi anak. Ada berbagai macam kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek fisik motorik diantaranya yaitu: sunda manda, simpai, bekel dll. Melalui kegiatan bermain inilah dapat meningkatkan aspek perkembangan fisik motorik.

Di era teknologi yang semakin berkembang dan mengalami kemajuan pesat banyak anak-anak yang pandai dalam menggunakan gadget. Berbagai macam teknologi canggih dapat dinikmati semua kalangan. Gadget, komputer dan teknologi lainnya menjadi kawan dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna gadget di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif smartphone yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016).

Dari paparan tersebut dapat diketahui bahwa anak -anak termasuk dalam pengguna gadget dan teknologi canggih. Hal ini tentunya akan menimbulkan dampak negatif untuk pertumbuhan anak karena anak menghabiskan sebagian besar waktu bermainnya dengan gadget dan memicu rasa malas untuk tidak melakukan aktivitas fisik. Sehingga jika hal ini terjadi

terus-menerus akan menghambat perkembangannya. Pada dasarnya anak yang hidup tanpa gadget akan menghabiskan waktunya untuk aktivitas motorik kasar dan halus seperti berjalan, berlari, meronce, menyusun balok dll (Elfiandi, 2018). Untuk menyalahi hal tersebut dapat melakukan kegiatan bermain yang tentunya disukai oleh anak-anak agar aspek perkembangan fisik motoriknya berkembang.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan aspek motorik kasar yaitu *sunda manda*. *Sunda* dikenal sebagai *sunda manda*, *engklek*, *angkle angkling*, *abak*, dan masih banyak lagi istilah untuk permainan ini. Di Jawa Timur orang menganggap *sunda* merupakan permainan kuno dan dimainkan sejak zaman Belanda. *Sunda* menggambarkan perebutan “sawah” pada zaman Belanda. Cara memainkan permainan ini dengan melompat- lompat dengan satu kaki ke petak-petak (Tim PlayPlus Indonesia 2016:84).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas A pada tanggal 1 Januari 2020 beliau mengungkapkan bahwa kegiatan pengembangan motorik kasar selalu dilakukan setiap hari Sabtu dan kegiatan yang dipakai yaitu bermain *sunda manda*. Terdapat keunikan dan ciri khas tersendiri di BA Aisyiyah Laban dalam melakukan kegiatan bermain *sunda manda*, karena dalam pelaksanaannya tidak hanya bermain *sunda manda* pada umumnya, akan tetapi dipadukan dengan bermain kuis. Kuis yang dimaksud disini yaitu setiap petak *sunda manda* terdapat angka atau disesuaikan dengan tema, apabila anak gagal dalam melempar gacuk pada petak yang tuju maka anak

harus mengambil angka yang berada pada petak yang dituju tersebut dan dibuka untuk mengetahui isinya, isinya berupa perintah untuk melakukan gerakan fisik motorik yang ringan seperti berjalan di tempat menirukan pohon tertiup angin dan lain-lain.

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda, terdapat beberapa anak yang masih lemah kemampuan motorik kasarnya. Hal ini terlihat ketika anak melakukan gerakan bermain sunda manda, akan tetapi anak masih mempunyai keinginan untuk mengikuti kegiatan bermain sunda manda. Keaktifan tentu saja dibutuhkan dalam setiap kegiatan bermain sunda manda, akan tetapi ada beberapa anak yang tidak aktif dan tidak mau mengikuti kegiatan karena mereka menganggap bahwa bermain sunda manda sulit untuk dilakukan dan pada saat pelaksanaan kegiatan anak hanya duduk saja di kursi sedangkan temannya sudah berhamburan untuk mengikuti kegiatan.

Lokasi BA Aisyiyah Laban terletak di dalam gang desa krajan Rt 04 Rw 06 dan bersebelahan dengan rumah-rumah warga. BA Aisyiyah Laban mempunyai halaman dan mempunyai beberapa permainan outdoor yaitu ayunan dan jungkat jungkit. Hal ini dirasa kurang untuk aktivitas bergerak bagi anak sehingga berdampak pada lemahnya kemampuan fisik motorik kasar anak.

Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelas A di BA Aisyiyah Laban, media yang digunakan adalah puzzle yang dibentuk menjadi petak sunda manda dan spidol untuk menggambar gunung pada ujung petak sunda manda. Permainan sunda manda umumnya dilakukan di luar

ruangan seperti di halaman rumah atau tanah lapang akan tetapi di BA Aisyiyah Laban dilakukan di dalam ruangan. Kegiatan bermain sunda manda tidak hanya mengasah motorik kasar akan tetapi juga mengasah motorik halus, sebagai contoh saat mengambil dan melempar gacuk pada petak sunda manda. Selain itu kemampuan bersosialisasi anak juga terasah sehingga anak belajar untuk menaati peraturan permainan serta sabar dalam mengantri untuk menunggu giliran bermain sunda manda.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dan mengangkat penelitian ini dengan judul “PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A DI BA AISYIYAH LABAN MOJOLABAN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang diidentifikasi yaitu:

1. Anak memiliki sikap semangat dan antusias
2. Kekuatan motorik anak yang baik

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah maka penulis membatasi masalah. Penelitian ini difokuskan membahas tentang pengembangan kemampuan fisik motorik kasar pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Anak Kelompok A di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kemampuan motorik kasar melalui bermain sunda manda pada kelompok A di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan anak usia dini yang terkait dengan pengembangan fisik motorik kasar melalui kegiatan bermain sunda manda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pengembangan kemampuan fisik motorik khususnya motorik kasar pada anak usia dini.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan dan sumber informasi dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik khususnya motorik kasar pada anak usia dini.

c. Bagi Siswa

Membantu mengembangkan kemampuan fisik motorik khususnya motorik kasar pada anak kelompok A.

d. Bagi Penulis

Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam hal pengembangan kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik-motorik yaitu perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerakan tersebut diperoleh dari perkembangan reflex dan kegiatan yang sudah ada sejak lahir. Sebelum perkembangan gerak motorik ini mulai berproses, maka anak akan tetap tak berdaya (Suyadi, 2010: 2).

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Apabila fisik berkembang dengan baik maka memungkinkan anak dapat mengembangkan ketrampilan fisiknya dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik akan ditandai dengan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar (Susanto, 2012: 33).

Menurut Endang Rini Sukamti (2018: 17) perkembangan motorik adalah proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak serta proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Selama 4 atau 5 tahun setelah kelahiran dalam masa perkembangan motorik, anak akan tetap dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan seluruh bagian badan yang digunakan untuk berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Pada

umur 5 tahun perkembangan pengendalian koordinasi menjadi lebih baik dan melibatkan kelompok otot kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.

Menurut Hartinah (2011: 35) perkembangan psikomotor atau disingkat sebagai perkembangan motorik adalah perkembangan mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan-kegiatan yang terkoordinasi antara susunan syaraf pusat, syaraf, dan otot. Proses tersebut dimulai dengan gerakan-gerakan kasar yang melibatkan bagian-bagian besar dari tubuh dalam fungsi duduk, berjalan, lari, melompat, dan lain-lain.

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling. Sedangkan ketrampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama dibagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk Rini Hildayani dkk (2013:3. 12).

Lebih lanjut lagi perkembangan motorik anak menurut Kemendikbud (2013: 20) dibagi menjadi dua , yaitu: Keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga, menari, senam dan ketertampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi aseperti menulis, menggambar, mewarnai,

melukis memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat-alat mainan.

Pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam aspek fisik motorik menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 yang tertuang dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun

Lingkup Perkembangan (Fisik Motorik)	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, menggelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik anak usia dini adalah proses tumbuh kembang seseorang dalam melakukan gerakan dan mengontrol gerakan. Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot besar sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot halus. Jika perkembangan fisik anak berkembang dengan baik, maka anak dapat mengembangkan kemampuan fisik untuk mengeksplorasi lingkungan dengan bantuan atau tanpa bantuan.

b. Tujuan Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:2.11) terdapat beberapa tujuan pengembangan motorik anak TK antara lain untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasinya, meningkatkan ketrampilan tubuh, dan salah satu cara untuk hidup sehat.

Samsudin (2008:29) menyatakan bahwa tujuan pengembangan fisik motorik/notorik di TK yaitu untuk mengenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan ketrampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Sedangkan Sumantri (2005:9) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan ketrampilan motorik kasar anak usia dini ada empat yaitu

mampu meningkatkan ketrampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri dan mampu bekerja sama

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan fisik motorik anak usia dini adalah kondisi badan semakin sehat, lebih mandiri, percaya diri, meningkatkan perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan syaraf, meningkatkan pertumbuhan fisik, meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual emosi dan sosial.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Motorik

Dalam suatu proses perkembangan setiap individu tentunya ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses tersebut. Menurut Rini Hildayani dkk (2013:3.7-3.8) factor- factor tersebut terdiri dari:

- 1) Hereditas, merupakan factor bawaan yang diturunkan orang tua kepada anaknya. Ciri yang dimiliki oleh orang tu kemungkinan besar juga akan dimiliki oleh anaknya
- 2) Hormone, merupakan zat kimia yang dikeluarkan oleh kelenjar dan berjalan disalurn darah untuk kemudian berhubungan dengan bagian tubuh yang lain. Hormone sangat penting bagi perkembangan yang tepat dari sel-sel saraf di otak apabila seorang anak kekurangan hormone makan akan mengalami retardasi mental/keterbelakangan mental

- 3) Nutrisi, makanan yang bergizi dan seimbang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga kematangan pada anak optimal
- 4) Penyakit infeksi, penyakit yang timbul pada anak dengan gizi/nutrisi yang tercukupi tidak akan menjadi masalah yang besar. Akan tetapi jika terjadi pada anak yang tidak berkecukupan gizi dan nutrisinya maka akan menjadi masalah yang besar. Imunisasi merupakan langkah awal yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah terserangnya anak dari penyakit

Lebih lanjut menurut Hapsari (2016: 205-206) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu:

- 1) Sifat Dasar Genetik

Genetik atau faktor keturunan dapat mempengaruhi fisik motorik anak, termasuk bentuk, tinggi badan, warna rambut, warna kulit, kecerdasan dan lainnya. Kondisi fisik motorik anak tidak selalu mirip dengan orang tua, akan tetapi bisa dari nenek kakek atau nenek moyang sebelumnya. Faktor genetik bisa saja tidak terlihat pada anak karena terdapat faktor lain yang berpengaruh, sebagai contoh: orang tuanya pendek, tapi anaknya tinggi, hal ini bisa menjadi wadah stimulasi dan gizi yang lebih baik pada anak.

- 2) Kondisi Dalam Masa Prenatal

Ketika janin dalam kandungan mendapatkan asupan gizi dan stimulasi yang cukup baik, maka janin akan berkembang dengan baik

dan fisik motoriknya akan lebih aktif. Perkembangan motorik anak setelah lahir akan berkembang cepat dan optimal apabila semasa mengandung emosi ibu dalam kondisi stabil dan merasa senang begitu juga sebaliknya, bila stimulasi dan gizi yang baik serta kondisi ibu labil dan stres makan akan menimbulkan dampak buruk pada perkembangan fisik motorik bayi saat masih dalam kandungan dan setelah lahir

3) Proses Kelahiran

Proses melahirkan yang susah bisa berdampak buruk terhadap kondisi fisik motorik bayi yang dilahirkan dan bisa mengakibatkan cedera di daerah kepala yang keluar lebih dulu dalam persalinan normal, serta bisa berakibat fatal untuk kondisi otak bayi. Kelahiran bayi sebelum waktunya atau prematur dapat memperlambat perkembangan motoriknya karena kondisi yang belum cukup matang dibandingkan bayi yang lahir tepat waktu.

4) Kecerdasan/IQ

Anak dengan kecerdasan tinggi akan menunjukkan perkembangan motoriknya berkembang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang kecerdasannya normal atau di bawah rata-rata. Hal tersebut berkaitan dengan pertumbuhan fisik otak serta kecerdasan anak akan berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik otak yang optimal. Fungsi bagian otak yang mengendalikan gerakan atau motorik jika bekerja tidak maksimal maka berakibat pada

perkembangan fisik otak dan kecerdasannya yang terhambat dan serta produksi untuk menghasilkan gerakan menjadi tidak maksimal.

5) Lingkungan

Lingkungan yang baik, sehat dan kondusif anak membantu anak untuk berkembang fisik motoriknya secara optimal. Sebagai contoh di lingkungan terdapat tempat yang memadai untuk anak bermain dan mengembangkan ketrampilan motoriknya maka kemampuan motorik anak akan lebih cepat berkembang.

6) Stimulasi

Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan membantu anak untuk berkembang kemampuan motoriknya dengan cepat

7) Pola Asuh

Pola asuh orang tua yang over protectiv atau terlalu melindungi membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, maka melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik anak. Jika kemampuan fisik motorik anak sudah memadai sebaiknya anak dilatih untuk melakukan aktivitas sehari-harinya, begitu sebaliknya apabila kondisi fisik motorik anak belum memadai sebaiknya orang tua tidak terlalu memaksakan anak untuk melakukan sendiri dengan alasan supaya mandiri. Hal ini dikarenakan kemampuan fisik motorik anak tergantung dari kematangan fisik motorik masing-masing anak.

8) Kesehatan dan Cacat Fisik

Proses pertumbuhan dan perkembangan fisik yang cepat terjadi pada masa kanak-kanak dibandingkan masa remaja dan dewasa. Laju pertumbuhan fisik motorik anak dan ketrampilan motorik akan terhambat apabila anak tidak memiliki kesehatan yang baik, mengalami cacat mental dan kondisi kesehatan yang buruk hal ini berakibat pada tidak optimalnya perkembangan motorik anak.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia dini. Faktor-faktor tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi genetik, jenis kelamin, kecerdasan/IQ, dan kesehatan serta cacat fisik. Sedangkan faktor eksternal meliputi makanan, lingkungan, pemberian stimulasi dan pola asuh. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan dengan baik apabila diberikan stimulus dan pencegahan terhadap faktor yang menghambat perkembangan motorik anak. Peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan pada hal ini dikarenakan dalam perkembangan motorik, anak memerlukan bantuan dari orang lain.

d. Pentingnya Pengembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini

Salah satu faktor yang berperan penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan adalah perkembangan motorik. Menurut Hurlock (Indrijati, 2016: 33) pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu yaitu:

- 1) Melalui ketrampilan motorik, anak bisa menghibur dirinya dan mendapatkan perasaan senang Seperti anak senang memiliki ketrampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola
- 2) Melalui ketrampilan motorik, anak bisa bergerak dari tempat satu ke lainnya dan bisa berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri. Hurlock (1978: 150) menyatakan bahwa dengan melakukan kegiatan sendiri anak akan banyak mendapatkan kebahagiaan dan rasa percaya diri. Kebergantungan pada orang lain akan menimbulkan kekecewaan ketidakmampuan diri
- 3) Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis dan baris berbaris
- 4) Melalui perkembangan motorik yang normal akan memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya, bahkan akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan) (Yusuf: 105)
- 5) Perkembangan ketrampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self-concept* atau kepribadian anak

Jadi, jika kemampuan fisik dan motorik anak berkembang dengan baik, anak akan melakukan kegiatan dengan baik pula. Perkembangan

fisik dan motorik yang baik merupakan dasar bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan yang lebih luas.

e. Stimulasi Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Bloom (Suyadi, 2010:8) menjelaskan bahwa mengklasifikasikan domain psikomotorik dalam lima kategori, dimulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi untuk menunjukkan rentang penguasaan psikomotorik mulai dari gerakan yang kaku hingga gerakan yang lancer dan luwes, teori Dave yang didasarkan pada teori Bloom ini digunakan sebagai pijakan untuk memberikan stimulasi bagi perkembangan fisik motoric anak usia dini.

1) *Imitation* (Peniruan) adalah kemampuan untuk meniru gerakan yang telah dilatih sebelumnya. Anak bisa belajar dengan mendengarkan atau memperlihatkan gerakan tersebut. Peningkatan kemampuan fisik-motorik bisa dilakukan dengan memperagakan gerakan atau menonton tayangan film. Stimulasi yang bisa diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik-motorik pada tahap ini adalah dengan menirukan gerakan binatang, suara burung, atau gerakan-gerakan lainnya.

2) *Manipulation* (penggunaan konsep) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan fisik-motorik. Anak pada tahap ini belajar melalui arahan, penampakan gerakan, dan latihan untuk menetapkan keterampilan gerak tertentu. Stimulasi yang bisa diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik-motorik pada tahap

ini adalah melatih keterampilan tertentu seperti menggunakan sendok makan, gunting, gergaji, atau gerakan-gerakan lompat, loncat, dan skipping.

- 3) *Presition* (Ketelitian) adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerak yang mengidentifikasi tingkat kedetailan tertentu. kemampuan gerak fisik-motorik pada tahap ini hampir sama dengan kemampuan gerak fisik-motorik pada tahap manipulasi. Pada tahap ini, anak telah mencapai tingkat kontrol yang lebih tinggi sehingga kesalahannya dapat dieliminasi. Beberapa stimulasi yang dapat membantu anak mencapai kemampuan gerak fisik-motorik ini adalah berjalan mundur, menendang bola, melempar bola, menangkap, dan berjalan zig-zag.
- 4) *Articulation* (perangkaian) adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan secara kombinasi dan berkesinambungan. Untuk meningkatkan kemampuan ini, kita perlu mengurutkan serangkaian gerakan secara berkesinambungan, konsisten, ajeg dan luwes. Ada beberapa stimulasi yang bisa diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik, seperti menggambar, mengetik, menulis, dan aktivitas lainnya.
- 5) *Naturalization* atau kewajaran/kealamiahan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara wajar dan luwes. Untuk mencapai tahap ini, dibutuhkan koordinasi tingkat tinggi antara saraf, pikiran, mata, tangan, dan anggota tubuh lainnya. Contohnya adalah gerakan acrobat, pantomim, dan tampil bergaya. Agar gerakan ini bisa dilakukan dengan

sempurna, maka harus dilatih berulang-ulang hingga mencapai kelenturan dan keluwesan gerakan yang diinginkan.

Menurut Indrijati (2016: 33) meningkatkan kecerdasan fisik motorik sangat penting bagi anak karena suksesnya perkembangan tersebut menjadi landasan bagi perkembangan-perkembangan pada subjek lainnya. Untuk mencapainya dapat dilakukan dengan cara menstimulasi anak. Hal ini karena stimulasi dianggap dapat menimbulkan respons yang berefek sebagai latihan fisik motorik pada anak usia dini yang memang sedang dalam masa pertumbuhan yang cukup cepat. Berikut stimulasi yang bisa diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak yang telah memiliki dasar perkembangan fisik yang cukup pada usia 1-5 tahun. Stimulasi sederhana yang dapat dilakukan anak dirumah maupun disekolah pada saat anak sambil bermain (Yusuf: 105). Berikut beberapa diantaranya:

- 1) Dasar-dasar keterampilan untuk menulis berbagai jenis huruf sesuai dengan kebudayaan (huruf kanji, Arab, dan Latin) dan menggambar atau melukis.
- 2) Keterampilan berolahraga (seperti senam, menari, olah tubuh, atau menggunakan alat-alat olah raga atau alat tari).
- 3) Gerakan-gerakan permainan, seperti meloncat, memanjat, dan berlari.
- 4) Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan kedisiplinan dan ketertiban. Misalkan dalam baris berbaris di dalam menari (Indrijati, 2016: 33).
- 5) Menggunakan gerakan ibadah misalnya gerakan shalat.

Jadi stimulasi sangat penting untuk perkembangan fisik dan motorik anak. Orangtua perlu memberikan sikap yang lebih terbuka dan kegiatan yang mengasah keterampilan fisik motorik. Selain itu, fasilitas permainan yang memungkinkan gerak bebas juga sangat membantu. Dengan begitu, anak dapat memantapkan keterampilan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar yang akan menjadi dasar pada gerakan-gerakan berikutnya seperti menulis, menggambar, menggunting, keterampilan olah raga, olah tubuh, dan menari.

2. Bermain Sunda Manda

a. Pengertian Bermain

Bermain erat kaitannya dengan anak usia dini karena pada dasarnya anak usia dini menyukai kegiatan bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna (M. Yazid Busthomi, 2012:77). Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang oleh anak usia dini dan disebut bermain jika di dalamnya terdapat unsur kesenangan dan kebahagiaan untuk anak usia dini (M. Fadlillah, 2017:6). Lebih lanjut lagi menurut M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz (2014:41-42) bermain merupakan suatu kegiatan bersenang-senang yang dilakukan dengan senang dan menyenangkan diri.

Hurlock (1978) (Dalam Mayke S. Tedjasaputra 2001: 52) membagi bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan yang menimbulkan perasaan senang dari individu itu

sendiri, kesenangan tersebut bisa berbentuk kesenangan karena berlari atau membuat lilitan atau cat. Sedangkan bermain pasif merupakan kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari orang lain jadi anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, anak hanya melihat orang lain bermain atau menonton tv. Bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan hiburan.

Menurut Freud yang menjabarkan teori psikoanalisa (Dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001:7) bermain dipandang sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya. Pandangan tersebut memberi pemahaman bagi para ahli jiwa untuk memanfaatkan bermain sebagai alat untuk mendiagnosa masalah yang dialami anak serta sebagai sarana untuk mengobati jiwa anak yang di terapkan dalam terapi bermain.

Bermain dapat dibagi menjadi dua bagian, yang pertama diartikan sebagai “*play*”, yaitu suatu aktivitas bermain dimana hanya mencari kesenangan tanpa memikirkan menang atau kalah. Yang kedua diartikan sebagai “*games*”, yaitu suatu aktivitas bermain yang memberlakukan menang dan kalah.

Menurut Hughes 1999 (Dalam Andang Ismail 2012:24) seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development* mengatakan bahwa kegiatan bermain berbeda dengan bekerja, dimana pada kegiatan bermain harus mengandung unsur sebagai berikut:

- 1) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.

- 2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- 3) Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- 4) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas.
- 5) Melakukan secara aktif dan sadar.

Lebih lanjut lagi Joan Freeman dan Utami Munandar 1996 (Dalam Andang Ismail 2012: 27) mengemukakan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangannya secara utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas/kegiatan yang terdapat unsur-unsur tertentu di dalamnya dan dilakukan oleh seorang anak yang mana kegiatan bermain tersebut menimbulkan perasaan senang dan bahagia serta sebagai media yang digunakan oleh anak untuk mengatasi masalahnya atau mengungkapkan perasaannya. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan dan pengalaman yang dapat merangsang proses perkembangannya dari semua aspek perkembangannya meliputi: nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial dan emosional, serta seni dan kreativitas

b. Tahapan Bermain

Dalam bermain pada anak usia dini tidak hanya berjalan begitu saja akan tetapi ada tahap-tahap yang dilaluinya. Menurut Mildred Parten

1932 (Dalam Mayke S. Tedjasaputra 2001: 21) ada enam tahapan diantaranya sebagai berikut:

1) *Unoccupied Play*

Pada tahap ini seorang anak tidak benar-benar terlibat langsung dalam kegiatan bermain. Tetapi hanya mengamati kejadian di sekitar anak yang menarik perhatian. Apabila tidak ada kejadian yang menarik maka anak akan menyibukkan diri dengan memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

2) *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Solitary Play (Bermain Sendiri) umumnya terjadi pada anak yang berusia masih muda. Mereka bermain sendiri dan tidak mempedulikan kehadiran orang lain disekitarnya. Perilakunya cenderung egosentris dengan ciri-ciri tidak ada usaha berinteraksi, pusat perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Kehadiran orang lain akan diperhatikan apabila anak tersebut akan mengambil alat mainnya.

3) *Onlooker Play* (Pengamat)

Tahap ini merupakan kegiatan bermain dengan cara mengamati anak lain yang sedang bermain dan menimbulkan rasa yang semakin besar untuk melakukan kegiatan yang dilakukan oleh anak yang diamati. Keadaan seperti ini terjadi pada anak usia dua tahun dan bisa juga pada anak yang belum mengenal lingkungannya sehingga malu

dan ragu untuk bergabung bersama anak yang melakukan kegiatan bermain. Anak mungkin juga mengajukan pertanyaan dan memperhatikan perilaku serta perakapan anak-anak yang diamati. Ketiga jenis kegiatan ini dikategorikan sebagai *Nonsocial Play* karena rendahnya factor minimalnya factor interaksi sosia yang terjadi dalam ketiga jenis kegiatan bermain tersebut.

4) *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Pada tahap ini nampak dua anak atau lebih melakukan kegiatan bermain menggunakan alat yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama akan tetapi bila diperhatikan mereka tidak melakukan ineteraksi. Mereka melakukan kegiatan sama secara bersamaan. Hal ini bisa dilihat ketika anak sedang bermain mobil-mobilan, lego, atau balobalok, sepeda dan sepatu roda tanpa ada interaksi. Dengan melakukan kegiatan ini anak-anak melakukan kontak dengan anak lain. Mereka tidak kerja sama, melainkan melakukan kegiatan parallel dan mereka masih memiliki rasa egosentrisme serta belum mamp memahami atau berbagai rasa dan kegiatan dengan anak lain.

5) *Assosiative Play* (Bermain Asosiatif)

Bermain asosiatif ditandai dengan adanya interaksi antara sesama anak yang sedang melakukan kegiatan bermain. Mereka saling tukar alat permainan akan tetapi mereka tidak terlibat kerja sama. Sebagai contoh anak yang sedang melakukan kegiatan

menggambar mereka saling bertukar pensil warna, memberi komentar satu sama lain, tetapi sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri dan tidak ada interaksi antara mereka. Hal seperti ini biasanya muncul pada anak prasekolah. Kerjasama yang timbul pada anak bisa bertumbuh tergantung dengan interaksinya dengan anak lain.

6) *Cooperative Play* (Bermain Bersama)

Bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama serta pembagian tugas, pembagian peran antara anak-anak untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya bermain balok, dokter-dokteran dll. Pada anak usia lima tahun sudah nampak adanya kegiatan bermain ini, akan tetapi perkemangannya tergantung pada latar belakang bagaimana orang tua memberikan kesempatan dan dorongan pada mereka. Jika orang tua kurang dalam memberikan kesempatan dan dorongan maka bisa saja kegiatan bermain bersama ini belum nampak pada anak usia lima tahun. Kegiatan bermain ini juga sebagai salah satu sarana agar anak membaur dengan orang lain.

Lebih lanjut lagi Jean Piaget 1962 (Dalam Andang Ismail 2009: 46) mengemukakan tahapan bermain bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- 1) *Sensory Motor Play* (Bermain yang mengandalkan indra dan gerakan-gerakan tubuh). (+ 3 atau 4 bulan sampai dengan setengah tahun)

Bermain dimulai pada perkembangan kognitif sensoris motor sebelum usia 3-4 bulan, gerakan dan kegiatan anak belum bisa dikatakan

bermain. kegiatan yang dilakukan bayi merupakan kegiatan pengulangan dari hal-hal yang sebelumnya. Jean Piaget memberi nama dengan *reproductive assimilation*. Kegiatan tersebut merupakan bibit dari bermain. Usia 3-4 bulan kegiatan anak mulai terkoordinasi dan anak mempelajari bahwa menarik mainan ditempat tidurnya akan menimbulkan suatu kejadian yaitu bergerak dan berbunyi sehingga menimbulkan rasa senang yang bersifat fungsional. Pada usia 7-11 bulan kegiatan anak mulai bervariasi dan bukan hanya pengulangan. Usia 18 bulan anak mampu melakukan gerakan variasi dan percobaan aktif pada alat mainannya. Hal ini merupakan awal penjelajahan sistematis terhadap lingkungan.

2) *Symbolic* atau *Make Believe Play* (+ 2-7 tahun)

Pada periode praoperasional yang terjadi antara 2-7 tahun dapat dikategorikan sebagai *Symbolic* atau *Make Believe Play*. Dalam hal ini anak menunjukkan tanda seperti mampu berkhayal dan pura-pura serta menggunakan benda-benda disekitar sebagai simbol atau merepresentasikannya. Misalnya menjadikan sapu sebagai kuda-kudaan menganggap kertas sebagai uang dll. Pada tahap ini anak akan sering bertanya dan menjawab. Anak sering kali bertanya hanya sekedar bertanya dan meskipun sudah dijawab mereka akan terus bertanya. Bermain simbolik berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Seiring berjalannya waktu bermain simbolik ini akan semakin bersifat

konstruktif (mendekati kenyataan) dan mampu melatih daya piker anak dan menyesuaikan anak dengan lingkungan.

3) *Social Play Games with Rules* (+8-11 tahun)

Dalam tahap ini bermain sudah menggunakan nalar dan logika serta bersifat objektif. Dalam kegiatan ini anak lebih dikendalikan oleh aturan yang ada dalam permainan.

4) *Games with Rules and Sports* (11 tahun ke atas)

Dalam kegiatan olahraga tentunya juga ada aturan. Sama seperti kegiatan bermain, olahraga juga sangat menyenangkan bagi anak-anak meskipun peraturannya lebih ketat. Dalam kegiatan ini anak akan senang melakukan kegiatan secara berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya Jean Piaget 1951 (Dalam Mayke, 2001). Lambat laun Jean Piaget menyadari bahwa kegiatan bermain bukan hanya mendapat kesenangan semata tetapi juga untuk memperoleh hasil kerja yang baik dan menang.

Kemudian Elizabeth B. Hurlock 1999 (Dalam Andang Ismail 2009:

49) mempunyai pandangan lain mengenai tahapan bermain, berikut tahapan-tahapannya:

1) Tahap Penjelajahan (*Eksploratory Stage*)

Tahap ini merupakan kegiatan mengenai objek atau orang lain. Anak-anak akan mencoba menjangkau benda disekelilingnya dan mengamatinya. Hal ini dimulai sejak usia 3 bulan. Seiring bertamahnya

usia maka penjelajahan yang dilakukan oleh anak akan semakin luas pula.

2) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Hurlock berpendapat bahwa bermain dengan alat permainan dimulai pada tahun pertama dan puncaknya pada usia 5-6 tahun. Awalnya anak hanya mengeksplorasi mainannya saja. Pada usia 2-3 tahun mereka membayangkan bahwa mainannya dapat hidup, bergerak, berbicara dan merasakan. Seiring bertambahnya usia dan kemampuan berfikir, anak tidak lagi menganggap mainannya dapat hidup dan minatnya pada alat permainan menurun. Mereka menganggap alat permainan sifatnya menyendiri sedangkan mereka membutuhkan teman. Setelah memasuki duni sekolah anak akan menganggap bermain dengan alat permainan sebagai permainan anak kecil.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Setelah memasuki sekolah jenis permainan anak sudah berbeda. Pada atahap ini mereka tertarik dengan permainan seperti olahrag, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Seiring bertambahnya usia dan mendekati puber mereka kehilangan minat dalam permainan. Mereka banyak menghabiskan waktu untuk melamun apabila diperlakukan dengan tidak baik, pada saat berkorban dan tidak dimengerti oleh siapapun (Hurlock, 1999).

Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) (Dalam Andang Ismail 2009:51) menyebutkan bahwa perkembangan bermain kognitif adalah sebagai berikut:

1) Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Kegiatan bermain tahap ini bersifat sederhana dan berulang-ulang dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya berlari berkeiling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan, membentuk tanah liat dan lilin tanpa tujuan tertentu, biasanya hal seperti ini akan namak pada anak yang berusia 1-2 tahunan.

2) Bermain Bangun-membangun (*Constructive Play*)

Dalam kegiatan bermain ini anak akan membuat sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia. Sebagai contoh dengan balok dan lego, menggambar, menyusun kepingan kayu bergambar atau semacamnya. Kegiatan bermain seperti ini terlihat pada anak usia 3-6 tahun.

3) Bermain Pura-pura (*Make Believe Play*)

Kegiatan ini mulai dilakukan pada usia 3-7 tahun. Dalam permainan ini nak-anak menirukan kegiatan orang lain yang pernah dijumpainya. Anak juga melakukan peran imajinatif dari film atau dongeng. Contohnya: gatotkaca, polisi, spiderman dll.

4) Permainan dengan Peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan jenis ini dilakukan anak yang berusi 6-11 tahun. Anak sudah memahami peraturan yang berlaku dalam sebuah permainan.

Lambat laun mereka akan menyadari bahwa peraturan dapat diubah sesuai dengan kesepakatan dan tidak terlalu menyimpang.

Menurut Kathleen Staseen Berger (1983) kegiatan bermain dapat dibedakan atas:

- 1) Sensory Motor Play (kegiatan yang mengandalkan indra dan gerakan-gerakan tubuh)
- 2) Mastery Play (bermain untuk menguasai ketrampilan tertentu)
- 3) Rough and Tumble Play (bermain kasar)
- 4) Social Play (bermain bersama)
- 5) Dramatic Play (bermain peran atau khayal)

Dari beberapa penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa setiap ahli memiliki pendapat yang berbeda terhadap tahapan bermain pada anak usia dini. Masing-masing terdapat beberapa tahapan dan aspek yang ditekankan pada setiap pendapat para ahli yang tentu saja berbeda.

c. Jenis-Jenis Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak lepas dari anak usia dini. Permainan tersebut mengandung banyak manfaat untuk anak usia dini. Banyak berbagai jenis bermain yang dapat dilakukan oleh anak usia dini. Andang Ismail (2009: 90) menyebutkan jenis-jenis permainan terbagi atas empat kerangka besar yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan Subjek dan Ruang

Berdasarkan subjek dan ruangnya jenis-jenis permainan terdiri atas:

a) Permainan Bayi

Permainan sederhana yang dilakukan dengan anggota keluarga yang lebih besar dan dapat membuat bayi senang sebelum usia satu tahun.

b) Permainan Individual (permainan perorangan)

Anak yang berusia 4-5 tahun bermain dengan menguji kecakapannya dari pada kesenangannya. Kegiatan bermain ini bersifat perorangan peraturannya sedikit, sering diubah dan dilanggar. Misalnya: memukul bola, loncat tangga, loncat dengan satu kaki.

c) Permainan Social (tetangga)

Selain anak-anak tertarik dengan permainan perorangan anak juga mulai tertarik dengan permainan tetangga, permainan kelompok yang tidak terdefinisi dimana semua orang dapat bermain. contoh dari permainan ini adalah petak umpet dan bermain polisi dan penjahat.

d) Permainan Tim

Permainan ini populer dikalangan anak usia 8-10 tahun. Permainan ini terorganisasi dan memiliki peraturan dan persaingan yang tinggi. Anak yang bermain pada mulanya sedikit dan lambat laun akan menjadi banyak. Permainannya biasanya sepak bola, basket dll.

e) Permainan Dalam Ruangan

Permainan di dalam rumah tidak begitu melelahkan dan menguras tenaga karena tidak menekankan pada aktivitas fisik melainkan lebih kepada motorik halus, intelegensi karena pada ruangan alat permainan yang tersedia terbatas dan yang kecil-kecil.

2) Berdasarkan Struktur Geografi

a) Permainan Anak Kota

Jenis permainan anak kota secara garis besar dapat dibedakan atas: pertama, permainan dari kalangan anak-anak mampu dan kedua, permainan dari kalangan anak yang di kampung dan pinggiran kota. Permainan pada anak kota yang orang tuanya mampu sangat berbeda dengan anak pinggiran kota. Anak-anak yang mampu tidak diperbolehkan orang tuanya untuk bermain diluar dikarenakan berbahaya, maka dari itu orang tua mereka membelikan permainan dari pabrik berupa robot-robotan dan barang elektronik. Anak juga akan merasa bosan dengan permainan elektronik tersebut karena bentuknya sama dan akan mengeluarkan suara yang sama tidak berubah.

Berbeda dengan anak pinggiran kota. Sulit dibayangkan mereka juga mendapatkan fasilitas yang sama. Bagi mereka bermain dan permainan apa saja dan dimana saja tidak masalah karena masih banyak kebutuhan lainnya yang jauh lebih penting

dibandingkan untuk membeli permainan dari pabrik. Ketika mereka pergi ke pusat kota mereka akan menjumpai berbagai macam permainan yang dipajang dietalase took. Sepulangnya mereka membuat permainan yang serupa tapi dengan bahan dan alat seadanya. Aktivitas anak pinggir kota ini sangat baik karena kreatifitas mereka akan berkembang dan daya cipta tertuangkan. Hasil buatan mereka lebih bernilai dibandingkan dengan buatan pabrik.

b) Permainan Anak Desa

Banyak sekali permainan yang terdapat di desa. Ada permainan yang dilakukan tidak terikat pada musim tertentu dan musim tertentu. Permainan anak desa sudah beda coraknya dengan permainan anak kota. Anak-anak desa biasanya sudah diikutsertakan dalam kegiatan orang tua. Mereka melakukan permainan sampil membantu orang tuanya.

3) Berdasarkan Bentuk dan Muatan Ketrampilan

a) Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengandung banyak nilai budaya yang diwariskan dari para leluhur terdahulu da nada baiknya dilestarikan. Pada permainan tradisional ada yang sifatnya bertanding (games) dan mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu luang. Permainan- permainan tersebut juga dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin ada yang khusus untuk

anak laki-laki dan ada yang untuk anak perempuan serta cara bermainnya juga terdapat pengelompokan ada yang bermain satu lawan satu dan kelompok.

Permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, dan keluwesan dalam menirukan gerakan. Banyak sekali manfaat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, jika terus dilestarikan maka akan membentuk jiwa keanusiaan yang aktif dan handal pada anak.

b) Permainan Modern

Sebagian ahli pendidikan berpendapat bahwa mainan elektrik tidak mengembangkan kreativitas dalam pertumbuhan anak. Tapi pada kenyataannya mainan elektrik ini laku keras diseluruh belahan dunia. Permainan modern ditandai dengan adanya system produksi yang menggunakan teknologi mesin bersifat atraktif dan elektrik. dalam hal ini orang tua sebaiknya tidak mudah terpancing untuk selalu memenuhi keinginan anak. Orang tua perlu berkomunikasi dengan anak tentang mainan yang boleh dan tidak boleh dibeli serta disertai dengan alasan yang jelas. Hal ini bisa digunakan sebagai cara agar anak menjadi diri sendiri dan tidak terbawa jaman dan membeli barang yang hanya digunakan sesaat.

4) Berdasarkan Kerangka Manfaat

a) Mainan Umum

Secara umum bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Sebab permainan merupakan kegiatan yang membantu anak mencapai perkembangannya.

b) Mainan Edukatif

Pada dasarnya semua bentuk dan jenis permainan anak mengandung unsur pendidikan dan bersifat edukatif. Ketika sedang melakukan aktivitas bermain secara tidak langsung anak sesungguhnya juga sedang belajar dan mencari manfaat untuk pengalaman hidupnya.

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa jenis-jenis bermain terbagi atas 4 kerangka besar dan pada setiap kerangka memiliki jenis-jenis permainan yang beraneka ragam. Berdasarkan Subjek dan Ruang terdiri atas: Permainan Bayi, Permainan Individual (permainan perorangan), Permainan Social (tetangga), Permainan Tim, Permainan Dalam Ruangan. Berdasarkan Struktur Geografi: Permainan Anak Kota, Permainan Anak Desa. Berdasarkan Bentuk dan Muatan Keterampilan: Permainan Tradisional, Permainan Modern. Berdasarkan Kerangka Manfaat: Mainan Umum, Mainan Edukatif.

d. Manfaat Bermain

Selain sebagai sarana untuk bersenang-senang dan sebagai pembelajaran, kegiatan bermain juga mempunyai banyak manfaat.

Seperti dikemukakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar 1996 (Dalam Andang Ismail 2009: 27) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sebagai sarana untuk menyalurkan energy berlebih yang dimiliki anak. Energy berlebih dimiliki oleh anak karena anak-anak bebas dari rasa tekanan ekonomi dan sosia dan terancam (Sciller & Speencer).
- 2) Sebagai media untuk mempersiapkan hidupnya kelak. Secara tidak langsung ketika anak-anak bermain peran mereka memerankan pekerjaan atau kegiatan dimasa yang akan datang (Karl Groos).
- 3) Melaanjutkan citra kemanusiaan. Melalui kegiatan bermain anak-anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia (Teori Rekapitulasi). Kegiatan berlari, melompat, melompat, menendang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley Hall).
- 4) Untuk membangun energy yang hilang setelah bekerja berjam-jam (Lazarus)
- 5) Untuk memperoleh keringanan atas hal yang tidak diperolehnya. Melalui kegiatan bermain ini anak memuaskan keinginannya yang terpendam dan tertekan.
- 6) Sebagai sarana untuk melepaskan perasaan dan emosinya yang tidak dapat diungkapkan
- 7) Memeberikan stimulus pada pembentukan kepribadian, karena kepribadian tumbuh dan berkembang memerlukan stimulus (Appleton)

Lebih lanjut lagi Andang Ismail (2009:29) disebutkan bahwa manfaat bermain diantaranya yaitu:

- 1) Sarana untuk membawa anak ke dalam kehidupan masyarakat. dengan bermain anak akan berinteraksi dengan banyak orang dan perlahan tumbuhlah rasa kebersamaan sebagai bentuk perasaan social
- 2) Sebagai sarana untuk mengenal kekuatan diri sendiri serta dapat mengenal bahan atau sifat benda yang mereka mainkan
- 3) Untuk mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Anak laki-laki dan perempuan jika diberi kertas kosong mereka akan menghasilkan karya yang berbeda
- 4) Untuk melatih menempa emosi. Pada saat bermain anak memiliki perasaan yang menikmati permainannya dan juga sebaliknya.
- 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Perasaan seperti itu dapat menjauhkan anak dari perasaan iri dengki dsb.
- 6) Untuk melatih anak menaati peraturan dan kejujuran (ulkifli, 2001)

Selanjutnya menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001:38) manfaat bermain ada 10 yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Fisik
- 2) Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Apek Motorik Kasar dan Motorik Halus
- 3) Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Sosial

- 4) Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Emosi Atau Kepribadian
- 5) Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Kognisi
- 6) Manfaat Bermain Untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan
- 7) Manfaat Bermain Untuk mengembangkan Ketrampilan Olahraga dan Menari
- 8) Pemanfaatan Bermain Oleh Guru
- 9) Pemanfaatan Bermain Sebagai Media Terapi
- 10) Pemanfaatan Bermain Sebagai Media Intervensi

Dari pengertian mengenai manfaat bermain di atas dapat dijabarkan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini tidak hanya untuk mendapatkan kesenangan semata akan tetapi memiliki banyak manfaat yang beragam dan dapat membantu untuk mestimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak, seperti aspek fisik motorik, nilai agama moral, bahasa, seni, dan social emosional.

e. Fungsi Bermain

Selain mempunyai banyak manfaat bermain juga mempunyai banyak fungsi. Menurut Mayke (2001:36) secara garis besar fungsi bermain dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1) Sebagai Alat Pendidikan

Kegiatan bermain merupakan salah satu cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan aspek anak seperti aspek fisik motorik, nilai agama moral, bahasa, kognitif, seni, social emosional

dan meningkatkan kecerdasan anak. Dengan ini pula anak bisa mengenal lingkungan dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut para ahli cara paling efektif untuk belajar anak ada pada permainan, karena dapat mendorong anak untuk memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih dalam. Bermain yang baik adalah bermain yang kreatif dan aktif menyenangkan dan bersifat mendidik. Maka dari itu memperhatikan kematangan dan usia sangat penting.

2) Sebagai Salah Satu Alat Perawatan

Kegiatan bermain banyak dipakai oleh ahli untuk menangani kejiwaan anak. Karena dengan bermain anak dapat mengungkapkan pertentangan batin, kecemasan, dan ketakutan. Salah satunya juga untuk menangani anak autis. Anak autis lebih mudah belajar apabila mereka bisa melihat atau memanipulasi sesuatu (*visual learner* atau *kinesthetic/hands-on learner*).

Sedangkan menurut Ardini dan Anik (2018) bermain memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan energi anak yang berlebih
- 2) Memulihkan energi yang terkuras setelah bekerja
- 3) Melatih ketrampilan tertentu
- 4) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- 5) Membantu anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri.

- 6) Memberi kesempatan anak untuk berasisiasi guna memperkaya dan mendapat pengetahuan

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain tidak hanya sebagai ajang untuk bersenang-senang bagi anak akan tetapi kegiatan bermain memiliki fungsi dalam bidang pendidikan sekaligus sebagai salah satu metode yang digunakan untuk menangani kebutuhan khusus pada anak. Serta dapat melatih ketrampilan fisik, mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan untuk mengeksplorasi lingkungan.

f. Pengertian Sunda Manda

Sunda manda merupakan salah satu permainan yang ada di Indonesia. Permainan ini konon katanya sudah ada sejak jaman belanda. Tidak hanya dikenal diberbagai daerah di Indonesia, sunda manda juga banyak dikenal di belahan dunia seperti india, belanda, dan inggris. Sunda dikenal sebagai sunda manda, engklek, angkel, angkling, obak, dan masih banyak lagi. Kata sunda berasal dari bahasa belanda yaitu, “Zondag-mandag”. Zondag menggambarkan perebutan sawah pada zaman colonial belanda. Sementara itu permainan ini dikenal di inggris dengan nama “hopskotch” yang katanya sudah ada sejak zaman romawi kuno. Dari fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa sunda adalah permainan yang sudah berumur ratusan bahkan ribuan tahun. Jadi tidak heran jika permainan ini dikenal dengan berbagai nama (Tim Playplus Indonesia, 2016:84).

Menurut Ismail (2012: 292), Permainan Sunda Manda adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak perempuan berusia 5-13 tahun. Permainan ini dapat dimainkan di halaman rumah atau lapangan yang datar dengan ukuran sekitar 240 cm x 100 cm. Alat yang dibutuhkan untuk bermain hanya sebuah benda pipih yang disebut Era, yang biasanya terbuat dari batu pipih, kulit kerang, pecahan gerabah, dan kapur untuk membuat garis.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005:7) permainan ini dinamakan engklek atau ingkling. Permainan ini dinamakan demikian karena dilakukan dengan cara engklek, yaitu melompat dengan satu kaki. Permainan ini biasa dilakukan di halaman rumah atau di lapangan. Lama permainan ini tidak mengikat, namun biasanya akan berakhir jika ada yang mendapatkan hasil (sawah atau omah “rumah”).

Menurut Novi Mulyani (2016: 116) permainan sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak sebab anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya otot kaki harus kuat. Menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Desta Rista (2016:46) menyatakan bahwa sunda manda memiliki berbagai macam manfaat salah satunya melatih motorik kasar. Perkembangan saraf motorik kasar yang baik akan membantu anak-anak untuk lebih aktif mempunyai daya tahan tubuh yang lebih kuat serta memiliki tubuh yang lentur.

Menurut Andreas Supriyono (2018:14) engklek adalah salah satu permainan tradisional anak Indonesia zaman dulu. Permainan ini banyak

disukai anak-anak perempuan. Namun jangan salah, engklek juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Jadi, tidak hanya anak perempuan yang bermain engklek. Hingga sekarang permainan tradisional satu ini pun masih diminati anak-anak zaman modern.

Dari paparan di atas dapat diketahui *sunda manda* merupakan salah satu permainan jaman dahulu yang termasuk ke dalam jenis permainan tradisional dan masih dimainkan sampai sekarang. Permainan *sunda manda* dikenal dalam banyak istilah diberbagai daerah di Indonesia. Dalam memainkannya permainan ini memerlukan kekuatan otot kaki dan keseimbangan karena hanya menggunakan satu kaki. Alat dan media yang digunakan dalam permainan ini adalah era tau batu pipih dan kapur untuk membuat garis. Tidak ada batasan jenis kelamin dan kalangan untuk memainkan permainan ini.

g. Cara Memainkan *Sunda Manda*

Setiap permainan memiliki caranya tersendiri untuk memainkannya salah satunya *sunda manda*. Permainan ini dilakukan menggunakan kekuatan kaki dan membutuhkan keseimbangan cara melakukan permainan *sunda manda* menurut Tim PlayPlus Indonesia (2016:84) adalah sebagai berikut:

- 1) Dimainkan oleh 2-5 orang anak yang umumnya perempuan
- 2) Membuat bidang permainan *sunda manda* pada tanah atau lantai
- 3) Menentukan urutan bermain dengan cara *sut* untuk yang memainkan hanya 2 orang dan *hompimpah* untuk jumlah pemain lebih dari 2

- 4) Setiap pemain menyiapkan gico atau gacoknya masing-masing
- 5) Pemain melempar gico pada petak pertama sunda dan tidak boleh mengenai gari atau meleset, harus didalam bidang
- 6) Kemudian pemain melompat-lompat dengan satu kaki melewati petak-petak sunda kemudian kembali ke start. Sebelum kembali ke start pemain mengambil giconya terlebih dahulu kemudian melewati petak tersebut dan tidak boleh menginjak gico pemain lainnya atau menginjak garis. Jika peraturan ini dilanggar maka kesempatan bermain berpindah ke pemain lain
- 7) Permainan tersebut dilanjutkan terus menerus sampai giconya melewati semua petak. Jika pemain tersebut berhasil maka ia memiliki kesempatan untuk mendapatkan sawah dengan cara melemparkan giconya dengan membelakangi bidang permainan. Petak pada jatuhnya gico ditandai dengan tanda khusus seperti bintang.
- 8) Pemain tidak boleh menginjak sawah yang sudah ditandai tersebut dan sebaliknya pemain yang memiliki sawah menginjaknya dengan kedua kaki

Syaripuddin (2019:86) memaparkan cara memainkan permainan sunda manda adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain harus mempunyai batu (gacuk)
- 2) Setiap pemain hanya boleh melompat di kotak – kotak dengan menggunakan satu kaki dan tidak boleh menyentuh garis

- 3) Batu (gacuk) hanya dapat dilempar kesatu kotak awal dan mengikuti kesepakatan pemain lainnya
- 4) Jika gacuk telah dilempar maka kotak tersebut tidak boleh di pijak/ ditempati oleh setiap pemain
- 5) Para pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan mengelilingi kotak dengan satu kaki.
- 6) Peserta permainan tidak dibenarkan untuk melemparkan gacuk nya melebihi kotak yang sudah di sediakan.
- 7) Adapun pemain yang melakukan kesalahan maka pemain Jika ada pemain dinyatakan gugur dan dilanjutkan oleh pemain yang lainnya
- 8) Pemain yang pertama menyelesaikan kotak tersebut satu putaran maka gacuk dapat dilemparkan kearah belakang/membelakangi kotak tersebut
- 9) Jika batu dilemparkan jatuh ke daerah salah satu petak maka petak tersebut menjadi hak atau daerah kekuasaannya
- 10) Setelah daerah menjadi hak pemain atau daerah kekuasaan pemain ia dapat berdiri menggunakan kedua kakinya selama permainan masih berlangsung

Dari penjelasan terkait dengan cara memainkan sunda manda di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sunda manda dilakukan dengan cara yang sama.

h. Manfaat Sunda Manda

Banyak manfaat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan sunda manda tersebut. Menurut Tim PlayPlus Indonesia (2016:85) nilai nilai yang dapat diambil dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat belajar bersosialisasi, menghargai orang lain, melatih kejujuran, kesabaran, ketelatenan, dan sportivitas dalam menaati peraturan, mengandung nilai kerja sama dan komunikasi secara aktif
- 2) Bisa belajar sambil bermain serta permainan ini dapat dilakukan siapa saja tanpa memandang status social.

Lebih lanjut lagi menurut Banu Setyo Adi (2014:47) manfaat yang terkandung dalam permainan sunda manda ada 3 yaitu aspek psikomotor, afektif dan kognitif. Berikut penjabarannya:

- 1) Aspek psikomotor: gerakan melompat pada permainan sunda manda yang dilakukan untuk melewati bidang permainan, keseimbangan dikarenakan saat melakukan gerakan melompat dan mengambil gacuk hanya menggunakan satu kaki, serta ketepatan saat melempar gacuk ke dalam kotak sasaran.
- 2) Aspek afektif: rasa tolong menolong ada dalam permainan ini karena bagi pemain yang sudah mempunyai sawah dapat membantu temannya yang tidak mampu mencapai kotak selanjutnya dengan meminjamkan sawahnya
- 3) Aspek kognitif: pola pikir untuk mampu melakukan gerakan dan menyadari gerak dasar yang dilakukan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sunda manda tidak hanya untuk mendapatkan kesenangan akan tetapi dalam permainan ini bermanfaat untuk mengajarkan kepada anak bersosialisasi kepada semua orang tanpa memandang status sosial. Selain itu bermain sunda manda dapat mengasah aspek motorik dan aspek perkembangan yang lainnya seperti aspek social emosional dan aspek nilai agama moral.

i. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Sunda Manda

Menurut Sukirman Dharmamulya (Dalam Pica Rae: 2012) kekurangan permainan tradisional ini yaitu anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain dan pada saat giliran anak terakhir ketika bermain tidak maksimal. Kelebihan permainan sunda manda menurut Rae, permainan hopscotch memiliki berbagai manfaat antara lain:

- 1) Untuk perkembangan kognitif, anak belajar, berhitung dan menyusun angka
- 2) Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati teman
- 3) Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sunda manda memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihannya bermain sunda manda diantaranya yaitu: untuk perkembangan

kognitif, untuk perkembangan sosial, dan untuk perkembangan fisik. Sedangkan kekurangannya adalah anak bosan saat menunggu giliran untuk bermain sunda manda.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Supaya tidak terjadi kesamaan penulisan pada judul, isi, maupun penulisan penelitian atau skripsi terdahulu, maka peneliti akan menguraikan judul-judul skripsi, jurnal, artikel yang terdapat relevansi dengan judul tersebut:

Yang pertama skripsi saudara Insun Amelinda (2018) dengan judul Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Di Tk Aba Diponegaran Lendah Kulon Progo Tahun 2018 Jurusan Pendidikan PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Hasil penelitian pengembangan fisik motorik kasar anak usia dini berbasis kearifan lokal di TK ABA Diponegaran Lendah di kelas A dalam pelaksanaan bercerita melalui 3 tahapan yaitu (1) langkah persiapan guru merencanakan proses pembelajaran dengan menyusun RPPH terlebih dahulu. (2) langkah kedua adalah kegiatan inti, dalam kegiatan inti penyampaian cerita disampaikan secara runtut melalui langkah-langkah membuat dan menari. (3) evaluasi, evaluasi yang digunakan di TK ABA Diponegaran Lendah ini adalah menggunakan model checklist dengan memberikan tanda (v) pada setiap kolom dari masing-masing anak yang disesuaikan dengan tingkat masing-masing perkembangan dari anak. Yang membedakan dari

penelitian ini adalah peneliti dalam mengembangkan fisik motorik anak berbasis kearifan lokal.

Yang kedua skripsi saudari Oryza Setiva Zamzanul Sahid (2017) dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Hasil penelitian oryza setiva menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilakukan melalui 1) stimulasi anak untuk paham dan taat pada aturan, 2) stimulasi agar anak sabar menunggu giliran, 3) mengembangkan interaksi antar anak dalam kelompok. Tindakan tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, sebesar 6,67% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria belum berkembang, pada Siklus I sebesar 53,33% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria Berkembang sesuai harapan dan pada Siklus II sebesar 75,67%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak Kelompok A dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% dan pelaksanaan penelitian dihentikan. Adapun yang membedakan dari penelitian di atas adalah peneliti menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Yang ketiga skripsi dari saudari Trias Kartika (2019) dengan judul Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Pertiwi II Kemasari Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil penelitian Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Pertiwi II Kemasari 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. Adapun yang membedakan dari penelitian di atas adalah peneliti melakukan penelitian pada anak kelompok B.

C. Kerangka Berpikir

Fisik motorik merupakan suatu aspek yang perlu dan sangat penting dikembangkan sejak usia dini, dengan fisik motorik maka seseorang akan mampu melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot kecil serta otot

besarnya. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan fisik motorik anak salah satunya dengan kegiatan bermain.

Kegiatan bermain dipilih karena hakikatnya anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan bermain. Perasaan senang dan bahagia akan muncul apabila anak melakukan kegiatan bermain. Tidak hanya itu, kegiatan bermain juga dapat memberi anak pengalaman serta membantu untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya agar berkembang dengan baik. Terdapat macam-macam kegiatan bermain yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Mulai dari bermain di luar ruangan atau di dalam ruangan bermain modern atau yang tradisional.

Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik salah satunya adalah bermain sunda manda. Kegiatan bermain sunda manda merupakan sebuah permainan tradisional yang dilakukan sejak dahulu kala. Bermain sunda manda umumnya dilakukan di halaman rumah atau tanah lapang akan tetapi seiring berjalannya waktu dan perkembangan jaman sunda manda bisa dilakukan di dalam ruangan dengan media yang ada. Kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis membuat permainan ini semakin seru untuk dilakukan. Di dalam permainan ini tidak hanya aspek fisik motorik yang berkembang akan tetapi juga aspek perkembangan lainnya juga ikut berkembang seperti aspek perkembangan sosial emosional.

Dari uraian di atas maka diharapkan melalui kegiatan bermain sunda manda dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Sehingga kemampuan fisik motorik anak dapat berkembang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga yaitu bersifat penemuan artinya data yang diperoleh merupakan data baru dan belum diketahui sebelumnya. Kedua pembuktian, berarti data tersebut membuktikan keraguan informasi dan pengetahuan tertentu, dan ketiga pengembangan yaitu memperluas dan memperdalam pengetahuan yang telah ada (Sugiyono, 2011:2).

Penelitian kualitatif menurut Moleong (2012: 6) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Denzim dan Lincoln (1987) (dalam Lexy J Moleong, 2012:5) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan berlatar alamiah, dan dengan maksud untuk menafikan fenomena yang terjadi serta dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang dilakukan secara alamiah dengan cara mengamati untuk mendapatkan data deskriptif guna mengungkapkan suatu keunikan yang terdapat pada individu, kelompok yang belum pernah ada sebelumnya dan menggunakan berbagai metode yang ada.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di BA Aisyiyah Laban, Mojaban, Sukoharjo. Lokasi tersebut berada di dalam gang desa krajan Rt 04 Rw 06 dan bersebelahan dengan rumah-rumah warga. BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo mempunyai halaman dan mempunyai beberapa permainan outdoor. Penelitian ini maksudkan untuk memperoleh informasi yang nyata terkait dengan pengembangan kemampuan fisik motorik pada murid kelompok A di BA Aisyiyah Laban. Alasan dipilihnya lokasi tersebut karena dalam melakukan pembelajaran fisik motorik menggunakan permainan tradisional yang dipadukan dengan kuis. Hal ini tentu menjadi keunikan tersendiri karena berbeda dengan permainan tradisional yang dilakukan pada umumnya. Bermain sunda manda cenderung dilakukan di lapangan atau di halaman rumah akan tetapi di BA Aisyiyah Laban bermain sunda manda dapat dilakukan di dalam kelas menggunakan puzzle dan di halaman sekolahan sesuai situasi dan kondisi.

Tujuan dari dipadukannya sunda manda dengan kuis tersebut agar anak tertarik dan senang dalam bermain sunda manda. Kegiatan bermain

sunda manda tidak hanya mengasah motorik kasar akan tetapi juga mengasah motorik halus, sebagai contoh saat mengambil dan melempar gacuk pada petak sunda manda. Selain itu kemampuan bersosialisasi anak terasah kemudian anak belajar untuk menaati peraturan permainan serta sabar dalam mengantri untuk menunggu giliran bermain sunda manda.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2022 sampai dengan Januari 2023 yang dilaksanakan pukul 08.00 sampai dengan pukul 10.30 WIB.

Tabel 3. 1 Tabel Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Tahun
1.	Pengajuan Judul	Oktober 2019
2.	BAB 1-3	Januari 2020 - Mei 2020
3.	Seminar Proposal	Desember 2020
4	Pencarian Data	Agustus 2022 - Januari 2023
5.	Analisis Data	Desember 2022 – Januari 2023
6.	Penyusunan BAB 4	Januari 2023 – April 2023
7.	Penyusunan BAB 5	April 2023
8.	Munagrasah	12 Mei 2023

C. Subyek dan Informan

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Untuk mendapat data yang tepat maka perlu ditentukan subyek yang sesuai dengan kebutuhan data. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru kelas A di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan seseorang yang memberikan informasi terkait dengan subyek. Dalam penelitian ini yang menjadi informan penelitian adalah Kepala Sekolah dan Guru lain selain Guru kelas A di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian tentunya mengumpulkan data-data. Pengumpulan data ini merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian dan membutuhkan teknik. Berikut teknik-teknik yang digunakan:

1. Observasi

Nasution (1988) (dalam Sugiyono, 2011:226) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Data menjadi hal yang penting karena ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dapat melalui observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan alat yang canggih.

Marshall (1995) (dalam Sugiyono 2011:226) menyatakan bahwa *“through observation, the reseaecher learn about behavior and the meaning attached to those behavior”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan suatu aktivitas proses mengumpulkan data dengan mengamati suatu kejadian, kegiatan dan perilaku yang dibantu dengan suatu alat guna

mendapatkan informasi dan mendapatkan pengalaman dari proses tersebut. Dalam penelitian ini teknik observasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran dalam pengembangan kemampuan fisik motorik melalui kegiatan bermain sunda manda dan melalui aplikasi whatsapp juga guna mendapatkan data dan informasi.

2. Wawancara

Esterberg (2002) (dalam Sugiyono, 2011:231) mendefinisikan interview sebagai berikut, *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”*. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu.

Menurut Lexy J Moleong (2012:186) wawancara merupakan suatu kegiatan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu proses pertemuan antara dua orang untuk melakukan tanya

jawab guna mendapatkan suatu informasi yang tidak bisa ditemukan melalui oservasi atau pengamatan. Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti secara langsung mewawancara narasumber untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan bermain sunda manda, proses dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda, media dan metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda. Hal tersebut sangat membantu peneliti untuk mengetahui dan memperoleh data, informasi secara langsung dari pihak kepala sekolah, guru kelas A dan guru lainnya di BA Aisyiyah Laban terkait dengan bagaimana proses pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda untuk pengembangan kemampuan fisik motorik pada kelompok A di BA Aisyiyah Laban.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. dokumen mempunyai banyak bentuk seperti tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang Dalam hal dokumen Bogdan menyatakan "*in most tradition of qualitative research, the phrase personal document is used brodly to refer to any first person narrative produced by an individual which describe his or her own action, experience and belief*" (Sugiyono, 2011:240).

Menurut Suharsimi Arikunto (2016: 206), "dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku,surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya".

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang berbentuk tulisan, gambar, majalah, karya dan lain sebagainya. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini guna metode dokumentasi untuk memperoleh data yang didokumentasikan meliputi kegiatan anak bermain sunda manda, alat dan media untuk kegiatan bermain sunda manda di BA Aisyiyah Laban.

E. Teknik Keabsahan Data

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Susan Stainback 1988 dalam (Sugiyono, 2011: 241) menyatakan bahwa tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang diemukan.

Menurut Bachtiar S. Bachri (2010:55) triangulasi adalah suatu pendekatan analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Menurut *Institue of Global Tech* triangulasi mencari degan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsir dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber adalah berarti membandngkan dan mengecek ulang kepercayaan suatu informasi yang

diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misal membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara. Membandingkan dengan apa yang dikatakan secara umum dan secara pribadi dan membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang telah ada.

Kemudian triangulasi metode adalah usaha untuk mengecek keabsahan data atau keabsahan temuan penelitian triangulasi ini bisa dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik untuk pengumpulan data guna mendapat data yang sama. Pelaksanaanya dengan cara cek dan recek (Bachtiar S. Bachri, 2010:56-57).

Tabel 3. 1 Rencana Triangulasi

No	Fokus	Aspek	Sumber	Metode
1.	Mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain sunda manda di BA Aisyiyah Laban tahun pelajaran 2019/2020	a. Bagaimana pentingnya mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini?	Kepala Sekolah, Guru Kelas A, Guru Lainnya	Wawancara
.		b. Pesiapan apa saja yang diperlukan dalam kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Wawancara
		c. Apa saja alat atau media yang digunakan dalam kegiatan sunda manda?	Guru Kelas A	Wawancara, Observasi, Dokumentasi
		d. Metode apa yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Wawancara, Observasi

		e. Bagaimanakah tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Observasi, Wawancara
		f. Bagaimanakah evaluasi atau penilaian yang biasanya dilakukan?	Guru Kelas A, Guru Lainnya	Wawancara
		g. Apa saja kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A, Guru Lainnya	Wawancara

F. Teknik Analisis Data

Bogdan (dalam Sugiyono 2011:244) menyatakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain agar dapat dipahami dan temuan bisa diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting, dan membuat kesimpulan yang dapat diberitahukan kepada orang lain.

Bogdan (dalam Sugiyono, 2011:244) menyatakan bahwa analisis data merupakan sebuah proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dll sehingga mudah dipahami, dan temuannya bisa diinformasikan kepada orang lain

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data adalah proses untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dengan wawancara catatan lapangan secara sistematis serta membuat kesimpulan agar

bisa dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis interaktif, berikut tahapannya:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini akan terus berlangsung selama penelitian. Bahkan sebelum data-data terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti. Reduksi data meliputi: a. meringkas data, b. mengkode, c. menelusur tema, d. membuat gugus-gugus caranya menyeleksi data secara ketat, ringkasan atau uraian singkat, kemudian menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas (Ahmad Rijali, 2018:91).

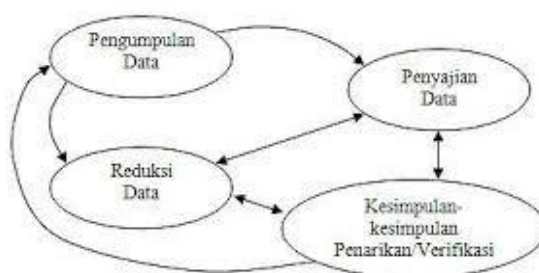
2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan suatu kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memungkinkan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya, dengan dilakukannya penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami (Sugiyono, 2011: 249).

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman (1984) (dalam Sugiyono, 2011:252) adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Tahap ini untuk menyusun kembali semua data yang diperoleh dari lapangan selama kegiatan berlangsung. Penyajian data yang digunakan peneliti adalah bentuk deskriptif yaitu gambaran secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan pada saat melakukan penelitian mengenai pengembangan kemampuan fisik motorik melalui kegiatan bermain sunda manda di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo.

Gambar 3. 1 Analisis Data Model Interaktif dari Miles and Huberman
Sumber: Sugiyono, 2011:247



Dari gambar analisis data langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan data, setelah mengumpulkan data langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mereduksi data yang kemudian dilanjutkan dengan penyajian data sementara itu agar dapat dilakukan proses selanjutnya yaitu menarik kesimpulan dari hal-hal yang terdapat di reduksi data lain sajian data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

1. Deskripsi Lokasi

a. Sejarah Berdirinya

BA Aisyiyah Laban merupakan Lembaga Pra Sekolah yang berada di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Didirikan oleh Pengurus Muhammadiyah dan Pengurus Aisyiyah pada tanggal 1 Januari 1969 dengan Piagam pendirian dari Pimpinan Pusat Aisyiyah Bagian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 126/W3/PPA/D/TK/1992.

Pada awal berdiri BA Aisyiyah Laban mempunyai jumlah murid 15 siswa, 1 ruang kelas dan diampu oleh 2 guru dengan kepala sekolah Ibu Siti Indiyah. Melihat antusiasme masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya di BA Aisyiyah Laban, maka pengelola sekolah mengajukan permohonan legalitas pendirian sekolah kepada Departemen Agama Wilayah Kabupaten Sukoharjo. Pada 30 Januari 2009 terbitlah Piagam Pendirian BA Aisyiyah Laban dengan Nomor Piagam : Kd.1111//4/PP.00/104/2009 dari Departemen Agama Wilayah Kabupaten Sukoharjo.

b. Visi, Misi, dan Tujuan

1) Visi Sekolah

Mencetak generasi yang sholeh, cerdas, kreatif mandiri cinta alam yang dilandasi akhlakul kharimah

2) Misi Sekolah

- a) Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangan pribadi muslim
- b) Menjadikan anak yang siap dengan lingkungan
- c) Mengembangkan dan membentuk akhlak/perilaku dan pengembangan kemampuan dasar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak

3) Tujuan Pendidikan

- a) Mengembangkan kecerdasannya secara maksimal
- b) Membentuk anak agar memiliki sikap yang mandiri dalam mengurus kebutuhan diri sendiri
- c) Melejitkan kreatifitasnya secara maksimal dan selalu unggul dalam mutu
- d) Menjadi lembaga PAUD yang memberikan layanan tumbuh kembang anak sesuai dengan Al Qur'an dan As Sunnah yang holistic Integratif

Pada sebuah lembaga pendidikan tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai. Dibutuhkan bagian-bagian yang saling bekerjasama yaitu: guru, karyawan, siswa dan sarana prasarana. Bagian-bagian tersebut

bekerja sama untuk menjalankan proses pendidikan. Keadaan guru, karyawan, siswa, dan sarana prasarana akan dipaparkan lebih lanjut dalam uraian di bawah ini:

c. Keadaan Guru dan Karyawan

Guru merupakan seseorang yang memegang peran penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. berikut daftar Guru yang ada di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo:

Tabel 4. 1 Guru dan Karyawan

No	Kelompok	Jabatan	Nama Guru
1.	B	Kepala Sekolah Guru Kelas	Nining Safitri Setyaningsih, S. PdI
2.	A	Guru Kelas	Sugiwahyem, S. PdI
3.	B	Guru Kelas	Wiwien Ariyanti, S. PdI

d. Keadaan Siswa

Siswa juga merupakan bagian penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak akan berjalan apabila tidak ada siswa. Berikut daftar siswa BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo yang secara keseluruhan berjumlah 27 siswa, terdiri dari laki-laki 13 siswa dan perempuan 14 siswa:

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa

Kelas	Data Siswa	
	Laki -Laki	Perempuan
A	7	6
B	5	6
Jumlah	12	12
Total	24	

e. Sarana Prasarana

Sarana prasarana adalah bagian penting dan fasilitas yang berpengaruh pada tercapainya tujuan lembaga pendidikan, tidak hanya itu sarana prasarana juga berpengaruh dalam proses belajar di sekolah. Berikut sarana prasarana yang ada di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo:

- 1) Ruang Kelas
- 2) Ruang Guru
- 3) Ruang Kepala Sekolah
- 4) UKS
- 5) Kamar Mandi

2. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan upaya menampilkan data-data agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan dapat dipahami oleh pembaca. Adapun hasil penelitian yang didapat mengenai pengembangan fisik motorik melalui kegiatan bermain sunda manda pada kelompok A di BA Aisyiyah Laban berikut ini:

Model pembelajaran di BA Aisyiyah Laban menggunakan model kelompok dengan bermain. Selain itu di BA Aisyiyah Laban juga terdapat program pengembangan diri untuk menggali potensi dan bakat peserta didik, seperti: tahfidz juz'amma, iqro', outing class, menari dan membaca.

a. Pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini

Menurut Ibu Nining selaku Kepala Sekolah BA Aisyiyah Laban. Pengembangan fisik motorik bagi anak usia dini sangat penting seperti ke enam aspek lainnya. Kemampuan fisik motorik baik untuk dilatih sejak dini karena pada masa inilah anak berada pada masa keemasan atau *golden age* dimana perkembangan anak sangat pesat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya.

Motorik kasar maupun motorik halus keduanya sangat penting untuk distimulasi agar berkembang sesuai dengan usianya. Ibu Nining menuturkan bahwa aspek perkembangan fisik motorik dapat dieksplorasi melalui kegiatan di sekolah dan di luar sekolah. Aspek perkembangan fisik motorik dan aspek perkembangan lainnya juga amat sangat penting dikembangkan sejak usia dini untuk bekal kehidupan anak kedepannya. (W. 01)

Lebih lanjut lagi menurut Ibu Sugiwahyem selaku Guru Kelas A memaparkan bahwa setiap anak usia dini mempunyai kemampuan yang berbeda beda dalam hal fisik motorik kasar maupun halus. Anak memiliki keunikannya masing-masing. Maka dari itu kami sebagai guru disini menyediakan pembelajaran fisik motorik bagi anak usia dini agar berkembang lebih baik kedepannya. Tidak hanya guru, orang tua juga diharapkan memiliki pemahaman lebih dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. (W. 02)

Selanjutnya sejalan dengan pendapat Ibu Nining dan Ibu Sugiwahyem, Ibu Wiwin selaku Guru Lainnya juga menuturkan bahwa penting untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak yaitu motorik kasar dan halus karena hal tersebut akan menjadi bekal untuk anak di masa depan. (W. 03)

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru Kelas A dan Guru lain selain guru kelas A dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini baik kasar maupun halus penting untuk di kembangkan karena sebagai bekal anak di kehidupan yang anak datang.

b. Pesiapan dalam kegiatan bermain sunda manda

Menurut Ibu Sugiwahyem, sebelum kegiatan bermain sunda manda dilakukan beliau menyiapkan beberapa hal untuk jalannya kegiatan tersebut seperti materi kegiatan sesuai pada hari itu, media dan metode pembelajaran. (W. 04)

Dari wawancara Ibu Sugiwahyem sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti, pada tahap persiapan guru menyiapkan materi, media dan metode. (O. 01)

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar Ibu Sugiwahyem selaku Guru Kelas A melakukan persiapan terlebih dahulu.

c. Alat atau media yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Sugiwahyem pembelajaran anak usia dini dalam melakukan kegiatan bermain tentunya menggunakan alat atau media yang digunakan untuk mendukung jalannya suatu kegiatan bermain. Ibu Sugiwahyem selaku Guru Kelas A menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda ini bersifat situasional disesuaikan dengan keadaan saat kegiatan bermain sunda manda dilakukan. Alat atau media yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda juga tidak asing untuk anak-anak diantaranya: alas lantai puzzle, cat, kuas, kemudian gacuk yang terbuat dari pecahan genting atau keramik, selanjutnya kertas dan spidol. Penggunaan alat dan media tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi. (W. 05)

Pernyataan Ibu Sugiwahyem sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti, Ibu Sugiwahyem menyiapkan cat, kuas dan gacuk yang terbuat dari pecahan genting dan keramik karena kegiatan bermain sunda manda dilakukan di luar ruangan atau halaman sekolah. (O. 02)

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat diketahui bahwa alat atau media yang digunakan untuk bermain sunda manda menggunakan alat atau media diantaranya cat, kuas dan pecahan genting atau keramik.

d. Metode yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda

Ibu Sugiwahyem menyatakan metode yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda dan digunakan dalam pembelajaran sehari-hari adalah bercerita, demonstrasi, dan bercakap-cakap. Metode bercerita sering digunakan guru untuk menceritakan sebuah kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian metode demonstrasi yaitu guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan agar anak tidak mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan. Kemudian metode bercakap-cakap digunakan dalam kegiatan berisi tanya jawab antara guru dan peserta didik tentang kegiatan yang anak dilakukan. Serta digunakan guru untuk memberikan dorongan atau motivasi pada anak yang kesulitan dalam melakukan kegiatan. (W. 06).

Pernyataan Ibu Sugiwahyem sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti, dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda dalam pelaksanaannya ibu sugiwahyem bercerita mengenai kegiatan bermain sunda manda dengan para murid kemudian mencontohkan cara bermain sunda manda kepada para murid. Serta melakukan tanya jawab kepada para murid seputar kegiatan bermain sunda manda dan memberikan kalimat motivasi untuk anak saat kegiatan bermain sunda manda berlangsung. (O. 03)

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran dalam kegiatan bermain sunda manda menggunakan metode bercerita, demonstrasi dan bercakap-cakap.

e. Tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda

Ibu Sugiwahyem menuturkan dalam wawancara bahwa pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda terdapat tiga tahap yang terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. (W. 07)

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti. Pada pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda ada tiga tahapan yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. (O. 04)

1) Pembukaan

Pembukaan dilakukan sebelum kegiatan inti dimulai. Anak-anak yang sudah datang langsung memasuki ruang kelas dan duduk di kursi masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan salam lalu berdoa mau belajar, syahadat, bacaan sholat dan dilanjutkan membaca surat pendek dalam juz 30. Setelah selesai dilanjutkan *ice breaking* dan minum sebentar. Selanjutnya masuk ke dalam pengenalan materi olahraga fisik motorik kasar dan tanya jawab oleh guru kelas A mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu yaitu bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis bernuansa fisik motorik. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis. Selain itu guru juga mengajak anak-anak untuk bercerita hal yang mereka ketahui mengenai permainan sunda manda apakah pernah melihat dan guru menjelaskan aturan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis.

2) Kegiatan inti

Setelah kegiatan pembukaan selesai kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada saat itu peneliti mengamati siswa kelas A yang sedang baris berbaris. Anak laki-laki berbaris dengan laki-laki, perempuan dengan perempuan. Kegiatan selanjutnya guru menyiapkan alat dan bahan yaitu petak sunda manda yang sudah dibuat di halaman sekolah sebelum pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda dan menyiapkan gacuk. Guru mengajak anak-anak untuk terlebih dahulu mengamati pola sunda manda lalu dilanjutkan dengan menjelaskan tentang gacuk atau alat untuk bermain sunda manda.

Selanjutnya guru mencontohkan cara melakukan gerakan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis. Guru menjelaskan beberapa aturan bermain sunda manda yaitu melompat dengan satu kaki kemudian cara melempar gacuk, mengambil gacuk dan anak-anak yang melempar gacuk dan tidak masuk pada petak sunda manda harus melakukan kuis yang diberikan bu guru contohnya: menirukan gerakan pohon tertiuip angin, melompat seperti katak dan kegiatan yang bernuansa fisik motorik lainnya. Setelah anak melakukan gerakan kuis yang diberikan oleh Ibu Sugiwahyem, anak melanjutkan untuk bermain sunda manda sampai selesai.

Setelah Ibu Sugiwahyem mencontohkan cara bermain sunda manda dan anak-anak mensepakati aturan bermain, selanjutnya anak-anak mencoba bermain sunda manda secara bergiliran sesuai dengan

urutan baris dan tidak boleh berebutan. Kemudian anak yang melempar gacuk tetapi tidak masuk pada kotak sunda manda, seperti aturan yang telah disepakati yaitu harus melakukan kuis yang diberikan oleh guru yaitu menirukan gerakan pohon tertiuip angin.

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda Ibu Sugiwahyem juga memberi motivasi kepada anak yang kesulitan dalam melakukan gerakan sunda manda seperti, “ayo mbak adisti semangat ya kamu pasti bisa”, “tidak apa-apa kalau belum bisa kita latihan lagi nanti ya”. Dengan kalimat motivasi seperti itu berguna untuk membangun komunikasi antara guru dan murid. Hal ini dilakukan agar anak yang belum bisa melakukan gerakan bermain sunda manda termotivasi dan tidak berkecil hati melihat teman yang lainnya sudah bisa melakukan gerakan tersebut.

3) Penutup

Kegiatan dilanjutkan dengan penutup. Sebelum penutupan Ibu Sugiwahyem melakukan *recalling* yaitu mengingat kegiatan yang dilakukan pada hari itu dari awal sampai akhir secara singkat dan bertujuan untuk memastikan terserapnya materi belajar sesuai dengan rencana pembelajaran dan menjadi hasil belajar yang baik.

Setelah kegiatan *recalling* selesai, guru menanyakan kepada murid bagaimana perasaannya apakah merasa senang atau tidak. Pada saat itu anak-anak merasa senang, tapi ada anak yang merasa kurang

senang karena kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sugiwahyem dan hasil observasi peneliti dapat diketahui pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda terdiri dari tiga tahap yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

f. Evaluasi atau Penilaian

Berdasarkan wawancara oleh Ibu Sugiwahyem menuturkan bahwa evaluasi atau penilaian menjadi hal yang penting dilaksanakan karena dengan evaluasi guru dapat mengetahui apakah kegiatan bermain sunda manda mampu membantu guru dalam pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak dengan tujuan yang sudah direncanakan. Penilaian yang di gunakan pada kegiatan bermain sunda manda adalah *checklist*. *Checklist* adalah cara menandai tercapainya indikator tertentu dengan tanda-tanda khusus. Skala pencapaian perkembangan anak ada beberapa yaitu BB (belum berkembang). MB (mulai berkembang), BSB (berkembang sangat baik), BSH (berkembang sesuai harapan). (W. 08). Ibu Wiwin juga menuturkan bahwa penilaian dari kegiatan bermain sunda manda ini menggunakan penilaian *checklist*. (W. 09).

Dari hasil wawancara dengan Ibu Sugiwahyem dan Ibu Wiwin dapat diketahui bahwa penilaian untuk pengembangan fisik motorik menggunakan penilaian *checklist*.

g. Kemampuan fisik motorik anak ketika bermain sunda manda

Menurut pendapat peneliti pengembangan kemampuan fisik motorik anak di BA Aisyiyah Laban melalui kegiatan bermain sunda manda berperan penting terhadap anak-anak. Karena di usia tersebut anak sangat tertarik dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain lebih menarik perhatian anak dan antusias dalam mengikutinya. Melalui bermain sunda manda anak akan terbantu dalam kemampuan motorik kasarnya, seperti melompat dengan satu kaki. Selain itu anak juga melempar gacuk ke dalam kotak. Beberapa anak di BA Aisyiyah Laban mengalami kemajuan dalam fisik motorik kasarnya sehingga mempermudah anak untuk melakukan gerakan fisik motorik kasar lainnya. (O. 5)

h. Kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda

Menurut Ibu Sugiwahyem kendala yang dihadapi dalam kegiatan bermain sunda manda yaitu terkadang anak tidak mau ikut melakukan kegiatan bermain sunda manda. Ada anak yang masih tidak mau mengikuti aturan main kadang juga berebutan dan anak yang bingung dan kesulitan dalam melakukan gerakan bermain sunda manda sehingga guru harus memberikan perhatian khusus pada anak tersebut. (W. 10)

Lebih lanjut lagi Ibu Wiwin juga menyatakan bahwa kendala yang dihadapi sejalan dengan pendapat Ibu Sugiwahyem. Kendala yang dihadapi adalah anak yang tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main, berebutan dan anak yang kesulitan melakukan kegiatan tersebut. (W. 11)

Dari hasil wawancara dengan Ibu Sugiwahyem dan Ibu Wiwin dapat diketahui kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung adalah anak yang tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main, berebutan dan anak yang kesulitan melakukan gerakan hal ini memerlukan perhatian khusus.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Menurut hasil penelitian mengenai pengembangan fisik motorik kasar melalui kegiatan bermain sunda manda pada kelompok A di BA Aisyiyah Laban diperoleh data-data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini sangat penting untuk dilatih sejak dini karena pada masa inilah perkembangan anak sangat pesat. Pada proses belajar mengajar menggunakan kegiatan bermain juga dirasa penting karena bukan hanya berpengaruh pada pengembangan fisik motorik kasar maupun halus akan tetapi ke seluruh aspek perkembangan anak. Pemberian pengarahan dan stimulus fisik motorik kepada anak tentunya menjadi tugas bagi orang tua dan pendidik, dengan begitu anak akan terlatih dan dapat tumbuh dengan optimal.

Aspek perkembangan merupakan bagian penting yang harus dikembangkan terutama fisik motorik. Karena fisik motorik baik kasar maupun halus merupakan suatu hal yang mendasar bagi kehidupan manusia. Pemberian stimulasi tidak hanya dapat diberikan di sekolah akan tetapi juga bisa diberikan di luar sekolah. Tentu saja dalam hal ini perkembangan fisik

motorik setiap anak berbeda-beda dan tidak sama. Maka dari itu pengembangan fisik motorik sebisa mungkin dilakukan secara maksimal pada usia dini yang dimana perkembangan terjadi sangat pesat sehingga didapat hasil yang optimal. Hal ini juga diperkuat oleh penjelasan Susanto (2012: 33) perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Apabila fisik berkembang dengan baik maka memungkinkan anak dapat mengembangkan ketrampilan fisiknya dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik akan ditandai dengan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Dalam penelitian ini terdapat komponen-komponen yang ditelaah, sebagai berikut:

1. Pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini

Sejalan dengan pendidikan bagi anak usia dini menyatakan bahwa ada bagian yang penting dikembangkan yaitu fisik motorik kasar maupun halus. Maka dari itu semua anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun harus maksimal dalam pengembangan fisik motorik kasar maupun halus.

Dari data yang diperoleh oleh peneliti menyatakan bahwa semua guru di BA Aisyiyah Laban memiliki pendapat yang sama tentang pengembangan fisik motorik kasar dalam pendidikan anak usia dini. Karena dengan pengembangan fisik motorik kasar anak usia dini berkaitan erat dengan kehidupan anak di masa yang akan datang. Hal ini terbukti dari jawaban semua informan penelitian tentang pengembangan fisik

motorik kasar anak usia dini. Hal ini juga diperkuat oleh penjelasan dari Hurlock (Dalam Indrijati, 2016:33) menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

2. Pesiapan dalam kegiatan bermain sunda manda

Pesiapan yang dilakukan oleh guru dalam pengembangan kemampuan fisik motorik melalui kegiatan bermain sunda manda pada anak usia dini sudah baik. Dimulai dari menyiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti materi, media dan metode kegiatan bermain guna mencapai tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik dan kemampuan peserta didik. Hal ini dapat diperkuat dari penjelasan Suyadi (dalam Yulfa 2014:33) dalam prosesnya, terdiri dari empat pijakan yaitu, pijakan lingkungan bermain, pijakan awal main, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

3. Alat atau media yang digunakan dalam kegiatan sunda manda

Dalam pelaksanaan kegiatan tentunya memerlukan alat atau media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Alat atau media yang digunakan BA Aisyiyah Laban dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda menggunakan cat, kuas, dan pecahan genting atau keramik. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Ismail (2012: 292), Permainan Sunda Manda adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak perempuan berusia 5-13 tahun. Permainan ini dapat

dimainkan di halaman rumah atau lapangan yang datar dengan ukuran sekitar 240 cm x 100 cm. Alat yang dibutuhkan untuk bermain hanya sebuah benda pipih yang disebut Era, yang biasanya terbuat dari batu pipih, kulit kerang, pecahan gerabah, dan kapur untuk membuat garis.

4. Metode yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda

Metode yang digunakan Di BA Aisyiyah Laban dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan fisik motoric melalui kegiatan bermain sunda manda sudah baik. Dalam pelaksanaannya menggunakan metode bercerita, demonstrasi, dan bercakap-cakap. Dalam metode bercerita digunakan guru dan anak untuk bercerita mengenai kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis. Kemudian dalam metode demonstrasi digunakan guru dalam mencontohkan gerakan bermain. Selanjutnya metode bercakap-cakap digunakan untuk tanya jawab dengan murid seputar kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis.

5. Tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda

Dalam pelaksaan pengembangan fisik motorik melalui kegiatan bermain sunda manda sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini tentunya karena persiapan cukup matang dan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan harian.

a. Pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan ini anak-anak melakukan bercerita dengan guru dan bercakap-cakap dengan guru seputar kegiatan yang mereka lakukan. Guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak dan

begitu sebaliknya, anak-anak bertanya kepada guru. Dapat diketahui bahwa yang dapat memberikan informasi bukan hanya guru akan tetapi anak-anak juga dapat memberikan informasi tentang apa yang dilihat dan dirasakan. Maka dari itu dalam pembukaan pembelajaran guru menggunakan metode bercerita dan bercakap-cakap.

b. Kegiatan Inti

Tahap ini merupakan hal yang sangat terpenting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis dilakukan bersama-sama di halaman sekolah dengan maju satu-satu sesuai dengan urutan baris untuk bergiliran main. Diawali dengan guru mencontohkan permainan tradisional sunda manda yang dipadukan dengan kuis. Kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis di BA Aisyiyah Laban lebih mengembangkan fisik motorik kasar anak. Guru memberikan contoh bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis dari awal sampai dengan selesai. Dengan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis di luar ruangan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan bermain sunda manda dengan cara melompat dengan satu kaki dan melempar gacuk untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak. Hal ini diperkuat oleh penjelasan dari Syaripuddin (2019:86) cara memainkan permainan sunda manda adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain harus mempunyai batu (gacuk)

- 2) Setiap pemain hanya boleh melompat di kotak – kotak dengan menggunakan satu kaki dan tidak boleh menyentuh garis
- 3) Batu (gacuk) hanya dapat dilempar kesatu kotak awal dan mengikuti kesepakatan pemain lainnya
- 4) Jika gacuk telah dilempar maka kotak tersebut tidak boleh di pijak/ ditempati oleh setiap pemain
- 5) Para pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan mengelilingi kotak dengan satu kaki.
- 6) Peserta permainan tidak dibenarkan untuk melemparkan gacuk nya melebihi kotak yang sudah di sediakan.
- 7) Adapun pemain yang melakukan kesalahan maka pemain Jika ada pemain di nyatakan gugur dan dilanjutkan oleh pemain yang lainnya
- 8) Pemain yang pertama menyelesaikan kotak tersebut satu putaran maka gacuk dapat dilemparkan kearah belakang/membelakangi kotak tersebut
- 9) Jika batu dilemparkan jatuh ke daerah salah satu petak maka petak tersebut menjadi hak atau daerah kekuasaannya
- 10) Setelah daerah menjadi hak pemain atau daerah kekuasaan pemain ia dapat berdiri menggunakan kedua kakinya selama permainan masih berlangsung

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain sunda manda di BA Aisyiyah Laban cara yang dilakukan ada beberapa bagian yang

berbeda dengan teori di atas, karena dalam pelaksanaannya guru berinovasi menambahkan kuis yang bernuansa fisik motorik.

c. Penutup

Kegiatan penutupan dalam kegiatan bermain sunda manda sudah baik. Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan yang tujuannya untuk mengingat kegiatan yang dilakukan pada hari itu dari awal sampai akhir secara singkat dan bertujuan untuk memastikan terserapnya materi belajar sesuai dengan rencana pembelajaran dan menjadi hasil belajar yang baik.

6. Evaluasi atau penilaian

Evaluasi atau penilaian kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini menjadi sesuatu yang penting bagi guru. Dengan cara inilah guru dapat melihat perkembangan fisik motorik kasar pada anak. Evaluasi pada pembelajaran melalui kegiatan bermain sunda manda ini mengembangkan fisik motorik kasar. Hal ini sesuai dengan STPPA yang ingin dicapai yaitu menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb, melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan fisik motorik anak sudah baik dan sesuai dengan ketentuan penilaian bagi anak usia dini yaitu penilaian proses berupa skala pencapaian perkembangan.

7. Kemampuan fisik motorik anak ketika bermain sunda manda

Kegiatan bermain sunda manda memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan fisik motorik anak-anak. Pada usia tersebut, anak-anak sangat tertarik dengan kegiatan bermain, sehingga kegiatan bermain ini lebih menarik perhatian mereka dan membuat mereka antusias dalam mengikutinya.

Melalui bermain sunda manda, anak-anak akan mendapatkan bantuan dalam pengembangan kemampuan motorik kasar mereka, seperti kemampuan melompat dengan satu kaki. Anak-anak juga melempar gacuk ke dalam kotak. Aksi melompat dengan satu kaki dan melempar gacuk adalah bagian dari aturan bermain. Beberapa anak di BA Aisyiyah Laban juga mengalami kemajuan dalam kemampuan fisik motorik kasar mereka melalui kegiatan bermain sunda manda ini. Kemajuan ini juga berdampak positif pada kemampuan mereka dalam melakukan gerakan fisik motorik kasar lainnya.

Hal ini diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 yang tertuang dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak yaitu, menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb, melakukan gerakan menggantung (bergelayut), melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang sesuatu secara terarah, memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

8. Kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda

Pada setiap hal yang dilakukan pasti memiliki kendala-kendala yang dihadapi dan harus ditemukan jalan keluarnya agar tujuan dapat tercapai secara maksimal. Kendala yang dihadapi oleh guru di BA Aisyiyah Laban dalam proses kegiatan bermain sunda manda ada tiga yaitu, adalah anak yang tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main, berebutan dan anak yang kesulitan melakukan gerakan sehingga hal ini memerlukan perhatian khusus dari guru.

Pernyataan Ibu Sugiwahyem dan Ibu Wiwin pada saat wawancara hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Trias Kartika (2019) beliau menyimpulkan salah satu kendala yang dihadapi guru saat proses mengembangkan fisik motorik anak usia dini di TK Pertiwi II Kemasan Sawit Boyolali adalah anak tidak mau mengikuti aturan permainan sehingga membuat guru kewalahan mengatur anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A dalam pelaksanaan pembelajaran di BA Aisyiyah Laban meliputi tiga tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan guru menyiapkan kebutuhan untuk kegiatan hari ini berupa materi, media, dan metode. Kemudian pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu pembukaan, inti kegiatan dan penutup. Tahap inti kegiatan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Setelah pelaksanaan pembelajaran atau kegiatan selesai dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi guru melihat dari kemampuan anak dalam melakukan gerakan bermain sunda, Penilaian yang digunakan guru dalam kegiatan ini adalah "*check list*". Hal ini dilakukan guru untuk mengetahui anak-anak yang sudah mencapai perkembangan motorik kasar. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ada kendala yang dihadapi guru yaitu anak tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main dan kesulitan melakukan gerakan sehingga guru harus memberikan perhatian khusus.

Secara keseluruhan, kegiatan bermain sunda manda sangat penting dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak-anak. Ini memberi mereka kesempatan untuk bergerak aktif, mengembangkan kekuatan dan keterampilan motorik kasar, serta memperoleh manfaat sosial. Melalui

kegiatan ini, seperti yang telah diamati di BA Aisyiyah Laban, anak-anak dapat mengalami kemajuan yang positif dalam kemampuan motorik kasar mereka.

Tujuan lembaga menggunakan kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis yaitu untuk mengenalkan permainan tradisional kepada murid dan juga agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut serta berguna untuk mengembangkan fisik motoric kasar pada anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan kegiatan bermain sunda manda untuk pengembangan motorik kasar anak adalah salah satu langkah yang baik. Akan tetapi untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai maka diperlukan evaluasi bersama untuk meningkatkan kegiatan bermain yang lain dan lebih kreatif dan inovatif.

2. Bagi Guru Kelompok A

Guru kelompok A dalam pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak di BA Aisyiyah Laban sudah cukup baik. Akan tetapi lebih baik lagi guru dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang permainan tradisional agar anak-anak dapat memahami dengan baik.

3. Bagi pembaca

Untuk pembaca, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi di atas masih banyak kesalahan serta jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dimohon untuk memberikan masukan dan membenahi apabila terjadi kesalahan pada skripsi ini, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait pengembangan fisik motorik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijali. 2018. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah* 17(33):91.
- Amir Syamsudin. 2014. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*: 3(1):404.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro- U Media.
- Andreas Supiyono. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bachtiar S. Bachri. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*: 10(1): 55-57.
- Banu Setyo Adi, 2014. Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini. *Dinamika Pendidikan*, (1): 47. [Diakses 26 Maret 2020].
- Diah Rahmawati, Rosalia Desta Rista. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Surakarta: Tiga Serangkai. 2016.
- Elfiadhi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan*, 7(1):58-59.
- Hartinah, Sitti. 2011. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ifat Fatimah Zahro, 2015. *Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(1).
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Insun Amelinda, 2018. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Di Tk Aba Diponegaran Lendah Kulon Progo*.
- Kemendikbud. 2013. *Pengembangan 5 Aspek Kemampuan Anak Usia Dini*.
- Lexy J. Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.

- M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. 2014. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- M. Yazid Busthomi. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Citra Publishing.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Zaini, Soenarto. 2019. Presepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1):256.
- Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Nurul Waridatil Zulfa. 2014, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Sentra di TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Oktavia Dwi Handayani, 2020, *Efektivitas Metode Bermain (Menggunting Dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Rait At-Taqwa Nguter Sukoharjo*.
- Permendikbud 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
- Pica Rae, 2012. *Permainan-permainan Perkembangan Karakter Anak*, Jakarta: Indeks.
- Rini Hildayani, dkk. 2017. *Psikologi Perkemangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Sandu Siyoto & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siti Nur Hayati, Khamim Zarkasih Putro, 2021. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas*, 4(1).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur suatu pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Sujiono, Bambang, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukirman Dharmamulya. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyadi, Maulidya Ulfah. 2016. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Syaripuddin. 2019. *Pemanfaatan Ethonomatika Permainan Engklek Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Math Education Nusantara: 2(1): 86.
- Tim Play Plus Indonesia. 2016. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- UU Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA/OBSERVASI/DOKUMENTASI
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A DI BA
AISYIYAH LABAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No	Fokus	Aspek	Sumber	Metode
1.	Mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain sunda manda pada kelompok A di BA Aisyiyah Laban tahun pelajaran 2022/2023	a. Bagaimana pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik bagi anak usia dini	Kepala Sekolah, Guru Kelas A, Guru Lain	Wawancara
		b. Persiapan apa saja yang diperlukan dalam kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Wawancara
		c. Apa saja alat atau media yang digunakan dalam kegiatan sunda manda?	Guru Kelas A	Wawancara, Observasi, Dokumentasi
		d. Metode apa yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Observasi, Wawancara
		e. Bagaimanakah tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda?	Guru Kelas A	Observasi, Wawancara
		f. Bagaimanakah evaluasi atau penilaian yang biasanya dilakukan?	Guru Kelas A, Guru Lainnya	Wawancara
		g. Apa saja kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda?	Guru Kelas A, Guru Lainnya	Wawancara

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 01

Hari/Tanggal : Senin/8 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Nining Safitri Setyaningsih, S. PdI (Kepala Sekolah)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini	Pengembangan fisik motorik bagi anak usia dini sama pentingnya dengan aspek yang lainnya apalagi fisik motorik kasar dan juga penting untuk dilatih sejak dini karena anak berada pada masa keemasan atau " <i>golden age</i> ". Fisik motorik dapat dieksplorasi melalui kegiatan di sekolah dan di luar sekolah.	Adapun pentingnya mengembangkan kemampuan fisik motorik anak menurut Ibu Nining adalah sangat penting seperti ke enam aspek lainnya. Terlebih lagi motorik kasar pada anak. Stimulus baik diberikan pada saat anak usia dini karena pada masa itu anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Fisik motorik terbagi menjadi dua yaitu, motorik kasar dan motorik halus. Banyak kegiatan di sekolah dan di luar sekolah yang bisa dilakukan untuk mengeksplorasi fisik motorik.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 02

Hari/Tanggal : Senin/8 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini	Sangat Penting dikembangkan karena sangat berpengaruh pada kehidupan anak di masa mendatang. Perlu diingat juga setiap anak usia dini mempunyai kemampuan yang berbeda beda dalam hal fisik motorik. Anak memiliki keunikannya masing-masing. Kami di sini menyediakan pembelajaran fisik motorik kasar bagi anak usia dini, semoga bisa berkembang lebih baik kedepannya. Lebih lanjutnya juga orang tua diharapkan paham tentang pentingnya fisik motorik anak.	Adapun pentingnya mengembangkan kemampuan fisik motorik anak menurut Ibu Sugiwahyem adalah penting untuk dikembangkan dengan keunikan dan kemampuan masing-masing anak karena untuk bekal anak di masa mendatang. Untuk itu orang tua dan guru perlu pemahaman lebih dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 03

Hari/Tanggal : Senin/8 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Wiwien Ariyanti, S. PdI (Guru Lainnya)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak usia dini	Pengembangan fisik motorik kasar maupun halus bagi anak usia dini penting untuk di kembangkan dan di stumulasi karena itu menjadi salah satu bekal bagi anak di masa depan.	Adapun pentingnya mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar maupun halus anak menurut Ibu Wiwin adalah motorik kasar dan halus anak usia dini penting dikembangkan karena akan menjadi bekal untuk anak di masa depan.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 04

Hari/Tanggal : Jum'at/ 12 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang persiapan yang diperlukan dalam kegiatan bermain sunda manda	Pertama lihat dulu tema, lalu mempersiapkan kegiatan mainnya, medianya, metodenya kemudian dilaksanakan pembelajarannya dan guru harus menguasai materi pada hari itu.	Sebelum dimulainya kegiatan adapaun hal-hal yang harus diperhatikan yaitu: 1) materi, 2) media , 3) metode serta guru yang menguasai materi.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 05

Hari/Tanggal : Jum'at/12 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang alat atau media yang digunakan dalam kegiatan sunda manda	Untuk alat dan medianya menggunakan alas lantai puzzle, cat dan kuas, kemudian gacuk yang terbuat dari pecahan genting atau keramik, kertas dan spidol. Penggunaannya sesuai dengan situasi dan kondisi. Kalau bermain di luar menggambar petak sunda mandanya menggunakan cat tapi kalau di dalam kelas menggunakan alas lantai puzzle.	Adapun media atau alat yang digunakan adalah barang-barang yang dikenali oleh anak-anak dan berada di sekitar seperti: kertas, spidol, puzzle, cat, kuas dan pecahan genting. Semua media atau alat disediakan oleh pihak sekolahan dan penggunaannya sesuai dengan situasi dan kondisi.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 06

Hari/Tanggal : Selasa/23 Agustus 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang metode yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda	Metode yang digunakan dalam kegiatan bermain sunda manda yang dipadukan dengan kuis dan digunakan dalam pembelajaran sehari-hari adalah bercerita yaitu untuk menceritakan tentang bermain sunda manda, demonstrasi untuk mencontohkan cara bermain sunda manda, dan bercakap-cakap untuk tanya jawab antara guru dan anak-anak.	Adapun metode pembelajaran yang digunakan adalah bercerita yaitu berisi tentang cerita tentang bermain sunda manda, kemudian demonstrasi untuk mencontohkan gerakan sunda manda, selanjutnya bercakap-cakap untuk tanya jawab guru dan anak-anak yang ingin bertanya mengenai pembelajaran tersebut, serta untuk memberikan motivasi anak agar semangat mengikuti kegiatan.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 07

Hari/Tanggal : Selasa/6 September 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tentang tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda	Tahapan pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda yaitu memberikan pengertian tentang bermain sunda manda, kemudian mengajak ke luar kelas untuk bermain selanjutnya memberikan penjelasan dan mencontohkan kegiatan bermain sunda manda.	Pada tahap pelaksanaan bermain sunda manda terdiri dari beberapa tahapan yaitu 1) pembukaan, 2) Inti dan 3) penutup.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 08

Hari/Tanggal : Jum'at/23 September 2023

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
	Tentang evaluasi atau penilaian	Dalam pembelajaran ini penilaian penting untuk dilaksanakan karena untuk mengetahui apakah kegiatan bermain sunda munda mampu membantu guru dalam pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak dengan tujuan yang sudah direncanakan. Penilaian yang digunakan adalah <i>checklist</i> .	Adapun penilaian dari kegiatan bermain sunda munda ini menggunakan penilaian <i>checklist</i> .

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 09

Hari/Tanggal : Jum'at/23 September 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Wiwien Ariyanti, S. PdI (Guru Lainnya)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
	Tentang evaluasi atau penilaian	Penilaian yang digunakan adalah <i>checklist</i> . Penilaian itu penting dilakukan, gunanya untuk mengetahui apakah kegiatan bermain sunda manda atau pembelajaran fisik motorik bisa membantu guru dalam pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak dengan tujuan yang sudah direncanakan.	Adapun penilaian dari kegiatan bermain sunda manda ini menggunakan penilaian <i>checklist</i>

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 10

Hari/Tanggal : Jum'at/23 September 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Sugiwahyem, S. PdI (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
	Tentang kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda	Kendalanya terkadang anak mogok tidak mau ikut melakukan kegiatan bermain sunda manda. Ada anak yang masih tidak mau mengikuti aturan main kadang juga berebutan dan anak yang bingung dan kesulitan dalam melakukan gerakan bermain sunda manda sehingga guru harus memberikan perhatian khusus pada anak tersebut.	Adapun kendala yang dihadapi Ibu Sugiwahyem adalah anak yang tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main, berebutan dan anak yang kesulitan melakukan gerakan hal ini memerlukan perhatian khusus. Selebihnya tidak ada kendala.

CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

W. 11

Hari/Tanggal : Jum'at/23 September 2022

Jam : 10.30 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber data : Ibu Wiwien Ariyanti, S. PdI (Guru Lainnya)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
	Tentang kendala dalam melakukan kegiatan bermain sunda manda	Kendalanya terkadang anak tidak mengikuti aturan main, anak tidak mau ikut krgiatan dan berebutan	Adapun kendala yang dihadapi Ibu Wiwin adalah anak yang tidak mau ikut kegiatan, tidak menaati aturan main, berebutan

**CATATAN LAPANGAN
OBSERVASI**

O. 01

Hari/Tanggal : Selasa/4 Oktober 2022

Jam : 07.00 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber Data : Ibu Sugiwahyem (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Persiapan yang diperlukan dalam pembelajaran	Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyiapkan beberapa hal untuk jalannya pembelajaran. Hal utama yang di siapkan guru adalah materi, media, metode	Guru menyiapkan beberapa hal yang diperlukan untuk proses pembelajaran diantaranya yaitu materi, media, dan metode

**CATATAN LAPANGAN
OBSERVASI**

O. 02

Hari/Tanggal : Selasa/4 Oktober 2022

Jam : 07.00 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber Data : Ibu Sugiwahyem (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Alat atau media yang digunakan dalam bermain sunda manda	Pada hari ini pukul 07.00 WIB saya observasi ke BA Aisyiyah Laban. Setelah saya meminta izin kepada Ibu Sugiwahyem saya dipersilahkan masuk ke dalam kelas. Ibu Sugiwahyem sedang mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran	Alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran adalah cat, kuas untuk membuat petak sunda manda sebelum pelaksanaan pembelajaran dan pecahan genting atau keramik.

CATATAN LAPANGAN
OBSERVASI

O. 03

Hari/Tanggal : Selasa/4 Oktober 2022

Jam : 07.00 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber Data : Ibu Sugiwahyem (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Metode yang digunakan dalam kegiatan pengembangan fisik motorik melalui bermain sunda manda	Pada hari itu saya melanjutkan observasi di BA Aisyiyah Laban. Saya melihat Ibu Sugiwahyem sedang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan	Metode yang digunakan untuk pembelajaran yaitu metode bercerita, demonstrasi, dan bercakap-cakap.

CATATAN LAPANGAN
OBSERVASI

O. 04

Hari/Tanggal : Rabu/5 Oktober 2022

Jam : 07.00 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber Data : Ibu Sugiwahyem (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Tahap pelaksanaan pembelajaran bermain sunda manda	Saya melanjutkan observasi lagi di BA Aisyiyah Laban. Saya di sana melihat guru kelas melaksanakan pembelajaran kegiatan bermain sunda manda sesuai dengan tahapannya. Mulai dari pembukaan, inti, dan penutup.	Tahapan pelaksanaan pada kegiatan bermain sunda manda di BA Aisyiyah Laban ada tiga tahap yang terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, dan penutup.

**CATATAN LAPANGAN
OBSERVASI**

O. 05

Hari/Tanggal : Rabu/5 Oktober 2022

Jam : 07.00 WIB

Tempat : BA Aisyiyah Laban

Sumber Data : Ibu Sugiwahyem (Guru Kelas A)

No	Aspek	Deskripsi	Interpretasi
1.	Kemampuan motorik anak usia dini ketika bermain sunda manda	Ketika bermain sunda manda anak-anak terlihat antusias dan bersemangat karena bermain di luar kelas. Pada saat bermain sunda manda anak-anak melompat dengan satu kaki dan melempar gacuk ke dalam kotak.	Anak-anak terlihat sangat bersemangat dan antusias. Mereka senang karena dapat bermain di luar kelas. Selama permainan, anak-anak melompat dengan menggunakan satu kaki dan melempar gacuk ke dalam kotak. Aksi melompat dengan satu kaki dan melempar gacuk ke dalam kotak adalah bagian dari aturan bermain.

Lampiran 2 RPPH

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BA ASIIYAH LABAN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Semester/Minggu ke/Hari ke	: 1 / 3 / 2
Hari /tgl	: Selasa,02-08-2022
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Keluarga
KD	: 1. 1 – 1. 2 – 2 .3 – 2 . 6 – 3 . 1 – 4. 1 – 3 . 4 – 4 . 4– 3 . 7 – 4. 7
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Tuhan - Kelestarian lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu Satu satu sayang ibu - Membuang sampah pada tempatnya - Pengenalan nama anggota keluarga
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - cat , kuas, pecahan genting, keramik, buku (lka)

Karakter : Peduli Sosial

Proses kegiatan**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
4. Menyanyi lagu satu –satu sayang ibu
5. Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan nama ayah
2. Menghitung gambar kopyah ayah
3. Bermain engklek (sunda manda)
4. Memasangkan gambar sesuai pasangannya

C.RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama ayah)
 - b. Dapat menyanyi satu- satu sayang ibu
 - c. Dapat menghitung gambar kopyah ayah
 - d. Dapat menceritakan tentang membuang sampah ketika dirumah
 - e. Dapat memasang gambar sesuai pasangannya
 - f. Dapat melakukan dan mengikuti permainan engklek (sunda manda).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Nining Safitri Setyaningsih, S. Pdl
NIP:-

Sugiwahyem, S. Pdl

Lampiran 3 Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH AISYIYAH BEKONANG
BUSTANUL ATHFAL (BA) AISYIYAH LABAN
Krajan 004/006, Laban, Mojolaban, Sukoharjo
Email: aisyiahlaban118@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 35/BA.LABAN/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah BA Aisyiyah Laban menerangkan bahwa:

Nama : Lina Sholihah
NIM : 163131054
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 14
Tempat Penelitian : BA Aisyiyah Laban

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di BA Aisyiyah Laban terhitung tanggal 1 Agustus 2022 – 17 Januari 2023 guna penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Kegiatan Bermain Sunda Manda Pada Kelompok A Di BA Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023”

Demikian surat keterangan ini dibuat kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 13 April 2023

Kepala Sekolah

BA Aisyiyah Laban

**Nining Safitri Setyaningsih, S.Pd.I**

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Bermain Sunda Manda





Lampiran 5 CV/Biodata Diri

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Lina Sholihah
Tempat, Tgl Lahir : Sukoharjo, 13 November 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Krajan Rt 02 Rw 06 Laban Mojolaban Sukoharjo
Email : linasholihah2@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. BA Aisyiyah Laban : 2003 - 2004
2. MI GUPPI Laban : 2004 - 2010
3. SMP N 3 Mojolaban : 2010 - 2013
4. SMK N 3 Surakarta : 2013 - 2016