**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Dalam hal ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal

Dalam hal ini PAUD dijelaskan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 (Depdiknas, 2003) tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28, ayat 3 yang menyatakan bahwa:

Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada alur pendidikan formal ,yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial,emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik atau motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

  Pada usia 2-6 tahun merupakan masa keemasan (*the golden age*) bagi seorang anak, dimana perkembangan dan pertumbuhan anak dimasa depan sangat dipengaruhi oleh kehidupan pada usia 2-6 tahun. Masa ini akan memberikan kontribusi besar pada perkembangan selanjutnya. Salah satu yang sangat penting untuk diperhatikan adalah sejauh mana anak dalam menguasai keterampilan motorik. Hal ini disebabkan karena penguasaan keterampilan motorik di masa anak-anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Perkembangan Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik merupakan perkembangan kemampuan melakukan/merespon suatu hal, bertambahnya usia bertambah pula kemampuan motoriknya. Untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, anak melakukan berbagai aktivitas. Aktivitas tersebut dapat dilakukan secara formal maupun informal, contoh dari aktivitas formal misalnya kegiatan senam di sekolah, dan contoh kegiatan informalnya yaitu berbagai permainan yang dilakukan anak. Zellert (Beaty Jenice, 2013)

Motorik kasar dapat berkembang melalui gerakan seperti melompat, berlari dan bermain yang didalamnya terdapat gerakan-gerakan yang dapat merangsang perkembangan otot-otot besar seperti permainan tradisional secara turun temurung yang menggambarkan nilai-nilai budaya.

Nilai budaya adalah orientasi dan pedoman bagi kelakuan yang menjiwai suatu kebudayaan berupa moral ,etika, sikap, mental, pola tingkah laku yang membaku dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Menurut Kuntjaraningrat (1980) dalam setiap masyarakat baik yang kompleks maupun yang masih sederhana ada sejumlah nilai budaya yang satu dengan yang lain berkaitan sehingga merupakan suatu sistem dan sistem itu sebagai pedoman dari konsep-konsep ideal dalam kebudayaan yang memberi pendorong yang kuat terhadap arah kehidupan warga masyarakatnya (Hafid,1997).

Pada hakikatnya permainan rakyat adalah salah satu bentuk folklore. Folklore itu sendiri adalah kebudayaan tradisional suatu kelompok masyarakat yang diwariskan secara lisan dan bersifat anonim. Pada garis besarnya permainan rakyat dapat dibagi dua yaitu permainan anak-anak dan permainan orang dewasa. Menurut Hafid (Brunvand, 1968) permainan rakyat *makdanda* dapat dikategorikan berdasarkan gerak tubuh seperti, lari dan lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian dan berkelahi-kelahian yang merangsang otot-otot besar bekerja dalam tubuh anak yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini akan membahas tentang perkembangan motorik kasar anak sebagaimana yang kita ketahui bahwa kemampuan motorik kasar sangat penting bagi pertumbuhan anak dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Kemampuan motorik kasar dapat menjadikan anak lebih percaya diri aras tindakan yang dilakukannya, membantu anak lebih mandiri dan mampu menunjukkan bakat keterampilan fisik yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan observasi pada anak dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik di Taman Kanak-Kanak beberapa anak mengalami kesulitan pada kemampuan motorik kasarnya. Anak mengalami kesulitan dalam menggerakkan tubuhnya, mereka belum mampu mengikuti gerakan yang diperagakan oleh pendidik. Beberapa kegiatan yang masih sulit dilakukan oleh anak diantaranya melompat sambil memegang pinggang, keseimbangan anak masih kurang saat berdiri dengan satu kaki serta lambat dalam berpindah tempat saat bermain baik dalam luar ruangan maupun di luar ruangan, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya kemampuan motorik kasar anak dikarenakan pembelajaran yang berfokus koordinasi gerak tubuh jarang dilakukan. Hal ini sebabkan jarangnya memberikan suatu kegiatan yang dapat melatih pola gerak tubuh anak, selain itu anak jarang tertarik melakukan suatu pola gerakan. Anak belum terbiasa melakukan gerakan yang mengkoordinasi tangan dan kaki. Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk memberikan permainan tradisional *makdanda* yang dapat meningkatakan motorik kasar anak, mengingat permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan anak-anak pada zaman sekarang ini yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teknologi yang semakin modern.

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa permainan tradisional makdanda kiranya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian kembali berkaitan kemampuan motorik kasar anak di lapangan dengan memberikan stimulasi yang tepat dan mengadakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan Judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Makdanda* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan sebelum dan sesudah permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Desa lanne Kabupaten Pangkep?
2. Apakah ada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep?

**C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan sebelum dan sesudah permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

**D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan di atas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam hal kemampuan motorik kasar anak melalui tradisional *makdanda.*

2. Manfaat praktis

1. Sebagai bahan informasi tentang pentingnya permainan tradisional *makdanda* terhadap perkembangan motorik kasar anak.
2. Para guru khususnya dan para praktisi pendidikan pada umumnya sebagai referensi bahwa dalam mengajar pengembangan motorik kasar, penting untuk memperhatikan anak secara spesifik kemampuan dan karakteristik belajar anak.
3. Memberikan masukan kepada mahasiswa dan pendidik anak usia dini dalam membuka cara berpikir mereka akan pentingnya kemampuan motorik kasar anak usia dini.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kajian tentang motorik kasar**
3. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat dan berenang. Saputra dan Rudianto, (1998).

Motorik kasar adalah kemajuan keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), seperti berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar. Perkembangan daerah sensoris dan motor pada korteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot anak semakin kuat dan kapasitas paru anak semakin besar, memungkinkan anak untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh, dan lebih baik. Medicine (Diane,1992).

Beaty Jenice (2013) menyatakan motorik kasar adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, perkembangan ini erat kaitannya dengan pusat motorik kasar di otak. Ada tiga unsur yang membentuk perkembangan motorik yaitu otot, saraf dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur atau saling berkaitan, saling menunjang dan saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaanya.

7

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar. Sedangkan perkembangan kemampuan motorik kasar adalah perkembangan gerakan-gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hurlock (Khairani, 2002). Hal serupa yang dikemukakan Sujiono (2009) bahwa kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar dapat dirangsang atau distimulasi dengan memberikan kesempatan anak melakukan permainan yang melakukan ketangkasan dan kelincahan.

Mahendra dan Saputra (2006) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan suatu kemampuan individu dalam beraktifitas dominan dengan menggunakan otot-otot besar. Keterampilan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada keterampilan gerak dasar. Keterampilan ini biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Menurutnya urutan perkembangan yang terjadi sebelum manusia mengalami gerakan motorik yang sempurna yaitu diantaranya:

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan terjadinya gerakan anggota tubuh melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Gerakan yang ada didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot dan rangka. Fungsi-fungsi tersebut saling berkaitan dan bekerja sama sehingga terbentuk suatu gerakan yang memiliki tujuan, misalnya berlari, berjalan, berbicara, melompat, melempar maupun senam .

**b. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar**

Menurut Triyono (2005) Strategi pendidikan yang dilakukan mestinya memberi banyak kesempatan kepada anak-anak untuk menggunakan otot-ototnya seluas-luasnya. Misalnya melalui berlari, melompat, meloncat, menjaga keseimbangan. Akitivitas anak diluar ruangan direncanakan setiap hari sehingga anak berkesempatan mengembangkan keterampilan- keterampilan motorik kasarnya. Anak-anak berkesempatan mempelajari lingkungan dan mengekspresikan dirinya secara bebas diluar kelas.

Kemampuan motorik kasar anak berkembang sesuai dengan kematangan anak itu sendiri. Namun di dalam proses tersebut terdapat beberapa faktor-faktor yang juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak tersebut. Menurut Yuliana (2009) faktor–faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak yaitu :

1. Motivasi belajar anak

Motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini, dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misalnya adanya sekolah yang tidak terlalu jauh, buku-buku, suasana yang tenang serta sarana lainnya.

1. Pengetahuan Ibu

Pengetahuan ibu memegang peranan penting di dalam memberikan stimulasi kepada anak. Hal ini dikarenakan pada usia anak-anak sangat membutuhkan perhatian yang cukup untuk membantu perkembangan yang optimal.

1. Stimulasi Ibu

Karena pada anak usia prasekolah sangat peka terhadap semua input/masukkan yang berasal dari lingkungan luar.

1. Kelompok sebaya

Untuk proses sosialisasi dengan lingkungannya anak memerlukan teman sebaya. Tetapi perhatian dari orang tua tetap dibutuhkan untuk memantau dengan siapa anak tersebut bergaul. Khususnya bagi remaja, aspek lingkungan teman sebaya menjadi sangat penting dengan makin meningkatnya kasus-kasus penyalahgunaan obat-obat dan narkotika.

1. Cinta dan kasih sayang

Salah satu hak anak untuk dicintai dan dilindungi. Anak memerlukan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tuanya agar menjadi anak yang tidak sombong dan dapat memberi kasih sayangnya pula kepada sesamanya.

1. Jumlah saudara

Jumlah anak yang banyak pada keluarga yang keadaan sosial ekonominya cukup, akan mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak. Lebih-lebih kalau jarak anak terlalu dekat. Sedangkan pada keluarga dengan keadaan sosial ekonomi yang kurang, jumlah anak yang banyak akan mengakibatkan selain kurangnya kasih sayang dan perhatian pada anak, juga kebutuhan primer seperti makanan, sandang dan perumahan pun tidak terpenuhi.

1. Ganjaran atau hukuman

Anak yang berbuat benar maka semestinya kita memberi ganjaran, misalnya ciuman, pujian, belaian, tepuk tangan dan sebagainya. Ganjaran tersebut akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi anak untuk mengulangi tingkah lakunya.

1. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya proses bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambat.

1. Stabilitas rumah tangga

Stabilitas dan keharmonisan rumah tangga mempengaruhi kembang anak. Tumbuh kembang anak akan berbeda pada keluarga yang harmonis, dibandingkan dengan keluarga yang kurang harmonis.

1. Pendapatan ibu

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak, karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik yang primer maupun sekunder.

1. Tingkat gizi

Makanan memegang peran penting dalam tumbuh kembang anak, dimana kebutuhan anak berbeda dengan kebutuhan orang dewasa, karena makanan bagi anak dibutuhkan juga untuk pertumbuhan, dimana dipengaruhi oleh ketahanan makanan keluarga.

Dari beberapa poin di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat menunjang termasuk pemberian stimulus yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak yang diberikan oleh orang-orang terdekat anak, serta tingkat gizi karena tumbuh kembang anak tergantung pada pemberian asupan zigi.

**c**. **Komponen Kemampuan Motorik Kasar**

kemampuan motorik kasar yang dimiliki setiap anak sangat berpengaruh bagi perkembangan dan pertumbuhan anak kedepannya. Sumatri (2005) mengemukakan bahwa komponen kemampuan motorik kasar anak mencakup pengayaan keterampilan motorik. Pengayaan motorik merupakan kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan gerak dasar yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

1). Gerak lokomotor

Gerak lokomotor merupakan gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Keterampilan tersebut mencakup gerakan seperti berjalan, berlari, berderap dan sebagainya. Dengan gerak lokomotor anak-anak mampu melakukan eksplorasi tentang dunianya secara efektif. Aktivitas yang termasuk gerak lokomotor yaitu berlari, berjingkrat, melompat dan meloncat. Gerakan ini cukup membutuhkan tenaga dan energi yang besar. Menurut Mahendra dan Saputra (2006), keterampilan lokomotor sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari karena sangat mendukung terhadap mobilitas hidup manusia. Tanpa kemampuan lokomotor yang memadai, aktivitas manusia seringkali terhambat dan hasilnya tidak optimal. Oleh karena itu, kemampuan lokomotor anak perlu dikembangkan agar aktivitas hidup tetap terjaga.

1. Gerak Nonlokomotor

Gerak nonlokomotor merupakan suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Sujiono (2013) mengemukakan bahwa keterampilan yang bersifat nonlokomotor dapat diartikan sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan hanya sedikit bergerak dari daerah tumpuannya. Gerak nonlokomotor menyangkut aktivitas yang ada pokoknya mempertahankan keseimbangan. Saputra (2006), gerak nonlokomotor terdiri atas gerakan menekuk, meregang, mendorong, menarik, mangangkat, menurungkan, melipat, memutar dan sebagainya. Meskipun ruang gerak ini tidak seluas gerak lokomotor, namun, keterampilan nonlokomotor ini tetap perlu ditingkatkan agar aktivitas manusia tidak terhambat.

1. Gerak Manipulaitf

Sumantri (2005:99) mengungkapkan bahwa:

Gerak manipulatif adalah gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda di luar dirinya.

Gerak manipulaitif merupakan gerak yang di kembangkan ketika anak mulai menguasai macam-macam objek yang dapat dipegangnya. Kemampuan manipulatif lebih melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian dari tubuh juga dapat digunakan. Sujiono (2013) mengemukakan bahwa gerakan manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Gerakan manipulatif terbagi atas dua yaitu gerakan reseptif yang merupakan gerakan yang menerima suatu objek seperti menangkap dan gerakan propulsif yang merupakan gerakan yang memiliki ciri pengarahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek seperti memukul, melempar, memantul, atau menendang. Objek yang sering digunakan dalam gerakan ini dapat berupa bola.

**d. Prinsip-Prinsip Kemampuan Motorik Kasar**

Santrock (2002) mengatakan bahwa terdapat lima prinsip perkembangan kemampuan motorik kasar berdasarkan dari beberapa studi penelitian yang dilakukannya yaitu :

1. Perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

Selain kekuatan otot, kematangan otak juga sangat berpengaruh bagi perkembangan motorik anak. Karena setiap gerakan yang dilakukan oleh anak diatur oleh otak. Sehingga semakin matang sistem syaraf otak yang mengatur kegiatan otot, maka semakin terampil pula kemampuan motorik anak.

1. Perkembangan yang berlangsung terus-menerus

Perkembangan motorik akan berlangsung terus-menerus selama masa perkembangan anak. Urutan perkembangannya saat bayi adalah *cephalocudal* yang merupakan urutan pertumbuhan dimulai dari arah kepala kemudian arahnya semakin lama semakin ke bawah menuju organ-organ yang lain seperti leher, batang tubuh tengah, dan lainnya. Kemudian pola perkembangan motorik selanjutnya adalah *proximodistal* yaitu pertumbuhan yang dimulai dari bagian tengah tubuh kemudian bergerak menuju kaki dan tangan.

1. Perkembangan motorik memiliki pola yang dapat diramalkan

Perkembangan motorik dapat diramalkan pola perkembangannya sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan anak. Seperti anak yang memiliki kemampuan untuk duduk lebih awal dibandingkan dengan anak seusianya yang lain, maka anak tersebut akan berjalan lebih awal pula dibandingkan dengan anak lainnya.

1. Reflek primitif akan hilang dan digantikan dengan gerakan yang disadari

Reflek primitif adalah gerak reflek yang ada pada bayi dan terjadi secara otomatis. Namun reflek ini harus sudah hilang seiring bertambahnya usia anak karena dapat menghambat gerakan yang disadari.

1. Urutan perkembangan pada anak sama tetapi kecepatannya berbeda

Dari beberapa poin diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Setiap anak akan mengalami urutan perkembangan motorik yang sama, namun kecepatan setiap anak pasti berbeda. Hal tersebut menunjukkan adanya unsur bawaan dan perbedaan individu yang mempengaruhi kecepatan perkembangan motorik anak.

**e. Karakteristik Kemampuan Motorik Kasar**

Karakteristik kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan standar tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar yang dikemukakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang membahas tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1) Pada usia 4-5 tahun

1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, dan pesawat terbang
2. Melakukan gerakan menggantung ( bergelayut).
3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.
4. Melempar sesuatu secara terarah.
5. Menangkap sesuatu secara tepat.
6. Melakukan gerakan antisipasi
7. Menendang sesuatu secara terarah
8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas
9. Pada anak usia 5-6 tahun
10. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan dan kelincahan.
11. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki dan tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
12. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
13. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
14. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan kriteria perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional makdanda yaitu melakukan permainan fisik dengan aturan. Oleh karena itu, permainan tradisional makdanda akan dipaparkan dalam kajian berikut ini.

1. **Kajian Tentang Permainan Tradisional *Makdanda***
2. **Pengertian bermain**

Menurut Yus (2011) Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Kegiatan belajar di TK lebih banyak dilakukan dengan bermain. pada dasarnya, situasi TK di desain sebagai arena bermain supaya dalam proses pembelajaran anak akan lebih menarik. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kita memasuki lingkungan TK akan di sambut suara riuh dan aktivitas anak yang beragam.

Muliawan (2009: 18) mengungkapkan bahwa:

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak mainan akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Oleh sebab itu perlu diperhatikan dengan baik faktor-faktor apa yang mempengaruhi dunia bermain anak. Sehingga, konsep bermain bagi anak bukan penghalang dalam meningkatkan kecerdasan, justru sebaliknya, bermain menjadi wahana dan sarana belajar.

Moeslichatoen (2004) berpendapat bahwa Sebagian orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain.Ada lima kriteria dalam bermain diantara sebagai berikut:

1. Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
2. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
3. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
5. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Dari kelima kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bila seorang anak menggunakan mainan hewan-hewanan dengan cara yang lentur tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berpura-pura, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka dapat dikatakan ia sedang dalam bermain.

1. **Manfaat bermain**

Menurut Muliawan (2009) bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini. Dengan bermain anak dapat mengembangkan proses perkembangan sosialnya, serta dapat meningkatkan proses belajar dan bermainnya.

Untuk lebih jelasnya, berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

1. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nila-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
2. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya naluri/insting, perasan, emosi, sifat, karekter, watak, maupun kepribadian seseorang.
3. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
4. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang terjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Dari beberapa poin di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses yang dapat meningkatkan proses perkembangan anak. Manfaat yang diperoleh setiap anak serta dapat meningkatkan proses bermain dan belajarnya, dalam perkembangan sosial anak juga dapat lebih bisa berkembang yaitu lebih mudah untuk bersosialisasi dengan teman-temannya.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Menurut Sutrisno (2005) Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, di antaranya:

1. Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan
2. Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
3. Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan anak lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, kontruksi, dan membaca.
4. Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
5. Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
6. Status sosial-emosional. Anak dari kelompok sosial-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
7. Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain bergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
8. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa yang menjadi pokok ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, supaya dalam proses perkembangan sosial anak dapat meningkat dan berkembang sesuai dengan harapan yang kita inginkan.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar dan lain sebagainya.

1. **Fungsi Bermain bagi Anak taman Kanak-Kanak**

Menurut Dananjaya (1980) fungsi permainan rakyat yang menonjol adalah fungsi rekreasinya. Karena permainan rakyat biasanya menjadi milik rakyat pedesaan yang tradisional dan jauh dari tempat-tempat hiburan maka tidak heran kalu permainan rakyat sebagai alat hiburan. Fungsi lain dari permainan rakyat adalah sebagai media belajar, utamanya bagi anak-anak. Pada permainan bertanding yang bersifat keterampilan. Fisik fungsinya sebagai alat untuk mengembangkan kecekatan gerak otot-otot para pemainnya.

Menurut Hafid (1997) makdanda berfungsi sebagai latihan kecekatan otot-otot anak. Sebagai permainan anak-anak perempuan, permainan ini melatih keterampilan melompat, keterampilan membawa batu dikepala, kaki dan tangan serta keterampilan menggunakan kaki sebelah. Dengan demikian sekaligus permainan makdanda dapat mengembangkan daya pikir anak perempuan, karena permainan ini memerlukan siasat, agar dapat melakukan permainan ini dengan mulus tanpa terjatuh atau batu permainan jatuh dari tangan atau kepala. Demikian juga permainan ini mendidik anak-anak dapat berjiwa sportif untuk menerima kekalahan dengan lapang dada atau menang dengan perasaan puas.

1. **Permainan rakyat *makdanda***
2. Pengertian permainan *makdanda*

Hafid (1997) mengemukakan *Makdanda* adalah permainan daerah yang berasal dari bahasa bugis, yaitu *danda* yang berarti lompat-lompat. Jadi *makdanda* ialah suatu gerakan lompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dan kaki yang satu diangkat sambil membawa batu yang pipih yang diletakkan dipunggung kaki. Batu ini berfungsi sebagai pelontar (batu *pakkambak,* bugis) ke batu sasaran lawan yang terpasang pada garis yang telah dibuat sebagai arena permainan. Permainan rakyat ini dapat mengembangkan motorik kasar anak, hal ini dapat dilihat pada saat melompat-lompat yang melibatkan otot-otot besar bekerja pada tubuh anak.

Permainan tradisional *makdanda* merupakan permainan yang peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk walaupun dasarnya sama. Permainan tradisional yang merupakan pewarisan secara turun-menurun ini dilakukan untuk memperoleh kegembiraan. (James Danandjaja, 1987).

1. Peserta permainan *makdanda*

Hafid (1997) mengatakan bahwa peserta permainan *makdanda* adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain: permainan ini termasuk permainan kelompok. Satu kelompok pemain terdiri atas dua orang. Jadi jumlah keseluruhan adalah empat orang.
2. Usia pemain: anak-anak 5 sampai belasan tahun
3. Jenis kelamin: permainan ini pada umumnya dilakukan oleh perempuan.
4. Kelompok sosial pemain: dapat dilakukan oleh semua golongan masyarakat.
5. Peralatan permainan *makdanda*

Jenis peralatan yang digunakan dalam permainan ini hanya terdiri atas sebuah batu pelontar atau batu yang agak pipih untuk masing-masing pemain, bentuknya agak bundar dengan garis menengah 8 cm Hafid (1997)..

1. Persiapan permainan

Adapun persiapan permainan *makdanda* yang dikemukakan oleh Hafid (1997) adalah sebagai berikut:

1. Memilih/menentukan lokasi permainan. Biasanya tempat yang dipilih adalah pada tanah-tanah datar.
2. Membuat garis anjak (garis start) dan garis Masing-masing pemain menyediakan sebuah batu pelontar.
3. Menentukan anggota pemain dari tiap kelompok agar terjadi penimbangan kekuatan.
4. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan batu sasaran yang harus diselesaikan tiap pemain.
5. Aturan permainan

Aturan permainan *makdanda* dijelaskan oleh Hafid (1997) adalah sebagai berikut:

1. Pada saat membuang batu pelontar, maka batu pelontar tersebut tidak boleh melewati garis kedua. Jikalau hal itu terjadi, maka dikenakan denda, yaitu batu pelontar tersebut dikiddang atau diungkit sejauh mungkin kearah garis anjak oleh lawan. Dimana tempat berhentinya batu tersebut, maka disitu pulalah tempat melontar batu lawan.
2. Batu pelontar yang jatuh tepat pada garis kedua, dikenakan denda, yaitu pemain tersebut pada saat melontar batu lawan ditutup kedua matanya dengan tangan oleh lawan.
3. Pada saat melontar batu pasangan, maka batu pasangan tersebut harus jatuh dari posisi semula, sebab apabila tidak, maka lontaran tersebut tidak salah.
4. Pada waktu melakukan gerakan melompat-lompat dari garis anjak menuju ke arah batu sasaran dan tiba-tiba batu pelontar yang berada dipunggung kaki jatuh maka hal itu dinyatakan salah.
5. Pada waktu melompat-lompat dengan satu kaki, tiba-tiba kaki yang satu menyentuh tanah baik secara sengaja maupun tidak sengaja, maka hal itu juga dinyatakan salah.
6. Semua lontaran yang tidak mengenai batu sasaran dinyatakan salah.
7. Pemain pertama yang kebetulan salah, dapat diganti oleh pemain yang lain (temannya) untuk menyelesaikan tugasnya.
8. Pergantian pemain dilakukan apabila salah satu kelompok tidak sanggup menyelesaikan satu babakan permainan atau satu gerakan permainan
9. Jalannya permainan

Menurut Hafid (1997) jalannya permainan *makdanda* adalah sebagai berikut:

Sebagai tahap pertama dari permainan ini yaitu, menentukan pemain pertama yang biasanya dilakukan dengan cara membuang batu pelontar ke udara, dan masing-masing pemain sudah menentukan pilihannya.

Bila tahap tersebut selesai, maka kelompok pemenang undian berdiri digaris anjak untuk membuang batu pelontar kerah garis pemain

Setelah masin-masing pemain membuang batunya, mereka selalu berjalan menuju batu pelontar masing-masing kemudian jongkok dan melontar batu lawan dengan cara melalui dibawah paha.

Gerakan berikutnya ialah meletakkan batu pelontar diatas punggung kaki lalu dilontarkan dari garis pertama ke batu sasaran.

Selanjutnya sebagai gerakan terakhir, yaitu meletakkan batu pelontar di atas punggung kaki kemudian melompat-lompat dari garis anjak menuju ke batu pemain sebelum pemain melontar harus melakukan lompatan sekali.

1. Konsekuensi kalah menang

Konsekuensi kalah menang permainan *makdanda* dikemukakan oleh Hafid (1997) yaitu sebagai berikut:

1. Pemain yang mampu menyelesaikan setiap tahap permainan dengan baik dinyatakan sebagai pemenang.
2. Sebaliknya pemain yang kalah diberi hukuman denda, yaitu ditunggangi oleh yang memenangkan permainan, biasanya sebanyak tiga kali dari garis anjak ke garis sasaran.

Dena Permainan Tradisional *Makdanda*

|  |
| --- |
|  |
| Batu sasaran |

Garis Anjak

**Gambar 2.1**

Dena Permainan *Makdanda*

1. **Kerangka Pikir**

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak zaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. Sayangnya perkembangan zaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang.

Permainan tradisional *makdanda* adalah permainan daerah yang berasal dari bahasa bugis, yaitu danda yang berarti lompat-lompat. Jadi makdanda ialah suatu gerakan lompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dan kaki yang satu diangkat sambil membawa batu yang pipih yang diletakkan dipunggung kaki. Batu ini berfungsi sebagai pelontar (batu pakkambak, bugis) ke batu sasaran lawan yang terpasang pada garis yang telah dibuat sebagai arena permainan.

Pada Taman Kanak-Kanak proses pembelajaran sangatlah berbeda dengan usia diatasnya, pembelajaran pada anak taman kanak- kanak dilakukan dengan melalui bermain sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak itu sendiri. Oleh karena itu, permainan tradisional *makdanda* yang diajarkan kepada anak haruslah menarik sehingga mampu menarik perhatian anak dan untuk mengikuti pembelajaran. Karena permainan tradisional makdanda merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Dengan menggunakan permainan tradisional *makdanda* diharapkan mampu mengembangkan motorik kasar anak karena motorik kasar merupakan hal yang sangat penting yang harus dikembangkan karena dengan berkembangnya motorik kasar anak dapat mempengaruhi perkembangan otot-otot pada tubuh anak yang perlu dikembangkan sejak dini

Pada usia dini merupakan usia yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak salah satunya yaitu kemampuan motorik kasar anak, dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, dapat dilakukan dalam berbagai cara termasuk permainan tradisional makdanda.

Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan melalui gambar kerangka pikir sebagai berikut:

Kemampuan motorik kasar sebelum berkembang

1. Anak mengalami kesulitan dalam berjalan ke depan dan melompat sambil memegang pinggang.
2. Anak mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan tubuhnya dengan mengangkat satu kaki.

1. Persiapan permainan, yaitu memilih lokasi permainan, membuat garis anjak, menyediakan batu pelontar dan menentukan anggota pemain.
2. Aturan permainan, yaitu membuang batu pelontar, batu pelontar yang jatuh pada garis kedua dikenakan denda, pada saat melompat dengan satu kaki tidak boleh menyentuh tanah, dan pemain digantikan apabila kelompok tidak bisa melanjutkan.
3. Pemain yang mampu menyelesaikan setiap tahap permainan dengan baik dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan tradisional *makdanda*

1. Anak mampu berjalan ke depan dan melompat sambil memegang pinggang dengan baik.
2. Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya dengan mengangkat satu kaki.

Kemampuan motorik kasar berkembang

**Gambar. 2.2**

Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
   * 1. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2016) mengemukakan untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

* + 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen sederhana. Sugiyono (2016 : 109) mengemukakan : “penelitian yang di gunakan adalah Pre-Eksperimental Desain *(nondesings)* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-semata dipengaruhi oleh variabel independen hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

34

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. Variabel penelitian

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang berpengaruh terhadap permainan tradisional *makdanda* dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan motorik kasar anak.

1. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu *One Group Pretest-Postest Design* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digunakan sebagai berikut:

**O 1 O 2**

Emzir (2012)

**Gambar 3.1**

Desain Penelitian Sederhana

Keterangan:

01 = nilai *pretest* dari test perlakuan motorik kasar anak (sebelum diberi kegiatan permainan tradisional makdanda).

X = perlakuan yaitu pemberian permainan tradisional *makdanda.*

02 = nilai *posttest* dari test perlakuan motorik kasar anak (setelah diberi kegiatan permainan tradisional *makdanda.*

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh permainan tradisional makdanda terhadap perkembangan motorik kasar anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

1. **Definisi Operasional**

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan definisi operasional yaitu:

1. Permainan tradisional *makdanda* ialah suatu gerakan lompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dan kaki yang satu diangkat sambil membawa batu yang pipih yang diletakkan dipunggung kaki. Batu ini berfungsi sebagai pelontar (batu *pakkambak,* bugis) ke batu sasaran lawan yang terpasang pada garis yang telah dibuat sebagai arena permainan. Dalam pelaksanaannya, pendidik memperagakan cara bermain tradisional *makdanda* dihadapan anak-anak setelah itu anakpun mengikuti gerakan permainan tersebut.
2. Kemampuan motorik kasar merupakan aktivitas motorik yang melibatkan otot-otot besar diseluruh tubuh anak dan memerlukan tenaga yang besar. Kemampuan ini mengcakup gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Namun dalam penelitian ini, gerak dasar yang menjadi komponen dalam pengembangan motorik kasar adalah gerak lokomotor dan nonlokomotor yaitu gerakan berpindah tempat dan gerak nonlokomotor yaitu gerakan yang tidak berpindah tempat.
3. **Populasi dan Sampel**

Menurut Tiro (2008:3) mengemukakan: “populasi menurut para statistikawan tidak hanya mencakup individu atau objek dalam suatu kelompok tertentu, malahan mencakup hasil-hasil pengukuran yang diperoleh dari perubahan tertentu”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelomopk B pada Taman Kanak-Kanak.

Menurut Dimyati (Arikunto 1998 : 104) menyatakan : “jika jumlah populasi kurang dari 100 orang maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang maka bisa diambil 10-15% dari jumlah populasinya”. Karena jumlah populasi di Taman Kanak-Kanak kurang dari 100 orang, maka penulis mengambil sampel dari seluruh jumlah populasi yang ada.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan dokumentasi, sebagai berikut penjelasannya:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan mengamati langsung kejadian secara sistematis mengenai kemampuan motorik kasar anak. Adapun yang dilakukan selama observasi yaitu:

* + - * 1. Mengamati kemampuan motorik kasar anak sebelum melakukan permainan tradisional *makdanda* dengan menandai indikator sesuai dengan kategori perkembangan pada instrumen penelitian.
        2. Mengamati kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan tradisional *makdanda* dengan menandai indikator sesuai dengan kategori perkembangan pada instrumen penelitian.

1. Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, misalnya data anak didik, data perkembangan anak didik serta data yang relevan lainnya.
2. Prosedur pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

* 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu. Item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak. Selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan saat pemberian perlakuan. Hal ini menjadi pedoman bagi peneliti dalam pemberian perlakuan.

* 1. Pemberian *pretest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan berupa permainan tradisional *makdanda*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapkan permainan tradisional makdanda.

* 1. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Diketahui nilai kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan dan diberi perlakuan berupa permainan tradisional *makdanda* dalam jangka waktu tertentu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan.

* 1. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional *makdanda*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan tradisional *makdanda.*

* 1. Analisis hasil

Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan motorik kasar anak dan juga mengetahui apakah permainan tradisional *makdanda* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

1. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis perkembangan motorik kasar anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013),.Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil kemampuan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah diberi pembelajaran permainan tradisional yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

1. Analisis statistik deskriptif

Menurut Sugiyono (2016) analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran permainan tradisional *makdanda.* Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat perkembangan motorik kasar anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata dengan rumus berikut:

Dimana: P = Rata-rata

x = Nilai/harga

N = Jumlah data (Tiro: 2008)

1. Analisis statistik nonparametrik

Sugiyono (2016) mengemukakan analisis statistik nonparametrik digunakan dengan alasan karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek penelitian. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

Z =

Dimana:

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah Rangking yang Berjumlah sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ttabel (= 0,05) Nilaitanda artinya H0 ditolak dan H1 diterima artinya pada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

Ttabel (= 0,05) Nilaitanda  artinya H0 diterima dan H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

Zhitung Ztabel artinya H0 diterima dan H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.

Zhitung Ztabel artinya H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional *makdanda* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Lanne Kabupaten Pangkep.