

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia pada anak usia dini. Anak-anak belajar melalui bermain, pengalaman bermain dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam materi, objek, dengan anak-anak yang lain, ataupun melalui orang dewasa. Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius tapi mengasyikkan, melalui aktivitas bermain berbagai tujuan dapat terwujud, karena bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan dan perkembangannya, setiap kegiatan yang dilakukan menimbulkan kesenangan, tanpa pertimbangan hasil akhir, serta bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, maupun mengembangkan daya imajinasi pada anak.¹

Perkembangan fisik motorik memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung perkembangan fisik seorang anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Sementara secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi cara pandang anak terhadap dirinya sendiri dan cara pandang terhadap orang lain. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan

¹Hendra Sofyan, *Perkembangan AUD dan Cara Praktis Peningkatannya*, (Jakarta: CV.Informedika, 2015), h.50.

otot yang terkoordinasi. Perkembangan fisik dan motorik tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling mendukung satu sama lain.²

Kemampuan motorik kasar anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa dengan latihan fisik. Hal ini didasarkan pada pendapat Sudijono yang mengatakan bahwa gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan diberikan pada masa anak prasekolah dan pada masa sekolah awal melalui permainan, agar peserta didik dapat melakukan gerakan-gerakan dengan benar, dan yang terpenting dalam hal ini adalah menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus. Maka jelas bahwa permainan *Engklek* merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya dengan baik.³

Karakteristik perkembangan anak yaitu tulang dan otot anak prasekolah semakin kuat, kapasitas mereka semakin besar memungkinkan mereka untuk berlari, melompat memanjat lebih cepat, lebih jauh, dan lebih baik. Pada usia 4 tahun anak-anak masih suka jenis gerakan sederhana seperti melompat dan berlari kesana kemari, hanya demi kegiatan itu sendiri tapi mereka sudah berani mengambil resiko. Pada usia 5 tahun, anak-anak akan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Anak akan lebih percaya diri

²Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 67.

³Dian Apriani, *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*, Vol. 12 No. 1, Juni 2012.

melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu objek, berlari kencang, dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orang tuanya.⁴

Perkembangan fisik pada masa anak-anak juga ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik, salah satunya motorik kasar anak. Sekitar usia 3 tahun, anak sudah dapat berjalan dengan baik, dan sekitar usia 4 tahun anak hampir menguasai cara berjalan orang dewasa. Pada usia 5 tahun anak sudah terampil menggunakan kakinya untuk berjalan dengan berbagai cara, seperti maju dan mundur, jalan cepat dan pelan-pelan, melompat dan berjingkrak, berlari kesana-kemari, memanjat dan sebagainya yang semuanya dilakukan dengan lebih halus dan bervariasi. Selain itu, anak usia 6 tahun juga dapat melakukan tindakan-tindakan tertentu secara akurat, seperti menyeimbangkan badan diatas satu kaki, menangkap bola dengan baik, melukis, menggunting dan melipat kertas dan sebagainya.⁵

Salah satu aspek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini dapat diterapkan permainan yang membutuhkan penggunaan otot-otot besar yaitu tangan dan kaki. Adapun salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini yaitu melalui permainan tradisional *Engklek*. Permainan tradisional tersebut merupakan salah satu permainan dari ribuan permainan tradisional di Indonesia.⁶

Permainan tradisional kini mulai terkikis keberadaanya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota besar dan anak-anak di masa sekarang ini banyak

⁴Addriana Bulu Baan, “*Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*”, Vol.6 No.1, Januari 2020.

⁵Uswatun Hasanah, “*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*”, Vol 5, Ed 1, Juni 2016, h. 725.

⁶Christiana Hari Soetjningsi, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Depok: 2018), h.136.

yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada. Permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia.⁷ Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini, contohnya banyaknya permainan elektronik maupun *non* elektronik yang ada dipasaran Indonesia.

Di zaman sekarang, banyak orang tua yang lebih senang memfasilitasi anak-anaknya dengan berbagai permainan-permainan elektronik maupun *non* elektronik tersebut untuk anaknya, dibandingkan mengajarkan anak-anaknya dengan permainan-permainan tradisional yang merupakan permainan yang dulu pernah dilakukan oleh para orang tua, dengan alasan tidak ada waktu untuk mengajari yang dikarenakan disubukkan oleh pekerjaan atau menganggap permainan tersebut sudah tidak mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.⁸

Melihat kondisi pembelajaran pada Taman Kanak-kanak Arhadar khususnya pada kelompok B dalam hal pembelajaran motorik kasar anak lebih mengarah pada permainan-permainan yang lebih banyak di dalam kelas dari pada di luar kelas. Adapun jenis permainan yang diterapkan di Taman Kanak-kanak Arhadar seperti permainan yang dilakukan di luar kelas seperti ayunan, jungkit-jungkitan, prosotan, jembatan gantung, dan permainan *Engklek* untuk mengembangkan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya

⁷Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Cet.I, Jakarta: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Grup), 2014), h.5.

⁸Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, h. 7.

media pembelajaran yang disediakan dan waktu anak dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Tanggal 11 Januari 2020 di Taman Kanak-Kanak Arhadar pada kelompok B dengan jumlah peserta didik 15 orang anak. Peneliti menemukan belum seluruhnya peserta didik memiliki kemampuan motorik kasar yang baik, utamanya dalam hal kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan. Ditandai dengan anak belum mampu melompat dengan baik, belum mampu menjaga keseimbangannya dilihat dari ketika peserta didik sedang bermain *Engklek* masih banyak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuhnya. Peneliti juga melihat proses pembelajaran masih banyak dilakukan di dalam kelas, seperti belajar dengan majalah, dan bermain di dalam kelas. Adapun permainan yang dilakukan di luar kelas seperti ayunan, jungkit-jungkitan, prosotan, jembatan gantung, dan permainan *Engklek* untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk meneliti pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Arhadar dengan judul “Penerapan Permainan *Engklek* dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. Adapun sub-sub masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peran permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini di kelompok B Taman Kanak-kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone ?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Engklek* di kelompok B Taman Kanak-kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone ?

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati (diobservasi). Konsep dapat diamati atau diobservasi ini penting, karena hal yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain selain meneliti untuk melakukan hal yang serupa, sehingga yang dilakukan peneliti yang dilakukan peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain.⁹

Permainan *Engklek* adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada kolom yang telah dibuat. Bentuk kolom sendiri masing-masing daerah mempunyai bentuk yang berbeda-beda. Namun cara bermainnya sama, yaitu melompati kolom yang telah dibuat dengan cara melompat satu kaki pada lapangan *Engklek*.¹⁰

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh seperti berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Setiap gerakan sederhana apapun

⁹ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 29-30.

¹⁰ Fadlillah. M, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Cet. II Jakarta: Prenada Group, 2018), h. 111.

merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang terkontrol oleh otak.¹¹

Secara operasional dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud penerapan permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di kelompok B adalah permainan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar anak usia dini di kelompok B adalah permainan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar anak dengan berjinjit untuk melatih keseimbangan dan melempar untuk melatih otot tangan anak khususnya anak usia 5-6 tahun.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui peran permainan *Engklek* pada anak dini di kelompok B Taman Kanak-kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone.
- b. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Engklek* di kelompok B Taman Kanak-kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaanya yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Secara Teoritis
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi

¹¹Wulandari,(https://www.academia.edu/13129735/PERKEMBANGAN_MOTORIK_KASAR_ANAK_USIA_DINI), di akses pada tanggal 26 Februari 2020.

pemahaman terhadap guru-guru dalam hal penerapan permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar tentang masalah dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Engklek*.

3) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberi makna kerja sama antara guru dan siswa dalam penerapan permainan *Engklek* untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Bagian ini ditujukan untuk memastikan kedudukan dan arti penting penelitian yang direncanakan dalam konteks keseluruhan yang lebih luas, dengan kata lain menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum ada yang membahas. Selain itu, untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan teori yang akan dipakai sebagai

landasan penelitian. Adapun beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan objek yang diteliti adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmadyana yang berjudul “*Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Senam Irama pada Kelompok A Di RA Masyitoh 7 Kota Magelang*” pada tahun 2017.¹² Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar pada umumnya dapat dikembangkan. Hal ini peran guru dalam mengembangkan motorik anak sangat berpengaruh contohnya ketika guru dapat mengasah perkembangan motorik anak salah satunya melalui kegiatan senam irama anak dapat bersemangat dan senang dalam kegiatan senam irama. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmadyana memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang pengembangan motorik kasar anak usia dini. Adapun dari segi perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmadyana yaitu mendasar pada kegiatan senam irama dan pada usia kelompok A, sedangkan peneliti mendasar pada permainan *Engklek* dan pada kelompok usia B.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Ariani yang berjudul “*Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Seni Tari Jaranan Di Bustanul Athfal (BA) 'Aisyiyah Talagening*” pada tahun 2019.¹³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui seni tari jaranan meliputi persiapan membuat rencana

¹² Annisa Rachmadyana, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Senam Irama Pada Kelompok A Di RA Masyitoh 7 Kota Magelang*, (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), h.iii.

¹³ Farida Ariani, *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Seni Tari Jaranan Di Bustanul Athfal (BA) 'Aisyiyah Talagening*, (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan : Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2019), h.ii.

kegiatan harian (RKH) dan menyiapkan media kegiatan. Melalui seni Tari Jaranan digunakan untuk mengetahui perkembangan setiap anak dan dapat mengukur daya ingat siswa dan kelincahan dalam melakukan gerak. Penelitian yang dilakukan oleh Farida Ariani memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas pengembangan motorik kasar anak usia dini. Adapun dari segi perbedaannya yaitu jenis permainannya penelitian Farida Ariani mendasar pada seni Tari Jaranan sedangkan peneliti mendasar pada permainan *Engklek*.

Penelitian yang dilakukan oleh Osanisa Muriyan yang berjudul “*Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kaliada Lampung Selatan*” pada tahun 2018.¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kegiatan senam dilakukan di TK Negeri Pembina Kaliada Lampung Selatan dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik 18 anak 10 orang laki-laki, 8 orang anak perempuan dan 2 tenaga pendidik. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat dan menganalisis kemauan anak terhadap gerakan-gerakan senam dan sejauh mana anak mengikuti gerak irama yang dicontohkan oleh guru. Adapun dari segi persamaan dan perbedaannya yaitu sama-sama membahas tentang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sedangkan dari segi perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan Osanisa Muriyan yaitu kegiatan gerakan-gerakan senam *Di TK Negeri Pembina Kaliada Lampung Selatan* sedangkan peneliti mendasar pada permainan *Engklek* di TK Arhadar.

¹⁴ Osanisa Muriyan, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kaliada Lampung Selatan*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h.ii.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mukhlisa yang berjudul “ *Penerapan Permainan Papan Titian dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone*” pada tahun 2020.¹⁵ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan papan titian dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurul Yaqin dapat diketahui bahwa berjalan lurus melewati papan titian dengan tanpa terjatuh, berjalan cepat melewati papan titian dengan kedua tangan direntangkan, berjalan maju melewati papan titian dengan kedua tangan dipinggang, berjalan melewati papan titian tanpa bantuan guru/orang tua. Melalui permainan papan titian diterapkan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar setiap anak. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mukhlisa memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas pengembangan motorik kasar anak di kelompok B. Adapun dari segi perbedaannya yaitu terlihat dari jenis permainannya, penelitian Nurul Mukhlisa mendasar pada permainan papan titian sedangkan peneliti mendasar pada permainan *Engklek*.

Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas pengembangan motorik kasar anak usia dini. Namun penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan belum ada yang melakukan penelitian yang sama tentang penerapan

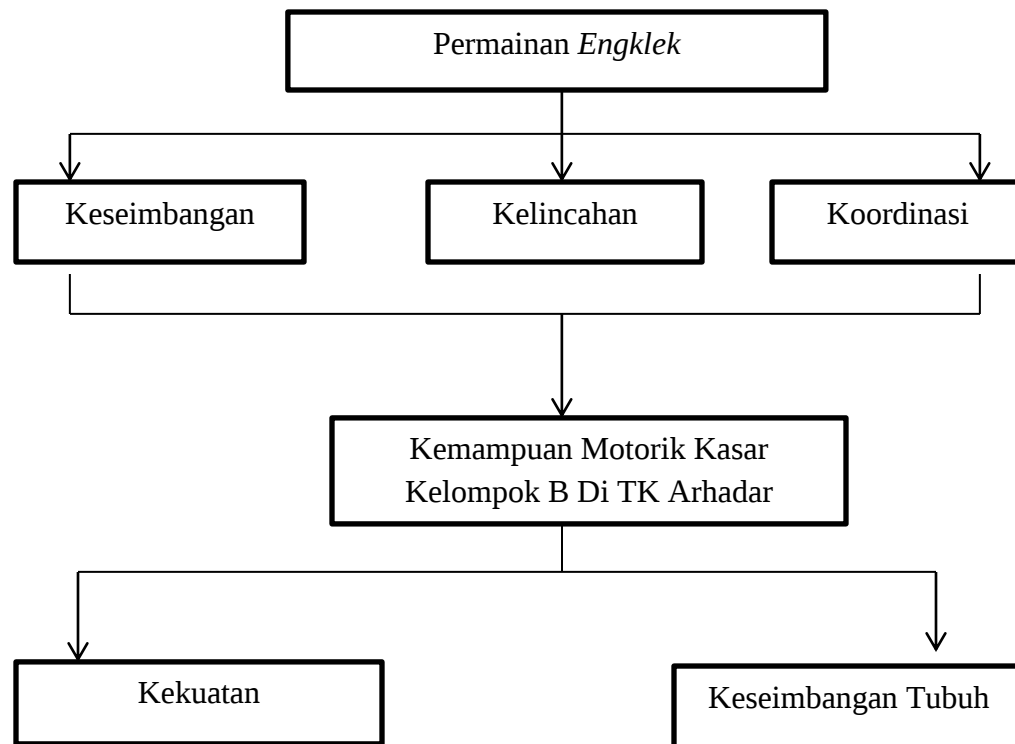
¹⁵Nurul Mukhlisa, *Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone*, (Fakultas Tarbiyah : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bone, 2020), h. ii.

permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone.

F. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada uraian sebelumnya, maka pada bagian ini diuraikan teori yang dijadikan sebagai pedoman dan landasan berpikir dalam melaksanakan penelitian ini. Hal ini perlu dikembangkan karena berfungsi untuk mengarahkan dan memperoleh data dan informasi yang diperlukan, guna memecahkan masalah.

Gambar 1: kerangka pikir penelitian



Berdasarkan skema di atas, maka peneliti menjelaskan bahwa maksud dari alur pada kerangka pikir tersebut menunjukkan bahwa permainan *Engklek* dilakukan dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok B di Taman Kanak-Kanak Arhadar Kecamatan Palakka Kabupaten Bone.

G. Metode Penelitian

Sebagaimana lazimnya suatu penelitian yang bersifat ilmiah, maka penelitian ini perlu diutarakan metode penelitian serta jenis penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivist (seperti makna jamak dari pengalaman individual dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola) atau pandangan partisipatori (seperti isu, kolaboratif, atau orientasi perubahan) atau keduanya.¹⁶

b. Pendekatan penelitian

Pendekatan adalah proses perbuatan, cara mendekati, usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti.¹⁷ Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

¹⁶Enisin, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Ed. I, Cet. II; Jakarta: Grafindo Persada, 2009), h. 28.

¹⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 218.

- 1) Pendekatan paedagogik, adalah pendekatan yang menerangkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik.¹⁸ Dengan kata lain paedagogik adalah ilmu yang memberikan landasan, pedoman dan arah sasaran dalam usaha membentuk peserta didik menjadi manusia yang beradab yaitu manusia yang berketerampilan, berbudaya, dan berpengetahuan.
- 2) Pendekatan psikologis atau ilmu jiwa adalah ilmu yang mempelajari jiwa seseorang melalui gejala perilaku yang dapat diamati.¹⁹

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Arhadar yang terletak di Dusun Lamoko Desa Mattanete Bua Kecamatan Palakka Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan. Jarak lokasi penelitian 500 m dari pusat kota Watampone. Jumlah peserta didik di Taman Kanak-Kanak Arhadar yaitu sebanyak 30 peserta didik. Pada kelompok A jumlah peserta didik yaitu 15 orang sedangkan jumlah peserta didik pada kelompok B yaitu 15 peserta didik.

3. Data dan Sumber Data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat dibentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sumber data adalah uraian tentang asal diperolehnya data peneliti. Menurut Suharsimi Arikunto sumber data adalah subjek atau objek penelitian dimana darinya akan diperoleh data.²⁰ Adapun sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah :

¹⁸ Uyoh Sadullah, dkk, *pedagogic (ilmu mendidik)*, (Cet. I; Jakarta: Alfa Beta, 2010), h.7.

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 36.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, h. 27.

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber-sumbernya, langsung dari masyarakat tertentu, langsung diamati dan dicatat untuk pertama kalinya melalui penelitian. Data primer dalam penelitian ini merupakan sumber asli yang dapat memberikan data secara langsung dari tangan pertama, baik berbentuk dokumen ataupun dalam bentuk peninggalan lain, dalam hal ini peneliti memperoleh data secara langsung, mengamati dan mencatat kejadian peristiwa melalui observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik sebanyak 15 orang anak, dan guru satu orang.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, yakni tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya atau data sekunder adalah jenis data yang diperoleh melalui hasil pengolahan pihak kedua dari hasil penelitian lapangannya.²¹ Data sekunder berasal dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dan kepala sekolah, sekolah, buku, skripsi, jurnal, dan artikel.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebagai alat pengumpulan data yang harus benar-benar dirancang dengan baik dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data yang valid. Adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah:

²¹Abdullah K, *Tahapan dan Langkah-langkah Penelitian*, (Cet. I; Watampone, Lukman al Hakim Press, 2013), h. 41.

- a. Panduan observasi yaitu instrument berupa alat yang digunakan untuk mencatat gejala-gejala yang terjadi di lokasi penelitian. Observasi yang baik perlu disusun instrument, yaitu pedoman observasi dalam bentuk daftar cek (check list) atau daftar isian.²² Panduan observasi yang dimaksud adalah panduan yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan.
- b. Pedoman wawancara adalah pedoman yang berisikan daftar/lembar pertanyaan agar memudahkan peneliti mendapatkan data-data yang ada hubungannya dengan pembahasan dalam penelitian ini.
- c. Dokumen yaitu penulis mengumpulkan data dengan cara melihat dokumen penting yang terkait dengan judul penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil teori dari Bachtiar bahwa permainan *Engklek* memiliki peranan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Berdasarkan variabel, aspek dan indikator yang telah diketahui, semua instrument tersebut disusun kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kisi-kisi instrumen penelitian

No	Fokus	Dimensi	Indikator	Item
1.	Permainan <i>Engklek</i>	Keseimbangan	• Anak melompat dengan satu kaki. • Anak menjaga keseimbangannya saat berpindah dari satu kotak ke kotak selanjutnya.	1, 2

²² Sudarman Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2002), h.140.

		Kelincahan	• Anak melompat dengan satu kaki dengan cepat. • Anak melempar gacuk tepat pada kotak lapangan <i>Engklek</i>	3,4
		Koordinasi	• Anak memegang gacuk tanpa terjatuh. • Anak melempar gacuk lengan mengarah ke depan.	5, 6
2.	Motorik Kasar	Kekuatan	• Anak mengambil kembali gacuk pada kotak <i>Engklek</i> tanpa terjatuh. • Anak menggenggam gacuk sampai pada garis finis atau keluar dari lapangan <i>Engklek</i>.	7, 8
		Keseimbangan tubuh	• Anak melompat dengan satu kaki tanpa terjatuh. • Anak mendarat dengan kedua kaki seimbang.	9, 10

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu field research (riset lapangan) yaitu mengumpulkan data dengan cara terjun ke lapangan penelitian dengan menggunakan salah satu metode atau beberapa teknik secara bersamaan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

- a. Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap kejadian-kejadian yang diselidiki. Oleh karena itu, dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap semua yang dilakukan yang ada kaitannya dengan penelitian.
- b. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yakni dengan seperangkat pertanyaan yang dibuat oleh penulis sendiri.²³ Adapun wawancara dilakukan peneliti yaitu dengan *face to face* kepada informan dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- c. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, dokumen, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan agenda.²⁴ Oleh karena itu dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan memperoleh data yang ada pada catatan dan dokumen yang terkait dengan penelitian.

²³ Jusuf Soewandi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta : Mitra Wacana Meda, 2012), h. 154.

²⁴ Suharsini Arikunto, *Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 206.

6. *Teknik Analisis Data*

Pengolahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Miles dan Huberman yaitu, sebagai berikut:

- a. *Data Reduction (Reduksi Data)* berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya.²⁵ Inti atau hal-hal pokok yang direduksi dalam penelitian ini yaitu penerapan permainan *Engklek* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- b. *Data Display (Data Penyajian)*. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya.
- c. *Conclusion Drawing* atau *Verification* (penarikan kesimpulan). Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan verifikasi.²⁶ Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*, (Cet.XXI; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 247.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, h.252-253.