

**ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN ENGGRANG
BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD
BUNGONG TANJONG ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH :

**SITI NURKHALISA
NIM : 1811070011**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

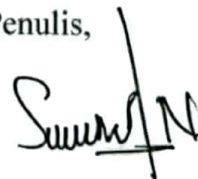
NOTULENSI SIDANG SARJANA

ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN ENGGRANG BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD BUNGONG TANJONG ACEH BESAR

Nama : Siti Nurkhalisa
NIM : 1811070011
Prodi : PG-PAUD
Tanggal Sidang : 23 Agustus 2023

Penguji	Masukan dan Saran	Tanda Tangan
Pembimbing I: Cut Fazlil Hanum, M.Ed NIDN. 1330118801	-	
Pembimbing II Munzir, M.Pd NIDN. 1301018301	-	
Penguji I : Dr. Syarfuni, M.Pd NIDN. 0128068203	-	
Penguji II : <u>Firiah Hayati, M.Ed</u> NIDN. 0128038801	- Hilangkan peranan guru, karena di tujuan tidak tidak ada peranan guru.	

Banda Aceh, 23 Agustus 2023
Penulis,



Siti Nurkhalisa

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN ENGGRANG BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD BUNGONG TANJONG ACEH BESAR

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 23 Agustus 2023

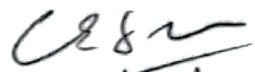
Pembimbing I : Cut Fazlil Hanum, M.Ed
NIDN. 1330118801

Pembimbing II : Munzir, M.Pd
NIDN. 1301018301

Penguji I : Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

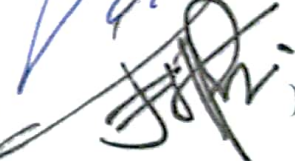
Penguji II : Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN. 0128038801

Tanda Tangan

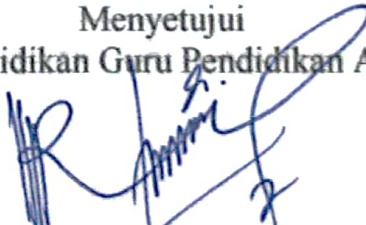
()

()

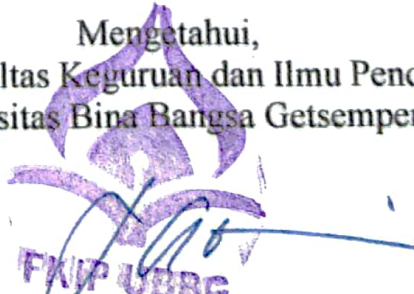
()

()

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

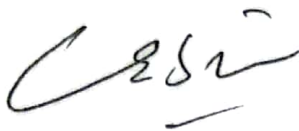
LEMBARAN PERSETUJUAN

ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN ENGGRANG BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD BUNGONG TANJONG ACEH BESAR

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

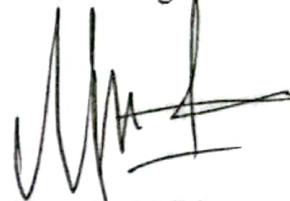
Banda Aceh, 23 Agustus 2023

Pembimbing I



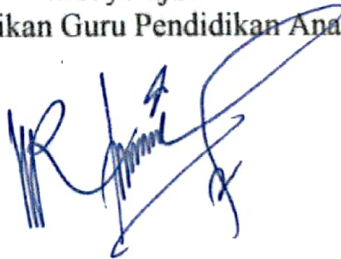
Cut Fazlil Hanum, M.Ed
NIDN. 1330118801

Pembimbing II



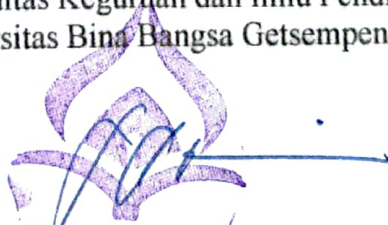
Munzir, M.Pd
NIDN. 1301018301

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



FKIP UBRG
Dr. Syarifuddin M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Analisis Penggunaan Permainan Enggrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di Paud Bungong Tanjong Aceh Besar*, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Siti Nurkhalisa 1811070011. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Rabu, 23 Agustus 2023.

Menyetujui,

Pembimbing I



Cut Fazlil Hanum, M.Ed
NIDN. 1330118801

Pembimbing II



Munzir, M.Pd
NIDN. 1301018301

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Siti Nurkhalisa

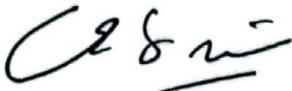
NIM : 1811070011

Program Studi : Pendidikan Anak Usia dini (PAUD)

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Permainan Enggrang Batok Kelapa
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Kelompok B di Paud Bunggong Tanjong Aceh Besar

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi
program sarjana.

Pembimbing I



(Cut Fazlil Hanum, M.Ed)

NIDN. 1330118801

Banda Aceh, 23 Agustus 2023

Pembimbing II



(Munzir, M.Pd)

NIDN. 1301018301

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



(Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd)

NIDN. 1306108501

**PERNYATAAN SYARAT MENYUSUN SKRIPSI DAN PERNYATAAN
MEMAHAMI ATURAN AKADEMIK YANG TERKAIT DENGAN
SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurkhalisa
NIM : 1811070011
Program Studi : PG-PAUD
Tahun Masuk : 2018

Menyatakan bahwa saya telah memenuhi syarat untuk menyusun skripsi dengan:

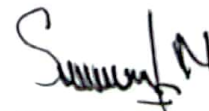
1. Telah menempuh 120 sks
2. Telah lulus matakuliah persyaratan skripsi
3. IPK tidak kurang dari 3,53
4. Melampirkan foto copy KHS (mulai semester satu sampai akhir) dengan dilampiri transkrip nilai sementara
5. Tidak dalam keadaan cuti kuliah
6. Skripsi telah deprogram dalam KRS
7. Menunjukkan slip bukti pembayaran SPP semester terakhir

Saya juga telah memahami aturan akademik bahwa:

1. Mahasiswa diperkenankan untuk mengambil maksimal 3 (tiga) mata kuliah pada masa penyusunan skripsi
 2. Untuk dapat melakukan pendaftaran Seminar Skripsi, Mahasiswa tidak boleh memiliki nilai E, tidak boleh memiliki nilai D pada lebih dari satu matakuliah, tidak boleh memiliki nilai D pada Mata Kuliah Dasar Umum
 3. Setelah mengikuti seminar skripsi, mahasiswa tidak boleh lagi mengikuti kegiatan akademik perkuliahan termasuk ujian mata kuliah
- Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 23 Agustus 2023

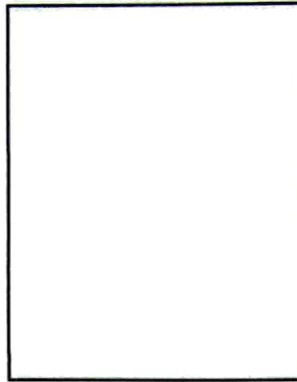
Mahasiswa



Siti Nurkhalisa

NIM. 1811070011

RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Pribadi

Nama : Siti Nurkhalisa
TTL : Lamlhom, 18 Juni 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan / Suku : Indonesia / aceh
Alamat : Desa Meunasah Beutong, Kemukiman Lamlhom
Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar
Hp : 081260758056
Email : sitinurkhalisa83@gmail.com

2. Identitas Orang Tua

Ayah : Syafi'ie
Ibu : Rosni
Alamat : Desa Meunasah Beutong, Kemukiman Lamlhom
Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar

3. Riwayat Pendidikan

- a. SD/MIN : MIN Aceh Besar
- b. SMP : SMP N 1 Peukan Bada
- c. SMA/MA : MAN 2 Banda Aceh

d. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda
Aceh

4. Karya Tulis : Analisis Penggunaan Permainan Enggrang
Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan
Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di Paud
Bungong Tanjong Aceh Besar

Banda Aceh, 23 Agustus 2023



Siti Nurkhalisa

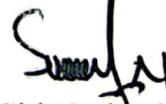
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyampaikan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi, ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Bina Bangsa Getsempena maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Banda Aceh, 23 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



(Siti Nurkhalisa)

Nim. 1811070011

KATA PENGANTAR

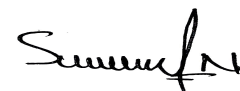
Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Analisis Penggunaan Media Bermain Enggrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaat-Nya di yaumul akhirat nanti. Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ayahanda Ibunda tercinta atas do’a, pengertian dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya skripsi ini.
2. Dr. Lili Kasmini, Ssi, M,Si, selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
3. Dr. Syarfuni, M,Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
4. Riza Oktariana,S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh dan juga yang ditengah-tengah

- kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
5. Cut Fazlil Hanum, M.Ed selaku pembimbing I, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
 7. Munzir, M.Pd selaku pembimbing II, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
 8. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
 9. Akademika dan karyawan-karyawati Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh atas dukungannya.
 10. Teman-teman mahasiswa Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh angkatan 2018, sebagai teman berbagi rasa suka, duka dan atas segala bantuan kerjasamanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
 11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Banda Aceh, 22 Januari 2023
Penulis



Siti Nurkhalisa
NIM : 1811070011

ABSTRAK

Siti Nurkhalisa. 2023. Analisis Penggunaan Media Bermain Enggrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Cut Fazlil Hanum, MEd. Pembimbing II. Munzir, M.Pd.

Permainan tradisional enggrang adalah salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada. Rumusan Masalah adalah : 1. Bagaimana gambaran perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?, 2. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam melatih perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?, 3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?. Tujuan penelitian ini adalah : 1. Mengetahui perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. 2. Mengetahui kegiatan yang dilakukan dalam melatih perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar, 3. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu 2 orang guru kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Kemampuan motorik kasar anak berkembang dengan baik, seperti yang telah dijelaskan diatas anak sudah mampu bermain enggrang batok kelapa dengan baik. Kegiatan motorik kasar anak itu diajarkan dalam proses pembelajaran karna dari awal pembelajaran kita sudah mengajarkan kemampuan motorik kasar kepada anak, contoh guru membimbing anak dalam bermain bersama, mengajarkan anak bagaimana cara menghargai teman yang lain. Kendala dalam kemampuan motorik kasar anak yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan kemampuan motorik kasar kepada anak yaitu karan anak memiliki 3 Lingkungan, lingkungan sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan keluarga.

Kata kunci : Permainan Tradisional Enggrang Batok Kelapa, Motorik Kasar

ABSTRACT

Siti Nurkhalisa. 2023. Analysis the Use of Coconut Shell Enggrang Playing Media to Improve Gross Motoric Ability in Group B Children at Early Childhood Education Bungong Tanjong Aceh Besar. Bina Bangsa University Getsempena. Advisor I Cut Fazlil Hanum, MEd. Advisor II. Munzir, M.Pd.

The traditional game of engklek is a type of creative game that is carried out by the community for generations and is the result of exploring local culture which is played in groups or at least two people using simple tools according to existing potential. The formulation of the problem is: 1. What is the description of the gross motor development of group B children at Bungong Tanjong Aceh Besar PAUD?, 2. What activities are carried out to train the gross motor development of group B children at Bungong Tanjong Aceh Besar PAUD? What are the obstacles faced by teachers in developing gross motor skills of group B children at PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar? The aims of this study were: 1. To find out the gross motor development of group B children at PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. 2. Knowing the activities carried out in training the gross motor development of group B children at PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar, 3. Knowing the obstacles faced by teachers in teaching gross motor development of group B children at PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. The research method used in this research is descriptive qualitative. The subjects of this study were 2 teachers in group B. The results showed that: Children's gross motor skills developed well, as explained above, children were able to play coconut shell enggrang well. Children's gross motor activities are taught in the learning process because from the beginning of learning we have taught gross motor skills to children, for example the teacher guides children in playing together, teaches children how to respect other friends. Obstacles in children's gross motor skills faced by teachers in applying gross motor skills to children, namely because children have 3 environments, school environment, play environment, and family environment.

Keywords: Traditional Game of Coconut Shell Enggrang, Gross Motor

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6 Definisi Istilah	7
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	 8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini	8
2.2 Permainan Tradisional	9
2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional	11
2.2.2 Permainan Tradisional Enggrang Batok Kelapa	11
2.2.3 Langkah-langkah Permainan Enggrang Batok Kelapa	13
2.2.4 Cara Bermain Enggrang Batok Kelapa	14
2.2.5 Manfaat Permainan Enggrang Batok Kelapa	14
2.3 Perkembangan Motorik Kasar	16
2.3.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar ..	19
2.4 Penelitian Relevan	20
2.5 Kerangka Berpikir	23
 BAB III. METODE PENELITIAN	 25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Latar Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
4.2 Data Hasil Wawancara	37
4.2.1 Hasil Wawancara Guru	37
4.2.1 Hasil Observasi Anak Kelompok B2	46
 BAB V. PENUTUP	 48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	 50

DAFRAT TABEL

Tabel 3.1 Lembar Wawancara Guru.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	32
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	32
Tabel 4.1 Jumlah Anak-anak Pada PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar	37
Tabel 4.2 Hasil Observasi Anak.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
-----------------------------------	----

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Anak Usia Dini menurut Solehuddin, (2012:12) adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia TK tergolong ke dalam anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun. Dimana masa prasekolah itu berkisar antara usia 4-6 tahun Rudiyanto dalam Solehuddin, (2012:23). Anak Usia Dini dikatakan sebagai masa keemasan yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya. Hadis dalam Solehuddin, (2012:28) menambahkan bahwa anak dalam usia dini adalah anak “petualang” yang kuat dan tegar, yang senang menjelajahi berbagai kemungkinan yang ada di lingkungannya (di rumah dan sekitarnya) seraya mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Menurut Yudha dalam Solehuddin, (2012:11) perkembangan motorik adalah perubahan perilaku motorik yang merefleksikan interaksi antara kematangan organisme dan lingkungan setiap individu. Dilihat dari konsepnya, secara umum motorik mengacu pada pengertian gerakan. Sedangkan psikomotor merupakan gerakan-gerakan yang dialihkan melalui gerakan-gerakan elektronik dari pusat otot besar. Perkembangan motorik adalah kemajuan pertumbuhan gerak sekaligus kematangan gerak yang diperlukan lagi bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu keterampilan. Setiap periode usia akan menjadikan keterampilan anak bertambah.

Pemenuhan aktivitas-aktivitas kemandirian, aktivitas bermain, dan keterampilan dalam pendidikan taman kanak-kanak akan maksimal dan baik jika diiringi dengan perkembangan motorik kasar yang baik. Melalui keterampilan motorik yang baik, khususnya motorik kasar, anak dapat melakukan aktivitas mandiri dengan baik, dapat melakukan gerak-gerakan permainan seperti berlari, melompat, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan

keterampilan baris-berbaris yang diajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak yang diikutinya. Jika keterampilan motorik kasar anak kurang baik, tidak hanya pemenuhan kemandirian aktivitasnya yang terlambat, akan tetapi hal itu juga berdampak kepada perkembangan anak yang lain seperti aktivitas sosial, perkembangan konsentrasi, dan perkembangan *motorik planning* yang juga kurang baik.

Perkembangan motorik kasar yang baik, tidak hanya didukung melalui pemenuhan status gizi saja, akan tetapi didukung juga oleh stimulasi yang diberikan. Pemberian stimulasi dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar pada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi, anak yang memasuki usia dini memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik bila dilakukan lewat permainan, senam, ataupun berolahraga.

Setiap bentuk kegiatan tersebut mempunyai nilai positif terhadap perkembangan perkembangan motorik khususnya motorik kasar, meskipun perkembangan tersebut akan berbeda pada setiap anak, namun hal ini sesuai dengan perkembangannya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan tradisional enggrang batok kelapa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar pada Tanggal 5 Desember 2022 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dari 20 anak hanya 8 (40%) anak yang kemampuan motorik kasarnya berkembang baik sedangkan 12 (60%) anak lainnya masih

belum berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan yang diberikan oleh guru seperti:

- a. pembelajaran melompat
- b. menjaga keseimbangan badan
- c. berlari melempar dan
- d. menangkap.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan memberikan permainan yang dapat menilai keseimbangan anak yaitu dengan menggunakan permainan enggrang batok kelapa.

Permainan enggrang batok kelapa yaitu suatu permainan yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan (Hikmah, 2011). Jadi, ketika teman-teman memainkan enggrang batok, teman-teman akan berjalan dengan tempurung tersebut dan digunakan sebagai pijakan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul yaitu “ **Analisis Penggunaan Permainan Enggrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar**”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, masalah-masalah yang terkait dengan perkembangan motorik kasar di sekolah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar cenderung masih kurang dalam kemampuan motorik kasar.
2. Perkembangan motorik kasar masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti berfokus pada guru dalam mengajarkan tentang motorik kasar pada anak di kelompok B PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran perkembangan motorik kasar anak dengan permainan enggrang batok kelapa pada kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?
2. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam melatih perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar.
2. Mengetahui kegiatan yang dilakukan dalam melatih perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar.

3. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan perkembangan motorik kasar dengan permainan enggrang batok kelapa pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya di harapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Berdasarkan kajian ilmuan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah khazanah pengetahuan terkait analisis pengaruh perkembangan motorik kasar terhadap hasil belajar pada lembaga pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap sosial emosional dan dapat mengembangkan motorik kasar pada anak.

- b. Bagi guru

Manfaat bagi guru PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar adalah untuk mengetahui metode dan strategi yang tepat dalam mengenalkan motorik kasar kepada anak.

- c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada sekolah PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar berupa informasi tentang mengenal motorik kasar untuk anak usia dini.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, berikut di definisikan istilah-istilah tersebut.

1. Perkembangan motorik kasar, merupakan perkembangan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari.
2. Permainan egrang batok kelapa adalah permainan egrang yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan (Hikmah, 2011). Jadi, ketika teman-teman memainkan egrang batok, teman-teman akan berjalan dengan tempurung tersebut dan digunakan sebagai pijakan.
3. Peran guru secara umum adalah sebagai tugas pendidikan meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Peran guru dalam menjalankan tugas di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua ke dua dan mampu menarik simpati para siswa sehingga pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi siswanya dalam mengajar.
4. Motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh atau otot tubuh yang lebih besar; seperti tangan dan kaki.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Rocmah, 2018). Sosok ini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertuis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejaklahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukankepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa, 2014:16). Rentang usia tersebut memiliki nilai sangat berharga dibanding usia diatasnya karena perkembangan kecerdasannya pada usia tersebut sangat luar biasa. Usia pada fase ini berada pada masa proses perubahan pada pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya. Anak usia dini berada dalam proses

perkembangan (development), sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual, dan berlangsung sepanjang hayat, mulai dari masa konsepsi sampai meninggal dunia (Mulyasa, 2014:16). Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas yang tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis dan sangat antusias dan ingin tahu terhadap apa saja yang dilihat, didengar, dirasa, mereka seolah-olah tidak pernah merasa lelah untuk terus mengeksplorasi dan belajar (Setiawan, 2018). Montessori menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai dengan enam 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak-anak mulai peka/sensitif untuk menerima setiap rangsangan. Jadi, yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan dalam masa pertumbuhan yang sangat pesat yaitu yang biasa disebut dengan masa "*GOLDEN AGE*".

2.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang juga sering disebut dengan permainan rakyat (Sumarsono & Iswahyuni, 2019). Permainan ini sering dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, dengan tiada bedanya (Mulyani, 2016:46).

Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.

Selain itu juga aktivitas permainan tradisional dapat membantu mengatasi anak-anak yang memiliki permasalahan dalam penyesuaian diri terutama bagi anak usia dini SD yang umumnya masih memiliki ketergantungan kepada orangtua atau kepada gurunya (Kurniati, 2016). Walaupun permainan ini termasuk permainan sederhana dan biaya relatif murah tanpa harus menggunakan media teknologi hanya berbahan material lokal yang bisa digunakan untuk memainkan permainan tersebut. Cara bermainnya pun secara berkelompok minimal dua orang atau lebih yang sarat akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, bahkan unsur-unsur yang berguna bagi anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional enggrang adalah salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada. Potensi yang ada dalam permainan tersebut dapat meningkatkan kecerdasan dan perkembangan kognitif anak.

2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang ini banyak dijadikan sebagai permainan anak (Pratiwi & Kristanto, 2014). Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Manfaat permainan tradisional pada dasarnya banyak memberikan kesempatan kepada untuk bermain secara kelompok, setidaknya dapat dilakukan minimal dua orang, menggunakan alat-alat sederhana dan mudah dicari (Kurniati, 2016), memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan matematika anak (Siregar & Lestari, 2018) dan juga dapat mengembangkan ke enam aspek perkembangan anak di usia dini (Pratiwi & Kaltsum, 2018).

2.2.2 Permainan Enggrang Batok Kelapa

Permainan menurut Rika Dian Kurniawan (2010:34) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling

terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapan pun dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena melalui bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, seperti bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak-anak adalah permainan. (Khadijah, 2017 : 140).

Egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang menyenangkan. Namun kini permainan egrang semakin menghilang ditelah zaman. Salah satu permainan egrang yang menimbulkan manfaat permainan ini membuat manfaat bagi otak terutama melatih konsentrasi.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan egrang bathok. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana (Nuri Cahyono, 2011:64).

2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Egrang Batok Kelapa

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan eggrang batok ini, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Batok dalam bahasa Indonesia disebut tempurung.

- 1) Siapkan setengah bathok yang berasal dari buah kelapa tua. Bersihkan erabutnya dan amplas hingga halus agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman.
- 2) Buatlah lubang di tengah masing-masing bathok kelapa, pada bagian yang tidak terlalu keras. Untuk membuat lubang, dapat digunakan paku atau pisau tajam.
- 3) Masukkan kedua ujung tali atau dadung pada masing-masing lubang, lalu diberi pengait di bawah lubang sehingga tali terkait dengan kuat. Untuk pengait dapat digunakan potongan kayu atau bambu pendek. Pengait diikat menggunakan ujung tali di bawah lubang pada bathok kelapa. Sementara itu, panjang tali yang digunakan sekitar 2 meter. Jika menghendaki, tali dapat di potong menjadi dua. Kemudian masing-masing ujungnya diikatkan pada pengait di bawah lubang dan ujung tali yang lain diikatkan pada pegangan yang dapat dibuat dari kayu atau bambu.
- 4) Untuk mempercantik egrang dapat dicat atau dilukis sesuai dengan selera.
- 5) Egrang bathok kelapa siap digunakan.

2.2.4 Cara Bermain Egrang Batok Kelapa

Cara bermain egrang bathok kelapa yaitu :

1. Permainan egrang dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dimainkan secara bersama-sama, terlebih dahulu dibuat garis start dan finish.
2. Para pemain bersiap di garis strart. Kedua kaki diletakkan pada masing-masing bathok kelapa, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari kaki menjepit tali. Sementara itu, tangan memegang tali.
3. Para pemain berjalan menggunakan egrang
4. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish.

2.2.5 Manfaat Permainan Egrang Batok Kelapa

Manfaat permainan egrang bathok kelapa A Husna M (2019), mengemukakan bahwa manfaat permainan egrang bathok kelapa adalah :

1. Anak menjadi lebih kreatif Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain

dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
3. Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak. Dengan memainkan permainan egrang bathok kelapa, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu.
4. Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental. Dengan melakukan permainan egrang bathok kelapa, ketahanan tubuh seseorang akan meningkat karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik yang cukup prima. Selain itu, ketahanan mental pun akan meningkat karena dalam permainan ini juga menuntut kestabilan mental.
5. Melatih sportivitas dalam berkehidupan. Terkadang, permainan egrang bathok kelapa dimainkan dalam bentuk kelompok atau sebagai perlombaan. Sehingga sportivitas harus tetap dijunjung.
6. Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan. Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.
7. Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

2.3 Perkembangan Motorik Kasar

Bambang Sujiono (2015:13), menyatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Gerak motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hamper seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas atau luar ruangan.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (2013) dalam Bambang Sujiono (2015: 11) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan

sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi.

Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga. Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting dan meronce.

Menurut Magill Richard A. (2012:11) Berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan di bagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar sebagai berikut sebagai berikut : Keterampilan motorik kasar (Gross Motor Skill) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otototot besar. Tujuan akan kecermatan gerak bukan merupakan suatu hal penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar dan meloncat.

Pengertian yang senada diungkapkan oleh Bambang Sujiono (2005:12) menyatakan bahwa motorik kasar ialah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot

besar seperti otot lengan, otot kaki, dan otot leher. Secara alamiah seiring dengan peningkatan dan bertambahnya usia anak lima tahun sampai dewasa akan diikuti bertambahnya keterampilan gerak motorik anak. Hurlock (2011:50) menyatakan bahwa pada anak usia 4 sampai 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas dan digunakan untuk berjalan, loncat, lompat, lari dan sebagainya. Setelah 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kuat.

Sukadiyanto (2017: 20) menyatakan bahwa keterampilan motorik adalah keterampilan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan penunjang segala kegiatan terutama olahraga.

Di dalam buku yang diterbitkan Depdiknas (2012: 6) bahwa prinsip perkembangan motorik anak prasekolah ialah perubahan baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan olah gerak tubuh yang dilakukan oleh anak usia bayi sampai 5 tahun, motorik biasanya anak bisa berkembang secara bertahap

atau parsial. Kegiatan motorik kasar mengembangkan aspek olah gerak tubuh, melompat, menendang, berjalan menggunakan satu kaki.

2.3.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Diikuti beberapa variasi yang mempengaruhi pola perkembangan motorik anak. Menurut Depdiknas (2018:6) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa tahapan perkembangan motorik anak pra sekolah yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi.

Menurut Mahendra (2017:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik anak yaitu (1) faktor proses belajar, (2) faktor pribadi dan (3) faktor situasional (lingkungan). Ketiga faktor inilah yang diyakini telah menjadi penentu utama dari tercapainya tidaknya keterampilan yang dipelajari. Adapun definisi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia (2018: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial, ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Menurut Bambang Sujiono (2017:28) menyatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan

paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf. Hurlock (2011:118) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan keterampilan motorik diantaranya pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pra lahir, dan pengaruh tubuh.

Lebih kompleks dikemukakan oleh Sugianto dan Sujarwo (2014: 29) bahwa ada sembilan macam yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak sejak lahir diantaranya keturunan, pengaruh gizi, pengaruh perbedaan suku, pengaruh musim dan iklim, pengaruh penyakit, pengaruh himpitan psikososial, pengaruh urbanisasi, pengaruh jumlah keluarga dan status sosial ekonomi, dan kecenderungan seluler.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor kegiatan anak berupa olah gerak tubuh, lingkungan hidup untuk mengembangkan kegiatan motorik anak, faktor syaraf yang membuat anak bisa berfikir dengan baik dan benar.

2.4 Kajian Penelitian yang relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

- 1) Feronika Evi Retningsih (2012) yang berjudul Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boyan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian anak kelompok B dengan 30 anak yang terdiri 16 laki-laki dan 14 perempuan. Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data berupa observasi guru, unjuk kerja dan dokumentasi. Penelitian penggunaan permainan tradisional Boyboyan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada tahap pra tindakan persentase ketuntasan sebesar 33,33%, pada siklus I media genting kurang menarik bagi anak hasilnya 61,11%, penelitian dilanjutkan siklus II dengan media APE (Alat Permainan Edukatif) yang hasil persentase ketuntasannya 81,67%. Hasil tersebut sudah sesuai dengan harapan peneliti lebih dari 76%, oleh sebab itu permainan ini dapat digunakan dengan memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Tradisional Boy-boyan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

- 2) Wahyu Purwaningayu Galih (2012) yang berjudul Penggunaan Tari Gembala Sapi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan tari gembala sapi dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini dan mendeskripsikan peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan tari gembala sapi di kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)

kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang dengan jumlah siswa 21 anak, 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan dari kegiatan Pra tindakan diperoleh skor 52%, Siklus I diperoleh skor 70% dan Siklus II dengan skor 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran tari gembala sapi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini secara maksimal.

- 3) Penelitian relevan yang dilakukan oleh Nopilayanti, dkk (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar setelah diterapkan permainan tradisional engklek pada anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Raisma Putra Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 12 orang anak TK Raisma Putra Denpasar pada kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar setelah penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016 Di TK Raisma Putra Denpasar sebesar 13,56 . Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan

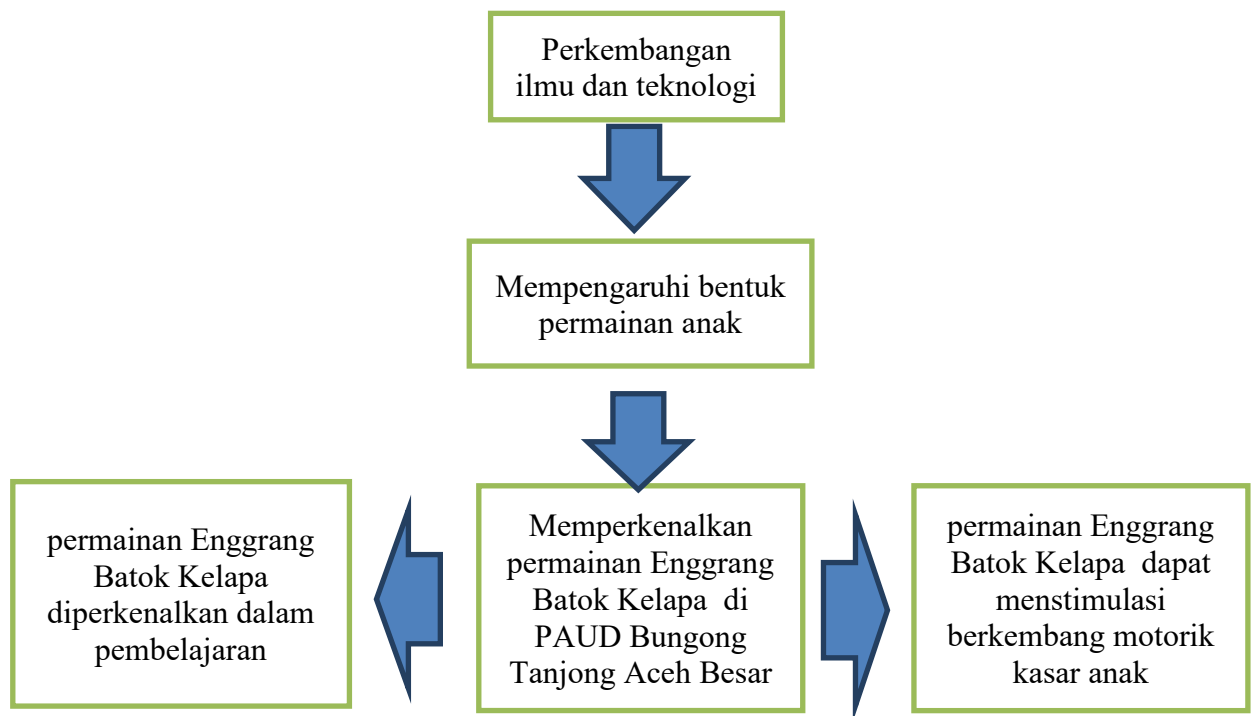
rata-rata persentase kemampuan perkembangan motorik kasar pada siklus I sebesar 66,62% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 80,18% pada siklus II yang ada pada kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Risma Putra Denpasar.

- 4) Hariyani, & Fitri. (2020) Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. Penelitian ini untuk mengetahui aspek perkembangan motorik anak sangat membutuhkan media sebagai pemahaman yang perlu dipertegas dengan contoh-contoh perilaku kongkret dengan menggunakan permainan engklek untuk anak TK A. Metode penelitian yang digunakan yakni pre-eksperimental designs, bentuk desain penelitian ini pre-experimental yang digunakan adalah one group pretest - posttest design, subjek penelitian ini yakni 12 anak pada usia 5-6 tahun. Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.

2.5 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan enggrang batok kelapa terhadap peningkatan kognitif anak. Permainan tradisional ini merupakan permainan warisan budaya yang senantiasa harus dijaga dan dilestarikan semua pihak agar terus ada agar tidak tergerus arus globalisasi. Peran pendidikan pada level anak usia dini sangat penting di jaga kualitasnya agar usia emas ini bisa dipetik pada anak tumbuh menjadi dewasa kelak sehingga

melalui permainan enggrang batok kelapa menjadi salah satu solusi untuk bisa terwujud hasil pendidikan anak usia dini yang lebih bagus. Berikut ini kerangka berpikir yang dirumuskan dalam skema diagram berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian pada penelitian kualitatif dirancang untuk mendapatkan pendalaman pemahaman terhadap situasi sosial tertentu pada sumber data penelitian, hal ini senada dengan di ucapkan oleh Sukmadinata (2014:99) pengertian penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian studi kasus dalam arti penelitian di fokuskan pada satu fenomena saja yang terpilih dan ingin dipahami secara mendalam dengan cara mengabaikan fenomena-fenomena lainnya. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Moleong (2014:3). Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.

Dalam penelitian ini dipilih desain kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif didefinisikan suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi didalam masyarakat (Notoatmodjo, 2012:92). Deskripsi kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi suatu keadaan secara objektif. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan populasi dari sebuah daerah tertentu (Suryabrata, 2012:75). Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat rangkuman secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan mengetahui pengaruh perkembangan motorik kasar anak kelompok B di PAUD bungong Tanjong Aceh Besar.

3.2 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD bungong Tanjong Aceh Besar, yang beralamat Jln. Blang bintang Lama Desa Lamtimpeung Kecamatan Darussalam kabupaten Aceh Besar. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023.

Subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagai mana dijelaskan oleh Arikunto (2015:145) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi, subjek peneliti itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Penentuan subjek penelitian atau sampel dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Lincoln dan Guba dalam (Sugiyono 2015:301) mengemukakan bahwa penentuan sampel dalam penelitian kualitatif, (naturalistik) sangat berbeda dengan ketentuan sampel dalam penelitian kualitatif. Penentuan sampel tidak didasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan.

Penentuan subjek penelitian atau responden dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu ditentukan subjek penelitian ini, adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelompok B PAUD bungong Tanjong Aceh Besar sebanyak 2 orang guru kelompok B PAUD bungong Tanjong Aceh Besar.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Pengertian Populasi

Mengenai populasi Sudjana (2016 : 6) menjelaskan sebagai berikut : populasi adalah nilai semua totalitas dari perhitungan kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu pada sekumpulan objek yang lengkap dan jelas. Populasi menurut Arikunto (2018 : 130) mengatakan bahwa populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”.

Dalam suatu penelitian, populasi bisa merupakan kumpulan individu atau objek dengan sifat-sifat umumnya. Sebagian yang diambil dari populasi tersebut adalah sampel penelitian. Arikunto (2018 : 131) menjelaskan bahwa jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi maka penelitian tersebut adalah penelitian sampel. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 40 anak.

3.3.2 Pengertian Sampel

Sedangkan tentang jumlah sampel penelitian, penulis berpedoman pada pendapat Arikunto (2018 : 134) sebagai berikut : untuk sekedar ancer-ancer maka apabila penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya kurang besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka untuk jumlah sampel penelitian ini ditetapkan oleh penulis 100% sebanyak 20 orang. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi kurang dari 100 orang. Pengambilan sampel sampling seadanya. Sudjana (2016 : 167) menjelaskan bahwa pengumpulan sebagian dari populasi berdasarkan seadanya data atau kemudahannya mendapatkan data tanpa perhitungan kerepresentatifannya dapat digolongkan kedalam sampling seadanya. yaitu seluruh anak yang ada pada kelas III SD Negeri Lamteungoh sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 11 Laki-laki dan 9 perempuan. Yang menjadi Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B PAUD bungong Tanjong Aceh Besar yaitu sebanyak 20 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat di gunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dimana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat di pertontonkan penggunaannya.

1. Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan Permendikbud No.137 tahun 2014 pada motorik kasar anak yaitu :

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

2. Wawancara (*Interviewer*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu wawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atau pertanyaan (Moleong, 2014:135). Dalam hal ini, menggunakan wawancara terstruktur, dimana seseorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan di ajukan untuk mencari jawaban atas hipotensis yang disusun dengan ketat.

Dalam melaksanakan teknik wawancara, pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informasi bersedia berkerja sama, merasa bebas berbicara dan dapat memberikan informasi yang sebenarnya. Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara bersruktur (tertulis) yaitu dengan

menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan di sampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan dalam wawancara lebih terarah fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat di kembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung (Arikunto, 2015:203).

Teknik wawancara peneliti gunakan untuk mengali data terkait analisis pengaruh perkembangan sosial emosional terhadap perkembangan anak kelompok B di PAUD bungong Tanjong Aceh Besar. Kisi-kisi wawancara adalah sebagai berikut.

Tabel. 3.1 Lembar Wawancara Guru

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Respond
1.	Bagaimana kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?	1. Bagaimana pandangan ibu terhadap kemampuan motorik kasar anak ?	
2.	Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?	2. Bagaimanakah ibu merancang pembelajaran motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar? 3. Apakah ibu menggunakan/ memberikan media pembelajaran motorik	

		kasar yang menarik bagi anak? 4. Apakah media enggrang batok kelapa disukai oleh anak?	
3.	Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?	5. Menghadapi anak yang susah bermain enggrang batok kelapa? 6. Bagaimanakah penanganan yang diberikan pada anak dalam bermain enggrang batok kelapa? 7. Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi anak dalam bermain enggrang batok kelapa?	

Sumber : Arikunto. 2018

3. Observasi

Observasi merupakan pedoman penelitian dalam melakukan observasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan subjek penelitian untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya yang mampu memberikan tambahan (Arikunto. 2010). Pedoman ini berupa penggalan informasi berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas, bagaimana interaksi guru dengan siswa, serta bagaimana siswa saat menghadapi soal yang diberikan oleh guru.

Tabel. 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi

PERMENDIKBUD NO. 137 TAHUN 2014	
1. Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1. Anak Mampu menyeimbangkan kaki kiri 2. Anak Mampu menyeimbangkan kaki kanan 3. Anak Mampu menyeimbangkan kedua kaki kanan dan kiri 4. Anak Mampu menyeimbangkan kedua tangan kanan dan kiri

Sumber : Permendikbud No.137 Tahun 2014

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator Penilaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak Mampu menyeimbangkan kaki kiri				
2.	Anak Mampu menyeimbangkan kaki kanan				
3.	Anak Mampu menyeimbangkan kedua kaki kanan dan kiri				
4.	Anak Mampu menyeimbangkan kedua tangan kanan dan kiri				

Sumber : Permendikbud No.137 Tahun 2014

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

2. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait pembelajaran rasa tanggu jawab anak diantaranya RPPM, RPPH, LKA, dokumen penilaian, buku acuan pembelajaran, sarana dan prasarana, foto-foto documenter, dan sebagainya.

3.5 Teknik Analisi Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Menurut (Sugiyono, 2015:335), analisis data kualitatif versi Miles dan Huberman, bahwa ada empat alur kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Pengumpulan Data

Pada analisis model pertama dilakukan hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data artinya sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan tranpromasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, metode, menelusuri tema, menulis nomor, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

3. Penyajian Data

Penyajian Data adalah mendeskripsikan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan merancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi. (Miles dan Huberman dalam sugiyono, 2015:335)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

PAUD Bungong Tanjong didirikan pada tahun 2016 dengan nomor izin operasional 421.9/A.4/2872/2016, jenjang akreditasi B pada tahun 2018. Sekolah ini beralamat di Jalan Blang Bintang Lama Desa Lamtimpeung Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. PAUD Bungong Tanjong dilandasi oleh semangat turut serta membangun dan meyiapkan generasi muda bangsa yang cerdas dan terampil, kreatif dan inovatif handal, kompetitif, yan ditunang dengan budi pekerti dan kesempurnaan sikap perilaku baik dalam pergaulan antar individu maupun interaksi sosial.

PAUD Bungong Tanjong sudah dapat dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai . Hal ini sesuai dengan realita yang didapatkan di lapangan bahwa sarana dan prasarana sudah lengkap dengan berbagai fasilitas pendidikan dan pengajaran. Fasilitas tersebut dalam bentuk bangunan atau gedung.

Jumlah tenaga pengajar (guru) pada PAUD Bungong Tanjong sebanyak 4 guru honorer. Namun pada umumnya guru yang mengajar profesional. Bahkan secara keseluruhan dapat di pandang guru senior dalam proses mengajar. Sedangkan mengenai keadaan guru lebih jelasnya dapat dilihat pada dalam tabel berikut ini.

- Visi, Misi, Dan Tujuan

a. Visi

Untuk menjadikan taman bermain dan belajar guna membentuk generasi Islam sejak dini

b. Misi

- Menciptakan suasana bermain yang menyenangkan sesuai dengan usia anak
- Menanamkan akhlak yang mulia sejak dini
- Membentuk kepibadian mandiri dan tanggung jawab
- Membiasakan anak bersosialisasi dengan lingkungannya.

c. Tujuan PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar

- Kelak Menjadikan Anak yang Lebih Mengerti tentang Agama dan Membiasakan Membaca Iqra'
- Memberikan bekal pendidikan kepada anak, siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- Menjadikan anak yang mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri.
- Menjadikan anak mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri secara positif dengan lingkungannya.
- Menjadikan lembaga PAUD sebagai wadah bermain dan belajar bagi usia 5-6 tahun.

Sedangkan mengenai jumlah anak pada kelompok PAUD Bungong Tanjong jelasnya dapat dilihat pada dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Jumlah Anak-anak Pada PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar

No	Ruang	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	A	11	9	20
2.	B	8	12	20
Jumlah				40

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan anak-anak yang belajar di PAUD Bungong Tanjong adalah 20 anak.

4.2 Hasil Penelitian

Adapun hasil wawancara mengenai motorik kasar anak kelompok B PAUD Bungong Tanjong yang dilakukan pada Hari Senin 20 Februari 2023 terhadap 2 orang guru peneliti memperoleh data sebagai berikut:

4.2.1 Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh 2 orang guru, khususnya guru kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar. Data yang diperoleh diuraikan sebagai berikut :

1. indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 1 :

Bagaimana pandangan ibu terhadap kemampuan kasar anak ?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Bungong Tanjong berkembang sangat baik hal ini juga dilakukan oleh beberapa guru dalam

meningkatkan perkembangan motorik kasar yang ada di TK Bungong Tanjong sendiri).

Responden II

(Menjawab, Pandangan saya terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK bungong Tanjong sudah baik di mana mereka sudah mau melakukan beberapa permainan untuk meningkatkan kemampuan untuk kasar yang mereka miliki masing-masing).

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa perkembangan motorik kasar anak di PAUD Bungong Tanjong sudah berjalan dengan baik walaupun ada beberapa anak yang masih memerlukan bimbingan terhadap perkembangan motorik kasarnya).

Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa perkembangan motorik kasar di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar pada kelompok B sudah berjalan dengan baik.

2. Indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 2 :

Bagaimanakah ibu merancang pembelajaran motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Cara saya merancang pembelajaran dalam motorik kasar anak di TK bungong Tanjung Aceh besar adalah dengan memberikan beberapa permainan kepada anak yang dapat melatih perkembangan kemampuan motorik kasar misalnya dengan memberikan permainan-permainan yang seperti melempar mengangkat berlari dan sebagainya)

Responden II

(Menjawab, Saya merancang pembelajaran motorik kasar anak di TK bungong Tanjung yaitu dengan memberikan beberapa pembelajaran seperti permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik mereka sehingga mereka dapat menggerakkan otot-otot besar salah satunya yaitu dengan memberikan permainan seperti melompat berlari dan sebagainya.)

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa guru ada merancang pembelajaran motorik kasar anak yaitu dengan menggunakan metode serta media yang dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran motorik kasar.)

Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa guru ada menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran motorik kasar.

3. indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 3 :

Apakah ibu menggunakan/ memberikan media pembelajaran motorik kasar yang menarik bagi anak?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Iya saya menggunakan media pembelajaran untuk melatih perkembangan motorik kasar anak salah satu media yang saya gunakan yaitu dengan menggunakan bola besar dan bola kecil di mana mereka akan bermain bola dengan menggerakkan otot-otot besarnya)

Responden II

(Menjawab, Iya saya memberikan media pembelajaran yang disukai oleh anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar yaitu dengan memberikan pembelajaran yang disukai oleh anak yang difokuskan dalam bermain)

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa guru ada memberikan media pembelajaran yang menjadi sarana penunjang bagi peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa setiap guru yang mengajarkan pembelajaran motorik kasar selalu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar motorik kasar.

4. Indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 4 :

Apakah media enggrang batok kelapa disukai oleh anak?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Media engkrang batok kelapa yang digunakan di TK burung Tanjung sangat disukai oleh anak di mana permen ini dapat melatih keseimbangan mereka dalam berjalan dengan menggunakan batok kelapa.)

Responden II

(Menjawab, pada saat penggunaan media enggrang batok kelapa terlihat anak sangat menyukai permainan tersebut dikarenakan mereka dapat bermain secara bersama dengan temannya yang lain.)

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa anak-anak sangat tertarik dengan permainan enggrang batok kelapa yang diberikan oleh guru hal ini terlihat dari antusias anak dalam melakukan permainan enggrang batok kelapa.)

Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa anak-anak pada kelompok B PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar sangat menyukai permainan enggrang batok kelapa.

5. Indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 5 :

Menghadapi anak yang susah bermain enggrang batok kelapa?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Cara menghadapi anak yang susah bermain enggan batok kelapa adalah dengan memberikan pembelajaran yang lebih kepada mereka dan memberitahukan cara bermain egrang batok kelapa yang benar serta menuntun mereka sehingga mereka bisa melakukan permainan dengan menggunakan egrang batok kelapa.)

Responden II

(Menjawab, Cara saya dalam menghadapi anak yang susah bermain dengan batok kelapa yaitu dengan mengajarnya lebih dalam sehingga saya akan melakukan pemeliharaan khusus bagi anak tersebut dengan mendampinginya saat bermain sampai anak bisa bermain dengan apa.)

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa guru menghadapi anak yang kurang dalam pembelajaran motorik kasarnya yaitu dengan memberikian bimbingan kepada anak serta menyemangati anak agar mampu dalam melakukan permainan motorik kasarnya.)

Kesimpulan :

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa guru memiliki cara tersendiri dalam mengatasi anak yang kurang dalam motorik kasarnya salah satunya yaitu dengan memberikan semangat dan bimbingan pada anak.

6. Indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 6 :

Bagaimanakah penanganan yang diberikan pada anak dalam bermain enggrang batok kelapa?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Penanganan yang diberikan adalah dengan mengajar secara langsung serta mempraktekkan secara langsung dan mengarahkan anak agar bisa bermain anggran batok kelapa dengan baik dan benar sesuai dengan anjuran yang diberikan.)

Responden II

(Menjawab, Penanganan yang diberikan pada anak dalam batok kelapa adalah dengan mendampinginya saat bermain sehingga anak akan didampingi oleh guru sampai anak bisa bermain dengan baik.)

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa penanganan yang diberikan oleh guru yaitu dengan mengajarkan serta praktek secara langsung di depan anak.)

Kesimpulan :

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa guru memberikan penanganan pada anak yang kurang dalam motorik kasarnya yaitu dengan memberikan contoh bermain enggrang batok kelapa dengan mempraktekkan secara langsung.

7. Indikator (Kemampuan Motorik Kasar)

Pertanyaan 7 :

Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi anak dalam bermain enggrang batok kelapa?

Jawaban :

Responden I

(Menjawab, Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain egrang batok kelapa yaitu kemauan anak sendiri dan juga rasa percaya diri anak yang kurang sehingga mereka susah melakukan permainan egrang batok kelapa yang diberikan

Responden II

(Menjawab, Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain egrang batok kelapa yaitu dipengaruhi oleh sianak sendiri dalam bermain, itu tergantung kepada kemauan anak sendiri yang susah diprediksi.

Peneliti

(Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti melihat bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain egrang batok kelapa adalah dipengaruhi oleh kemauan anak itu sendiri.

Kesimpulan :

Dari hasil kesimpulan responden I dan responden 2 dan temuan peneliti. Maka dapat ditulis bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain egrang batok kelapa adalah dipengaruhi oleh kemauan anak itu sendiri.

Dari hasil wawancara dengan Responden II dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak berjalan dengan baik di TK Bungong Tanjong Aceh Besar. Guru memberikan berbagai sarana dan media penunjang agar kemampuan motorik kasar anak meningkat. Guru juga memberikan perhatian yang khusus bagi anak yang kemampuan Bungong Tanjong anaknya kurang serta memberikan semangat kepada anak agar kemampuan motorik kasarnya meningkat.

Dengan demikian dari hasil wawancara lapangan yang dilakukan oleh peneliti di TK Bungong Tanjong Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa :

1. Secara umum kemampuan motorik kasar anak di TK Bungong Tanjong Aceh Besar berjalan dengan baik, sehingga hal ini mendukung anak sukses dalam eksplorasi dikegiatannya yang menyebabkan umumnya kemampuan motorik kasar anak berkembang.
2. Guru menggunakan berbagai media yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
3. Guru memberikan perhatian khusus kepada setiap anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan motorik kasar dengan melakukan pendekatan langsung, memberi dukungan dan motivasi

hingga ke tahapan pemberian alternatif solusi bagi kendala yang dihadapi oleh anak.

4. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak di Bungong Tanjong Aceh Besar diantaranya adalah faktor interaksi sosial antara satu anak dipengaruhi juga oleh peranan orang tua dengan memberikan dukungan memberikan kesempatan belajar ketika anak dirumah.

Dengan demikian kemampuan motorik kasar anak di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar berkembang dengan baik hal ini didukung oleh guru-guru yang mengajar dengan menggunakan berbagai sarana media penunjang yang mampu menunjang kemampuan motorik kasar anak.

4.2.2 Hasil observasi anak

Adapun hasil observasi mengenai kemampuan sosial emosional anak TK Bungong Tanjong Aceh Besar yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2023 terhadap 20 anak peneliti memperoleh data sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Hasil Observasi Anak Kelompok B2

No	Nama Anak	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	AA			✓	
2	AR		✓		
3	AN		✓		
4	FM		✓		
5	FT	✓			
6	IN			✓	
7	MA		✓		

8	MA			✓	
9	MN				✓
10	MK	✓			
11	MI	✓			
12	MS			✓	
13	MF		✓		
14	RA				✓
15	SA				✓
16	SN		✓		
17	SS		✓		
18	SF		✓		
19	RA		✓		
20	RI			✓	

Berdasarkan hasil tabel observasi diatas dapat dilihat bahwa pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak didapatkan hasil bahwa pada kategori belum berkembang berkembang (BB) yaitu terdapat 3 anak, pada kategori mulai berkembang berkembang (MB) yaitu terdapat 9 anak, pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu terdapat 5 anak serta pada kategori belum berkembang sangat baik (BSB) yaitu terdapat 3 anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar sudah dapat dikatakan dapat berkembang dengan penmggunaan media enggrang batok kelapa.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada analisis kemampuan motorik kasar anak usia dini yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Bungong Tanjong Aceh Besar, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan motorik kasar anak berkembang dengan baik, seperti yang telah dijelaskan diatas anak sudah mampu bermain enggrang batok kelapa dengan baik.
2. Kegiatanenggrang batok kelapa motorik kasar anak itu diajarkan dalam proses pembelajaran karna dari awal pembelajaran kita sudah mengajarkan kemampuan motorik kasar kepada anak, contoh guru membimbing anak dalam bermain bersama, mengajarkan anak bagaimana cara menghargai teman yang lain.
3. Kendala dalam kemampuan motorik kasar anak yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan kemampuan motorik kasar kepada anak yaitu karan anak memiliki 3 Lingkungan, lingkungan sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan keluarga.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan disimpulkan di atas, maka disarankan:

1. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak, khususnya di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar.

2. Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak akan lebih baik jika guru menggunakan media sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk anak usia dini*. Jogjakarta : CV. Andi offset.
- Darsinah. 2013. *Perkembangan Kognitif*. Solobaru : Qinant
- E.B Hurlock. 2013. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- E. Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung : Rosmadakarya
- Febriani, D. 2015. *Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenalkan Konsep Vokal Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jurnal penelitian Pendidikan Khusus Vol. 4 No.1.
- Fitrah. M. 2018. *Metodologi Penelitian. Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, dan Studi Kasus*. CV. Jejak (Jejak Publisher).
- Fitriah Hayati dan Sari Mustika. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A PAUD Kasih Ibu Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati Getsempena Banda Aceh.
- Hamzah B Uno dan Masri. 2015. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisonal Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Kencana.
- Mukhtar Latif. 2013. *Orientasi Baru Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Musfiroh. 2015. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Trasional Anak Indonesia*. Jogjakarta : Diva Press.
- Prisia Yudiwinata. 2014. *Permainan Trasional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Pradigma : Jakarta Press.
- Rochman. 2018. *Model Pemebelajaran Outbond Untuk Anak Usia Dini*. DAGOGIA: Jurnal Pendidikan Vol. 1 No. 173.
- \
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : PT Kharisma Putra utama.
- Slamet Suyanto. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Hikayat Publishing.
- Sujiono. Yuliani. 2013. *Metode Perkembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sukirman. 2015. *Permainan Tradisonal Jawa*. Keepel Prees.
- Sumarsono. 2019. *Alat permainan Tradisional Roda Dorong Untuk Mesntimulasi Kreativitas dan Gerak Anak*. MJPS Sport.
- Yulian. 2015. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Anak sedang mengikuti arahan dari guru bermain enggrang batok kelapa



Gambar 2. Anak mulai bermain enggrang Batok Kelapa



Gambar 3. Antusias anak dalam bermain enggrang batok kelapa



Gambar 4. Antusias anak dalam bermain enggrang batok kelapa

LAMPIRAN FOTO



Gambar 1. Wawancara Dengan Ibu Azizah S.Pd



Gambar 2. Wawancara Dengan Ibu Lisa Mairiza S.Pd

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR: 3838/131013/F1/SK/XII/2022

Tentang

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.
b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.
- Mengingat : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulis Akhir Mahasiswa.
b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.
c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.
d. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal 14 Desember 2022 pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Menunjuk Saudara/i :
Cut Fazlil Hanum, M.Pd Sebagai Pembimbing I
Munzir, M.Pd Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama/NIM : Siti Nurkhalisa / 1811070011
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Judul Skripsi : Analisis Peran Guru Dalam Penggunaan Media Bermain Enggrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar

- Kedua : Dengan Ketentuan:
1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 Bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.
2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : Rabu, 21 Desember 2022
Dekan FKIP


Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN: 1312049101

TEMBUSAN:

1. Ketua Program Studi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34
Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia
bbg.ac.id info@bbg.ac.id
+62823-2121-1883

Nomor : 0316/131013/F1/PN/I/2023
Lampiran : -
Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
Di_
Tempat

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Nurkhalisa
NIM : 1811070011
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Untuk mengumpulkan data-data di **PAUD Bungong Tanjong** dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“Analisis Peran Guru Dalam Penggunaan Media Bermain Enggrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar”.

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 30 Januari 2023
Dekan FKIP,

FKIP UBBG
Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN: 1312049101

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
"BUNGONG TANJONG"**

Jln. Blang Bintang Lama Desa Lamtimpeung Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar
HP.085225619240 Email:paudbungongtanjong2010@gmail.com NPSN.69807267



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 15 /PBT/AB/2023

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusmaniar, S. Ag

Jabatan : Pengelola PAUD Bungong Tanjong

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Siti Nurkhalisa

Nim : 1811070011

Fakultas : UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

Jurusan : S1/PG-PAUD

Judul Skripsi : Analisis Peran Guru Dalam Penggunaan Media Bermain Enggrang
Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di PAUD Bungong Tanjong

Bahwasanya nama yang tersebut diatas telah melakukan penelitian/ pengumpulan data pada kelompok B PAUD Bungong Tanjong selama 10 (Sepuluh) hari terhitung tanggal 06 sampai 16 Februari 2023. Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Besar, 16 Februari 2023

Pengelola PAUD Bungong Tanjong


Yusmaniar, S. Ag
NUPTK. 1352747649130103