

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISONAL “TAPO’ PIPIT”  
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
APRIYANA SITI YANTI  
F1121211008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2024**

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL “TAPO’ PIPIT”  
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

**OLEH :**

**APRIYANA SITI YANTI**

**F1121211008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**

**PONTIANAK**

**2024**

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT  
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**

**APRIYANA SITI YANTI**

**F1121211008**

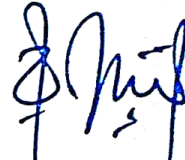
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing 1**



**Dr. Halida, M.Pd**  
**NIP. 197405222006042001**

**Pembimbing II**



**Ariyani Ramadhan, S.T., M.Pd**  
**NIP.198206292023212020**

**Disahkan,  
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



**Lulus Tanggal :**

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT  
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**

**APRIYANA SITI YANTI**

**F1121211008**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**



**Dr. Halida, M.Pd**  
NIP. 197405222006042001

**Pembimbing II**



**Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd**  
NIP.198206292023212020

**Penguji I**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A.**  
NIP. 198407222008012005

**Penguji II**



**Siska Perdina, M.Pd**  
NIP. 1984080220232120034

**Mengetahui,  
Ketua Prodi PG-PAUD**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A**  
NIP. 198407222008012005

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT**  
**UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK**  
**KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**  
Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

**APRIYANA SITI YANTI**  
**F1121211008**

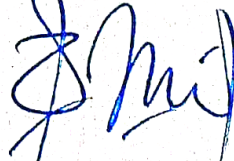
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**




**Dr. Halida, M.Pd**  
**NIP. 197405222006042001**

**Pembimbing II**



**Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd**  
**NIP.198206292023212020**

**Mengetahui**  
**Ketua Program Studi**  
**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fkip Universitas Tanjungpura**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A**  
**NIP.19840722208012005**

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT  
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN**  
Tanggung Jawab Yuridis Materi pada

**APRIYANA SITI YANTI  
F1121211008**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**

**Dr. Halida, M.Pd**  
NIP. 197405222006042001

**Pembimbing II**

**Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd**  
NIP.198206292023212020

**Disahkan,  
Dekan FKIP Universitas Tanjungura**



**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.**  
NIP.196604011991021001

**Lulus Ujian:**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apriyana Siti Yanti

Nim : F1121211008

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Apriyana Siti Yanti  
NIM.F1121211008

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Rasa syukur atas selesainya skripsi ini. Peneliti mempersembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan saya kelancaran, kemudahan dan kekuatan kepada saya.
2. Kedua orang tua saya tercinta terima kasih dan atas doa yang terus mengalir dalam hidupku, yang tak pernah lelah merawatku, menyayangiku, mendidikku dengan sabar dan selalu memberikan kasih sayang yang tak pernah pudar membuatku terus semangat untuk menjalani setiap langkah.
3. Untuk adek saya Dela Pus Pita Sari, Maya Melianti dan Martinus Ansaël Sandri terima kasih, telah memberikan doa dan motivasi serta dukungan.
4. Keluarga bunga saya Anugrah Gata, Anggela Intan, Dewi Agustina, Linda Kurniawan dan Tasya Wananda terimakasih selalu memberikan motivasi serta semangat.
5. Keluarga besar saya yang senantiasa mendoakan, dan memberikan semangat kepada saya.
6. Untuk Jo saya Heronimus Damung terima kasih, telah menemani saya mengerjakan skripsi dan menyemangati saya serta mendoakan saya.
7. Untuk teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan di PG-PAUD angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih sudah menjadi bagian dari kehidupan ini yang juga telah memberikan banyak motivasi.

## **MOTTO**

Kepada-mu ya Tuhan, aku berseru  
dan kepada Tuhanku aku memohon

“Sebab kepada-mu, ya Tuhan, aku  
Berharap : engkaulah yang akan  
Menjawab aku, ya Tuhan, Allahku”

(Mazmur 38:16)

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Keefektifan Permainan Tradisional “Tapo’ Pipit” Untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan”.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir dalam rangka persyaratan penyelesaian pendidikan. Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu melancarkan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Halida M.Pd, selaku dosen pembimbing utama dan Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan,serta arahan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ariyani Ramadhani S.T.,M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, serta arahan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dian Miranda, S, Psi, M.A, selaku ketua prodi PG-PAUD FKIP UNTAN yang telah memberikan bimbingan, serta arahan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., M.Pdi, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam menggunakan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usai Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Staf Akademik Serta Adminitrasi Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, yang

telah membantu proses perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Pihak perpustakaan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
7. Untuk kedua orang tua dan keluarga peneliti, yang sudah memberikan dukungan, doa, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura angkatan 2021 yang telah memberikan semangat, bantuan, dukungan serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional “tapo’ pipit” pada anak kelompok B1 di TK Primanda Untan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif (eksperimen *pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, dokumentasi dan lembar test. Instrument penilai menerapkan 5 indikator yaitu kelincahan, keseimbangan, koordinasi, kekuatan dan kecepatan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dari rata-rata pada *pre-test* 1 yaitu 39,6 dengan kriteria cukup ke rata-rata pada *post-test* II yaitu 47,5 dengan kriteria baik. Peningkatan ini dikarenakan permainan tradisional tapo’ pipit difokuskan pada kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan. Penelitian ini kurang cocok untuk anak yang kurang bertenaga dan yang kurang semangat dalam melakukan gerakan. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan potensi anak dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : *Permainan Tradisional “Tapo’ Pipit”, Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
1. Masalah Umum .....	10
2. Masalah Khusus .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
1. Tujuan Umum .....	10
2. Tujuan Khusus .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
1. Manfaat Teoretis.....	11
2. Manfaat Praktis .....	11
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	12
1. Variabel Penelitian .....	12
2. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun .....	16
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	16
2. Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	19

3. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini .....	23
B. Permainan Tradisional Tapo' Pipit .....	26
1. Pengertian Permainan .....	26
2. Pengertian permainan tradisional tapo' pipit .....	28
3. Langkah-langkah dalam permainan tapo' pipit.....	29
4. Manfaat permainan tapo' pipit .....	30
C. Hipotesis Penelitian.....	32
D. Penelitian Yang Relevan .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Metode dan Desain Penelitian .....	37
1. Desain Penelitian .....	37
B. Populasi Dan Sampel.....	39
1. Populasi .....	39
2. Sampel .....	39
C. Teknik pengumpulan data.....	40
1. Teknik pengumpulan data.....	40
2. Alat pengumpulan data.....	41
D. Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Hasil <i>Pre-Test</i> .....	45
2. Perlakuan Pembelajaran Permainan Tradisional Tapo' Pipit .....	47
3. Hasil <i>Post-Test</i> .....	49
B. Pengujian Hipotesis.....	52
1. Uji Persyaratan Analisis .....	52
2. Hasil Pengujian Hipotesis .....	54
C. Pembahasan .....	57
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN .....	64

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Desain Penelitian One-Group Pre Test Design .....	39
--	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 grafik <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas eksperimen .....	53
---	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi .....	40
Tabel 3.2 Hasil Penilaian <i>Pre-Test</i> .....	46
Tabel 3.3 Hasil Penilaian <i>Post-Test</i> .....	51
Tabel 3.4 Kriteria <i>Pre-Test</i> .....	47
Tabel 4.1 Kriteria <i>Post-Test</i> .....	52
Tabel 4.2 Hasil Uji-T Paired Samples Test.....	55
Tabel 4.3 Paired Samples statistics.....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	68
Lampiran 2 Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar.....	69
Lampiran 3 Alternatif Katagori Lembar Observasi.....	70
Lampiran 4 Gambar Pre-Test .....	79
Lampiran 5 Gambar Post-Test.....	80

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan motorik kasar di PAUD sangat berperan penting untuk menentukan tujuan apa yang ingin dicapai pada aspek perkembangan anak sehingga aspek perkembangan motorik pada anak dapat berkembang sesuai dengan usia anak tanpa ada kendala dan juga hambatan yang dialami oleh anak. Perkembangan motorik kasar anak perlu di berikan stimulasi agar anak dapat berkembang dengan baik untuk membantu anak dalam mengembangkan motorik kasarnya. Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat berpengaruh dalam perkembangan kesehatan fisik anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya. Menurut (Fadlan & Pratama, 2019), perkembangan motorik adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak seorang anak, pada dasarnya hal ini akan terjadi sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot atau sebagian besar anggota tubuh tertentu yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Menurut (Pramono, 2015), pemberian stimulasi yang sesuai dengan dunia anak-anak adalah dengan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh anak dengan tidak sungguh-

sebenarnya yang dapat memperoleh kesenangan baik dilakukan menggunakan alat maupun tidak. Salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan turun temurun dan diwariskan oleh nenek moyang. Permainan tradisional juga memiliki manfaat yang hampir sama dari permainan zaman sekarang, seperti memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Terdapat enam aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral-agama dan seni (Hermawan, 2015; Saripudin & Faujiah, 2018; Sudarsana, 2018). Menurut Lestari dan Prima (2018), pada periode ini, terletak enam bagian perkembangan utama pada anak prasekolah, mencakup standar religi serta kesusilaan, kognitif, kendali-fisik, lisan, interaksi batin, dan artistik. Pertumbuhan bagian ini mampu ditingkatkan baik di lingkungan rumah atau di tempat belajar. Salah satu bagian yang krusial adalah pengembangan

keterampilan motorik tubuh, yang merupakan bagian penting dari tahap awal perkembangan anak kecil. Menurut (Laini, 2020) aspek motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang menuntut koordinasi syaraf dan otot. Perkembangan fisik motorik sangat penting untuk dikembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi anak. Keterampilan motorik kasar melibatkan keterampilan untuk menggerakkan macam-macam bagian tubuh sesuai dengan instruksi otak dan mengontrol respon tubuh terhadap berbagai stimulus dari lingkungan eksternal. Penting bagi pengajar dan orang tua untuk memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan keterampilan motorik yang kuat pada anak, seperti yang diungkapkan oleh Mahmud (2019).

Pemahaman tentang keterampilan motorik kasar sangatlah penting bagi setiap individu karena memungkinkan mereka untuk menjalani aktivitas sehari-hari dengan lancar. Tanpa Kemahiran motorik yang unggul, gerakan-gerakan mirip berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang mungkin sulit dilakukan, dan ini dapat membatasi kemandirian seseorang dalam kegiatan sehari-hari. Gerakan-gerakan ini mengandalkan penggunaan otot-otot besar dalam tubuh, seperti yang dijelaskan oleh Ananditha (2017). Keterampilan motorik juga berperan penting dalam perkembangan fisik secara keseluruhan dan memainkan posisi utama dalam pembentukan keterampilan motorik yang lebih terperinci di waktu mendatang. Hal ini memperlihatkan bahwa faktor-faktor fisik memiliki hubungan yang

erat dengan kemampuan motorik yang akan berkembang pada tahap selanjutnya, seperti yang disampaikan oleh Farida (2016).

Menurut (Aries Chandra Ananditha, 2017) perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan aspek kemampuan anak dalam melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti tengkurap, duduk berjalan, dan sebagainya. Perkembangan motorik dibagi mejadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Indrijati (2016) juga menekankan bahwa stimulasi yang tepat sangatlah penting dalam mengoptimalkan perkembangan fisik dan motorik anak. Pendapat diatas membuktikan, pentingnya untuk orang tua dan pengajar agar menyediakan lingkungan sesuai dan stimulasi yang memadai guna memperkuat perkembangan motorik anak secara sempurna.

Damayanti dkk (2019) menunjukkan kekuatan mendorong keterampilan motorik fisik dalam bentuk pola asuh terbuka, kegiatan yang memberikan keterampilan motorik, dan alat-alat bermain yang memungkinkan anak bergerak bebas sehingga dapat memperkuat keterampilan motorik halusny. Richard Decaprio (2017:14) Perkembangan motorik kasar mencakup kemajuan dalam kegiatan fisik yang menarik penggunaan otot-otot besar, seringkali tergantung pada tahap pertumbuhan anak. Perkembangan motorik secara umum merupakan proses di mana kemampuan fisik anak berkembang seiring waktu, seperti yang disampaikan oleh Romlah (2017).

Menurut Fikriyati (2013:22), kemampuan motorik kasar mengarah pada gerakan badan menggandeng penggunaan otot-otot besar atau mayoritas

bagian tubuh, yang disesuaikan dengan tingkat stabilitas individu anak. Contoh dari keterampilan motorik kasar termasuk kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, ataupun sejenisnya. Pada usia 4 dan 5 tahun, perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh serangkaian proses yang berlangsung. Tingkat kematangan pada tahap sebelumnya juga sangat bergantung pada proses pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman yang dialami oleh anak. Menurut penjelasan Keogh, evolusi gerak adalah proses transformasi kemampuan bergerak dari masa bayi hingga dewasa, yang mencakup berbagai aspek perilaku manusia.

Menurut Karim (2011) kecerdasan kinestetik adalah sebuah keselarasan antara pikiran dan tubuh, dimana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran. Kecerdasan ini meliputi, koordinasi tubuh, kelincahan, kekuatan, kecepatan, keseimbangan, serta koordinasi mata dengan tangan dan kaki. Wiyani (2016) menjelaskan bahwa motorik adalah proses perkembangan yang melibatkan pengaturan gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, dan otak.

Menurut Santrock (2011:12), saat mencapai usia 3 tahun, anak mulai menyenangi kegiatan yang mudah seperti melompat, meloncat, dan berlari bolak-balik sebagai bagian dari perkembangan keterampilan motorik kasar mereka. Fauziah, dkk (2021) mengungkapkan bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan yang menjadi kesenangan bagi anak adalah bermain bebas, seperti berjalan, berlari, melompat,

melempar, mendorong, meluncur yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak. Montessori juga menyatakan bahwa anak belajar melalui bermain dan bergerak dalam mengembangkan pemahaman lingkungan dan pengetahuan melalui aktivitas pancaindrawi (Lillard dan Jessen, 2019). Sukandiyanto mendefinisikan keterampilan motorik ialah suatu kemampuan seseorang yang dapat membuat gerakan dasar sampai ke gerakan yang lebih kompleks. Setiap gerakan yang terlatih merupakan rangkaian yang terkoordinasi oleh ratusan otot-otot yang kompleks yang harus memiliki isyarat gerakan yang saling berkoneksi antar gerakan (Sukandiyanto, 2010). Kemampuan motorik kasar ini memiliki pentingnya bagi anak karena memungkinkan mereka untuk melaksanakan berbagai aktivitas fisik, contohnya duduk, menendang, berlari, dan sebagainya.

Gerakan ini, yang memanfaatkan otot-otot besar, merupakan aspek utama dari kemampuan motorik kasar yang perlu diperhatikan untuk memastikan potensi motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal. Keterampilan dalam gerakan motorik kasar mengharuskan sinkronisasi yang melibatkan sebagian besar tubuh anak, sehingga aktivitas motorik kasar seringkali membutuhkan energi karena melibatkan otot-otot yang lebih besar. Untuk mengembangkan motorik kasar, dibutuhkan keselarasan antara kelompok otot-otot tertentu pada tubuh anak, memungkinkan mereka untuk melaksanakan berbagai aktivitas seperti melompat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, dan bahkan berdiri dengan satu kaki, seperti yang dijelaskan oleh Sujiono (2015).

Perkembangan fisik dan motorik anak umumnya mengikuti model yang serupa, yang memungkinkan kita untuk menilai apakah perkembangan tersebut berlangsung secara umum atau merasakan keterbatasan. Walaupun seperti itu, ada variasi dalam kecepatan perkembangan antara satu anak dengan anak lainnya, sehingga setiap individu akan mengalami perbedaan dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan motoriknya.

Tingkat kematangan otot dan saraf sangat mempengaruhi perkembangan motorik anak, yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam menunjukkan keterampilan tertentu saat kematangan tersebut belum tercapai. Proses perkembangan motorik kasar pada anak melibatkan latihan aktivitas tubuh mencakup koordinasi berbagai gerakan, seolah merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar, menangkap, serta mengontrol kestabilan, sebagaimana diuraikan Montolalu (2014). Peningkatan motorik kasar ini melibatkan peningkatan kemahiran dari seluruh tubuh, yang melibatkan aktivitas menggunakan otot-otot besar dan membutuhkan pengaturan ruang dan waktu dari gerakan tubuh yang dilakukan secara bersamaan oleh beberapa segmen tubuh, sesuai dengan penjelasan oleh Galdi, D'Anna, Pastena, & Paloma (2015). Aktivitas motorik kasar ini melibatkan berbagai gerakan yang menggabungkan penyesuaian otot-otot besar, layaknya lengan, kaki, bahu, punggung, dan perut. Aktivitas tersebut meliputi berlari, melompat, melempar, berjalan lambat dan cepat, berguling, berjinjit, dan berputar, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai penelitian Astari, A.W., Suadnyana (2015).

Tanda-tanda ketidakseimbangan tubuh pada anak, antara lain, adalah kecenderungan untuk terjatuh tanpa penyebab, rasa takut akan keterlambatan, berulang kali menghantam sesuatu saat jalan, atau berlari, dan kesulitan untuk berkonsentrasi. Permainan tradisional, seperti yang dijelaskan oleh Atik Soepandi, dkk (dalam Hidayat, 2013), mencakup segala aktivitas yang diwariskan dari generasi ke generasi sebagai sarana hiburan, baik yang melibatkan alat atau tidak. Permainan 'Tapo' Pipit, atau lebih dikenal sebagai petak umpet, adalah salah satu contoh permainan yang melibatkan minimal dua orang dan terkadang dilakukan di luar ruangan. Petak umpet merupakan aktivitas pencarian dan penyamaran yang berguna untuk pertumbuhan anak serta mendukung peningkatan kemampuan mereka.

Menurut penelitian (Boysen et al., 2022) mengidentifikasi 2 macam permainan menyembunyikan: asen yang merupakan kegiatan menyembunyikan konvensional, dan permainan galipong. Adanya variasi sarana permainan menjadikan permainan asen serta galipong sebagai ragam dari aktivitas menyembunyikan. Sebuah penelitian (Sari et al., 2020) menegaskan bahwa pengembangan keterampilan motorik terhadap anak memerlukan pendekatan yang efisien. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang sesuai sangatlah penting dalam mendukung perkembangan keterampilan motorik anak. Tindakan yang merangsang penggunaan anggota tubuh untuk mengembangkan potensi anak dapat dilakukan melalui aktivitas bermain tradisional, seperti yang dijelaskan oleh Haris (2016).

Menurut Diana Mutiah (2010), bermain memiliki kedudukan yang krusial dalam pengembangan kemampuan motorik fisik anak, karena bermain membantu untuk pengembangan otot mereka. Frobel, Menurut Allen & Allen (2017), pentingnya permainan dalam proses pembelajaran sangat ditekankan. Frobel, menurut pengalamannya menjadi seorang pendidik, mengerti tentang aktivitas bermain dan mainan yang disukai anak mampu dimanfaatkan sebagai penarik minat mereka dan meningkatkan pengetahuan mereka. Menurut M. Fadillah (2019:102) “ Permainan tradisional merupakan suatu bentuk alat permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang”.

Permainan tradisional banyak melibatkan dalam arti tidak bisa dimainkan sendiri. Permainan tradisional tapo' pipit merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional tapo' pipit yang berasal dari daerah tempat tinggal di Desa Punggur Kecil. Permainan ini, dari dulu sampai sekarang masih saja dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok. Tapo' pipit biasa juga dikenal sebagai “ Petak Umpet”. Istilah tapo merupakan bahasa melayu Pontianak yang berarti “sembunyi”. Sementara istilah pipit diambil dari kata kunci yang diteriakkan oleh pemain apabila sampai ke tiang penjaga. Secara definisi permainan tapo' pipit diartikan sebagai penyembunyian untuk sampai kepada tiang penjaga. Konsep dalam permainan tradisional tapo' pipit adalah mencari dan bersembunyi apabila penjaga menemukan pemain, maka si pemain harus cepat menempelkan tangannya ketiang sambil menyebutkan “pipit”. Maka si

pemain yang menang tidak bisa menjadi penjaga dan anak yang duluan menempelkan tangannya dari si penjaga di beri gelar “ Pembela”. Permainan akan terus berlangsung sampai seluruh pemain ditemukan oleh penjaga. Permainan akan terus berlangsung sampai seluruh pemain ditemukan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Primanda Untan, peneliti melihat bahwa perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun belum optimal. Masih ada anak yang kekurangan dalam menjaga keseimbangan saat bermain, kelincahan dalam menyembunyikan diri, koordinasi mata, tangan dan kaki, kekuatan otot kaki saat berlari dan kecepatan anak dalam berlari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Primanda Untan".

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Masalah Umum**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit Untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan.”

### **2. Masalah Khusus**

Berdasarkan masalah umum di atas, masalah khusus dalam penelitian ini Antara lain :

- a. Bagaimanakah perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan permainan tapo' pipit di TK Primanda Untan?

- b. Bagaimanakah perkembangan motorik kasar anak sesudah diberikan permainan tapo' pipit di TK Primanda Untan?
- c. Bagaimanakah perkembangan keefektifan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tapo'pipit?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan.

#### **2. Tujuan Khusus**

Berdasarkan tujuan umum yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan :

- a. Hasil analisis perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan permainan tapo' pipit di TK Primanda Untan.
- b. Hasil analisis perkembangan motorik kasar anak sesudah diberikan permainan tapo' pipit di TK Primanda Untan.
- c. Hasil analisis perkembangan keefektifan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tapo' pipit.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara konseptual penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam perkembangan tentang menstimulasi motorik kasar pada anak

usia 5-6 tahun permainan tradisional tapo' pipit di TK Primanda Untan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti dan pengetahuan baru khususnya tentang permainan tradisional tapo' pipit terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan.

### **b. Bagi guru**

Penelitian ini dapat digunakan guru paud dalam merancang kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menambah pengetahuan serta membangun pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

### **c. Bagi orang tua**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para orang tua dalam memberikan stimulasi pembelajaran anak dalam permainan tradisional.

### **d. Bagi anak**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan dalam meningkatkan motorik kasarnya.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam ruang lingkup penelitian untuk memperjelas batasan dalam masalah penelitian ini, perlu diterapkan ruang lingkup penelitian mengenai

masalah yang akan diteliti, sehingga dapat menghindari kesalahan dalam persepsi dalam penelitian. Ruang lingkup penelitian ini terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini. Fokusnya penelitian dan definisi operasional adalah sebagai berikut:

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2018, h. 63) “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya.” Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang di terapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Ruang lingkup dalam penelitian ini terbagi menjadai dua variabel bebas dan variabel terikat.

#### **a. Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2018:57) “variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional tapo’ pipit sebagai (X).

#### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat menurut Sugiyono (2018, h. 64) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keefektifan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak

usia 5-6 tahun sebagai (Y).

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penjelasan beberapa istilah penting yang digunakan dalam judul penelitian. Penjelasan yang dimaksudkan agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda antara pembaca dan peneliti. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini adalah :

### **a. Perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun**

Perkembangan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses belajar dalam menstimulasi fisik yang melibatkan otot besar serta koordinasi antara kaki dan seluruh anggota tubuh. Dalam penelitian ini perkembangan motorik kasar yang akan diteliti mencakupi 5 aspek kemampuan motorik kasar (kelincahan, keseimbangan, koordinasi, kekuatan dan kecepatan) mengalami peningkatan. Pada aspek kelincahan memperoleh nilai rata-rata tertinggi, dikarenakan dalam indikator pada aspek kelincahan muncul. Selama permainan tradisional tapo' pipit dilakukan anak-anak dapat berlari, anak mampu berlari cepat kemudian berhenti mendadak, anak dapat melakukan perubahan gerak secara cepat dan anak memiliki kecepatan bereaksi selama permainan berlangsung.

Peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional tapo' pipit ini dapat meningkatkan kelincahan anak dengan sangat baik. Pada aspek keseimbangan berada dalam kriteria baik dengan perolehan rata-rata nilai sedang. Hal ini menunjukkan dengan kemampuan anak dalam

mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat berlari dan kemampuan anak dalam mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat sedang melompat. Namun tidak semua anak dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selama permainan berlangsung, terdapat anak yang kurang stabil dalam menjaga keseimbangannya sehingga dapat menyebabkan anak hampir terjatuh saat berlari bahkan ada yang sampai terjatuh.

b. Permainan tradisional “tapo’ pipit”

Permainan tradisional tapo’ pipit atau biasa disebut petak umpet adalah permainan asli dari Indonesia yang memiliki berbagai macam nama di setiap daerahnya. Permainan tapo’ pipit merupakan suatu media yang digunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar yang dapat dimainkan lebih dari dua orang. Permainan ini akan dianggap selesai jika penjaga telah menemukan penyerang. Pemenang dalam permainan tapo’ pipit yaitu yang berhasil sampai ketiang dengan menyebutkan “pipit” itu yang menjadi pemenang.