

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA
ACEH UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MARZATILLAH
NIM.200210014**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pembimbing

Rani Puspa Juwita, M.Pd

NIP: 199006182019032006

Ketua Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Heliaty Fajriah, MA

NIP: 197305152005012006

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA
ACEH UTARA**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:


Senin, 19 Januari 2026 M
30 Rajab 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Sekretaris,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP: 199006182019032016


Andriansyah, M.Sc., Ph.D
NIP: 198408102018011001

Penguji I

Penguji II


Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd
NIP: 199011252019032019


Muthmainnah, S.Pd.I., M.A
NIP: 198204202012112001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mukti, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP: 195710021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda di bawah ini:

Nama : Marzatillah

NIM : 200210014

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat di pertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 31 Desember 2025

Yang Menyatakan



Marzatillah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 023 /Un.08/Kp.PIAUD/ 01 /2026

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Marzatillah
Nim : 200210014
Pembimbing : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 20%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Fajriah

Banda Aceh, 27 Januari 2026
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia



ABSTRAK

Nama : Marzatillah
Nim : 200210014
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Tk Nur Al-Muna Aceh Utara
Tanggal Sidang : 19 Januari 2026
Tebal skripsi : 70 Halaman
Pembimbing : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Permainan Modifikasi, Motorik Kasar, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini yang berperan dalam membentuk koordinasi, kekuatan, kelincahan, dan keterampilan fisik secara optimal. Berdasarkan observasi awal di TK Nur Al-Muna Aceh Utara menunjukkan sebagian anak memiliki kemampuan motorik kasar yang belum berkembang sesuai tahap usianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Nur Al-Muna Aceh Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan menggunakan pendekatan pre-eksperimen dengan desain eksperimen *one group pre-test post-test*. Populasi dari penelitian ini berjumlah 15 orang anak dengan teknik pengambilan sampel adalah *total sampling* yang berarti jumlah sampel juga 15 orang anak. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan dokumentasi serta pengujian instrumen. Instrumen penelitian berupa lembar observasi sesuai indikator perkembangan motorik kasar anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan melihat nilai dari *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* sebesar 0,085 yang artinya data terdistribusi secara normal. Peneliti menguji hipotesis dengan uji t, hasil dari uji t adalah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,3 > 1,753$. Hasil hipotesisnya adalah menerima H_a dan menolak H_0 . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan motorik kasar setelah *treatment*, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak. Kesimpulannya, permainan modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

KATA PENGATAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, dan kesehatan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam juga Penulis sampaikan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi panutan seluruh umat manusia, membawa kita dari alam kegelapan menuju terang ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara”** Karya ini merupakan hasil kajian mendalam mengenai Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak. Dengan menyelesaikan Skripsi ini, Penulis telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Safrul Muluk, S. Ag, MA, M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang sudah memberikan kesempatan sehingga Penulis bisa menempuh jenjang perkuliahan di UIN Ar-Raniry.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A. selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta komitmen telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang sangat berarti kepada Penulis dalam proses penyusunan Skripsi ini.
4. Segenap dosen dan staff Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak tambahan pengetahuan dan kerelaan membagi ilmunya kepada Penulis.
5. Ibu Nasriati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Nur Al-Muna, yang telah memberikan izin dan bantuan kepada Penulis dalam melaksanakan penelitian di TK Nur Al-Muna Aceh Utara.

Seluruh bantuan dan dukungan yang Penulis terima semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlimpah. Akhir kata, Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi Pembaca dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini.

Banda Aceh, 28 September 2025

Penulis

Marzatillah

NIM: 200210014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Hipotesis Penelitian	10
F. Penelitian Relevan	10
G. Definisi Operasional	14
1. Permainan Modifikasi	14
2. Motorik Kasar	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Permainan Modifikasi.....	17
1. Pengertian Permainan Modifikasi	17
2. Tujuan Melakukan Permainan Modifikasi.....	18
3. Macam-Macam Permainan Modifikasi.....	19
4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Modifikasi	21
5. Alat Dan Bahan Permainan Modifikasi	24
6. Aturan Dan Langkah-Langkah Permainan.....	25
B. Kemampuan Motorik Kasar Anak	28
1. Pengertian Motorik Kasar	28
2. Unsur-Unsur Perkembangan Motorik Kasar.....	31
3. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar Pada AUD	33
4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik Anak	35
5. Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Bagi AUD.....	37
6. Indikator Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Rancangan Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel Penelitian	42
1. Populasi	42
2. Sampel.....	43

C. Teknik Pengumpulan data	44
1. Observasi.....	44
2. Dokumentasi	44
D. Instrumen Penelitian	45
E. Teknik Analisis Data	46
1. Uji Normalitas.....	47
2. Uji-t	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
1. Profil TK Nur Al-Muna	49
2. Visi dan Misi	49
3. Jumlah Guru	50
4. Data Sampel Peserta Didik.....	51
5. Sarana dan Pra-sarana	52
6. Jadwal Penelitian.....	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi Data <i>Pre-test</i>	53
2. <i>Treatment</i>	54
3. Deskripsi Data <i>Post-test</i>	56
4. Deskripsi Hasil Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57
5. Pengolahan dan Analisis Data.....	59
C. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pre-Test, Post-Test One Group Design</i>	42
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Perkembangan Anak	46
Tabel 3.3 Rubrik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun	46
Tabel 4.1 Data guru TK Nur Al-Muna	50
Tabel 4.2 Data sampel peserta didik	51
Tabel 4.3 Sarana dan pra-sarana	52
Tabel 4.4 Hasil <i>pre-test</i>	53
Tabel 4.5 Hasil <i>post-test</i>	56
Tabel 4.6 Uji normalitas	59
Tabel 4.7 Uji T	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* 58



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik merupakan suatu proses di mana seorang individu secara bertahap mulai mampu menguasai dan mengendalikan gerakan-gerakan tubuhnya, yang diperoleh melalui serangkaian pengalaman langsung yang dirasakan dan diolah, sebagai contoh ketika seorang anak belajar berjalan, kejadian jatuh yang dialaminya justru menjadi pengalaman berharga yang memberikan informasi sensorik tentang keseimbangan dan koordinasi, sehingga akhirnya dia dapat menemukan cara menyeimbangkan langkah antara kaki kanan dan kiri hingga berjalan dengan stabil. Sejalan dengan ini, Rini Hildayani mendefinisikan perkembangan motorik (*motor development*) sebagai perubahan progresif dalam hal pengendalian dan kemampuan melakukan gerakan, yang dicapai melalui interaksi dinamis antara faktor kematangan biologis (*maturation*) sebagai fondasi kesiapan fisik, dan faktor latihan atau pengalaman (*experiences*) yang diperoleh dari aktivitas sepanjang hidup, di mana hasil dari proses interaksi ini dapat diamati secara nyata melalui perubahan dan peningkatan keterampilan dalam perilaku gerak yang ditampilkan oleh individu.¹

Perkembangan motorik kasar menempati posisi sebagai salah satu aspek fundamental yang sangat krusial dan oleh karena itu wajib mendapatkan prioritas serta perhatian utama dalam upaya pengembangannya, mengingat kemampuan ini berhubungan langsung dengan penguasaan dan pemanfaatan kelompok otot-otot

¹ Khadijah, Nurul Amelia, “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik”, (Jakarta: KENCANA, 2020), Hal. 5.

besar pada tubuh anak, yang terlihat dalam berbagai aktivitas fisik dasar seperti berjalan, melompat, berlari, maupun melempar. Aspek perkembangan ini harus dipastikan untuk tumbuh dan terstimulasi secara optimal, sebab ia berfungsi sebagai pondasi atau landasan awal bagi seluruh tahap pertumbuhan anak selanjutnya, yang bahkan telah dapat diamati perkembangannya sejak periode setelah kelahiran. Dengan demikian, pencapaian keterampilan motorik kasar yang baik tidak hanya penting bagi kemandirian fisik, tetapi juga dijadikan sebagai basis atau pijakan yang kokoh dan esensial untuk mendukung serta memfasilitasi pengembangan beragam kemampuan lain yang lebih kompleks pada diri anak, termasuk dalam mengakomodasi dan menunjang keenam aspek perkembangan secara holistik yang harus distimulasi selama masa keemasan atau masa peka (*golden age*) pada periode usia dini.²

Kemampuan motorik pada anak terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merujuk pada aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, mencakup gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak usia prasekolah dalam melakukan aktivitas yang menggunakan otot-otot kecil, seperti menulis, menggambar, dan kegiatan sejenis lainnya. Secara umum, anak yang berada pada jenjang taman kanak-kanak belum menunjukkan kemampuan motorik kasar yang berkembang optimal sebagaimana anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan motorik kasar yang berperan dalam menjaga keseimbangan serta

² Sayyidati Lubada,dkk., “*Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kecamatan Sekarang Lamongan*”, (2024) Vol. 3, No. 3.

koordinasi gerak perlu distimulasi melalui kegiatan bermain yang tersusun, terarah, dan terencana sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam proses pembelajaran.³

Pembelajaran motorik kasar memberikan pengaruh yang sangat signifikan dan mendalam terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik. Melalui serangkaian kegiatan pembelajaran motorik yang dirancang dengan menyenangkan, anak dapat secara langsung merasakan kebahagiaan dan kepuasan yang nyata, di mana pengalaman positif ini secara efektif membantu meredakan tekanan psikologis, kecemasan, atau rasa stres yang mungkin timbul dari tuntutan belajar lainnya. Selain manfaat emosional tersebut, pelaksanaan pembelajaran motorik yang konsisten juga memungkinkan anak mengalami transformasi kemampuan fisik yang jelas, yakni dari kondisi awal yang mungkin masih lemah, kurang terampil, atau kurang terkoordinasi menuju kondisi yang jauh lebih kuat, tangguh, dan terkendali. Lebih dari sekadar perkembangan fisik, pembelajaran motorik kasar juga berperan penting sebagai sarana bagi anak untuk belajar berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, sekaligus menjadi fondasi yang kokoh untuk mendukung pengembangan berbagai keterampilan lain secara menyeluruh, termasuk aspek kognitif, sosial, dan kemandirian. Kegiatan pembelajaran motorik kasar ini dapat diterapkan dan diintegrasikan dengan mudah melalui beragam aktivitas fisik yang menarik dan alami bagi dunia anak, seperti bermain bola untuk melatih koordinasi mata-tangan dan kekuatan lempar, permainan seluncuran dan ayunan untuk melatih

³ Gustiana, A. D.. *Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini* (2021) (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia).

keseimbangan dan keberanian, serta berbagai kegiatan fisik lain seperti melompat, memanjat, berlari, dan menari yang dirancang untuk mengasah kekuatan, kelincahan, dan kepercayaan diri anak.⁴

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 tahun 2022, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK kelompok A usia 4-5 tahun khususnya dalam lingkup perkembangan fisik motorik kasar, anak bisa melakukan gerakan seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap bola. Motorik kasar juga mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan seimbang, seperti berjalan di atas garis atau berlari sambil menghindari rintangan.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Juli 2025 di TK Nur Al-Muna, diperoleh temuan bahwa dari total 15 anak yang menjadi subjek pengamatan, terdapat 5 anak yang menunjukkan indikasi keterlambatan atau ketertinggalan dalam pengembangan kemampuan motorik kasar. Indikasi tersebut terlihat dari perilaku dan respons anak saat mengikuti berbagai kegiatan fisik yang diselenggarakan di sekolah. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek dasar dalam perkembangan fisik anak usia dini yang berperan besar dalam menunjang aktivitas belajar dan bermain anak secara menyeluruh.

⁴ Sayyidati Lubada,dkk,. “Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahundi TK Kecamatan Sekarang Lamongan”, (2024) Vol. 3, No. 3, Hal. 2

⁵Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah

Keterlambatan perkembangan motorik kasar tersebut semakin nyata ketika anak-anak mengikuti kegiatan olahraga, khususnya pada aktivitas bermain bola. Dalam pelaksanaannya, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan atau hambatan dalam melakukan gerakan-gerakan dasar, seperti berlari, menangkap, menendang, maupun mengoordinasikan gerak tubuh secara seimbang. Anak-anak tersebut tampak kurang lincah dan belum mampu melakukan koordinasi gerak dengan baik, sehingga permainan yang menuntut keterlibatan dan sinkronisasi seluruh anggota tubuh belum dapat dilakukan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kelincahan dan koordinasi gerak anak masih berada di bawah tingkat perkembangan yang diharapkan sesuai dengan usianya.

Kondisi tersebut, apabila tidak segera mendapatkan intervensi atau stimulasi yang tepat dan berkelanjutan, berpotensi besar menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan motorik kasar anak di tahap selanjutnya. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan semakin berlanjut dan bahkan memperparah kondisi yang sudah ada. Akibatnya, kemampuan motorik kasar anak tidak berkembang secara optimal dan tidak mencapai tahapan perkembangan yang seharusnya sesuai dengan kriteria pertumbuhan dan tahapan usia anak. Diperlukan upaya pembelajaran dan kegiatan yang terencana, menarik, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk membantu mengoptimalkan perkembangan kemampuan motorik kasar mereka.

Salah satu bentuk upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan permainan modifikasi, Permainan modifikasi

merupakan model atau istilah yang merujuk pada variasi permainan olahraga yang sudah ada.⁶ Biasanya mencakup perubahan dalam model, aturan, alat atau kondisi permainan lainnya, yang akan menghasilkan bentuk permainan yang sederhana bahkan membuat permainan baru. Modifikasi permainan adalah mengubah permainan yang telah ada atau membuat permainan yang belum ada.⁷

Permainan modifikasi memiliki tujuan utama untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia dini secara terarah dan berkelanjutan. Fokus utama dari permainan modifikasi ini terletak pada penguatan dan penguasaan otot-otot besar anak, peningkatan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuh, serta pengembangan koordinasi yang baik antaranggota gerak. Melalui aktivitas permainan yang dirancang secara khusus, anak didorong untuk bergerak secara aktif, lincah, dan terampil sehingga terbentuk fondasi perkembangan fisik motorik yang sehat, kuat, dan sesuai dengan tahapan pertumbuhan anak usia dini.

Modifikasi dapat dipahami sebagai suatu proses transformasi atau perubahan dari kondisi, bentuk, maupun aturan permainan yang sebelumnya bersifat konvensional menuju bentuk yang baru. Perubahan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan anak, sehingga permainan menjadi lebih mudah dipahami, aman, dan menyenangkan untuk dilakukan. Modifikasi tidak hanya bertujuan untuk menyederhanakan

⁶ Erwanda, D. R., & Sutapa, P.. Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2023) vol 7 no.3,

⁷ Nurcahyo, P. J., Kusnandar, K., Budi, D. R., Listiandi, A. D., Kurniawati, H., & Widyaningsih, R. Does Physical Fitness Correlate with IQ? A Study among Football Student Athletes *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (2021) vol. 6 no. 2,

permainan, tetapi juga untuk menyesuaikan tingkat kesulitan agar anak mampu mengikuti aktivitas permainan dengan optimal tanpa merasa tertekan atau mengalami kesulitan yang berlebihan.

Perubahan dalam permainan modifikasi dapat dilakukan pada berbagai aspek, seperti format penyajian permainan, fungsi dan pemanfaatan alat, kompleksitas aturan permainan, serta tujuan yang ingin dicapai dalam aktivitas bermain. Meskipun mengalami penyesuaian, modifikasi permainan tetap mempertahankan ciri-ciri dan esensi dasar dari permainan aslinya, sehingga aktivitas bermain masih mudah dikenali oleh anak. Permainan modifikasi tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Permainan berfungsi sebagai sarana yang sangat efektif untuk menarik minat dan memotivasi anak agar bersedia serta bersemangat mengikuti serangkaian pembelajaran gerak dan berbagai aktivitas fisik, sambil menciptakan perasaan hati yang gembira dan keterlibatan penuh sehingga seluruh potensi mereka dapat dieksploitasi secara maksimal dalam hal pengembangan keterampilan gerak. Melalui permainan yang dirancang secara kreatif, anak-anak mendapatkan lebih banyak kesempatan dan ruang bereksplorasi untuk memperkaya serta memperluas variasi gerakannya. Dalam praktiknya, berbagai gerakan yang melibatkan integrasi sensor motorik, seperti koordinasi tangan, lengan, kaki, tungkai, kepala, maupun bagian tubuh lainnya, dilakukan secara spontan dan menyenangkan untuk secara bertahap mengasah serta

mengembangkan kemampuan motoriknya. Dengan memodifikasi aturan, alat, atau alur permainan, aktivitas bermain dapat menjadi lebih kreatif, adaptif, dan beragam, sehingga mampu mendukung perkembangan fisik dan motorik anak secara komprehensif dalam beberapa aspek utama, yaitu: pertama, koordinasi antaranggota tubuh seperti mata, tangan, lengan, dan kaki; kedua, penguasaan keterampilan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat; ketiga, keterampilan gerak nonlokomotor seperti menekuk, memutar, dan mengayun; keempat, kemampuan manipulatif dan kontrol tubuh yang meliputi pemahaman terhadap fungsi tubuh, estimasi jarak, irama atau ritme, keseimbangan, kemampuan untuk mengubah atau menghentikan suatu gerakan tertentu, serta keterampilan mengikuti instruksi atau menjalankan perintah.⁸

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh dari penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara?”

⁸ Panggung Sutapa, *Pengembangan Dan Pembelajaran Motorik Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : PT KANISUS, 2022).hal. 96

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara”

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat terhadap Pendidikan anak usia dini.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran dengan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar di TK Nur Al-Muna Aceh Utara.
- b. Sebagai sarana penelitian berikutnya ataupun menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti

Semoga penelitian ini dapat memberi wawasan dan pengetahuan juga ilmu baru bagi peneliti tentang pengaruh permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.
- b. Guru

Semoga dengan penelitian ini guru dapat memperoleh masukan seputar masalah motorik kasar anak usia dini melalui pembelajaran

dengan permainan modifikasi, sehingga dapat mengambil keputusan yang lebih baik dalam membimbing siswa selanjutnya.

c. Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan masukan kepada kepala sekolah tentang pentingnya kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui pembelajaran dengan permainan modifikasi untuk pengambilan kebijakan dalam rangka meningkatkan mutu bimbingan di TK.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Serta hipotesis juga dapat difahami dengan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Hipotesis adalah suatu asumsi atau anggapan atau dugaan teoritis yang dapat ditolak atau tak ditolak merupakan tujuan pengujian hipotesis.⁹

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah H_a : Ada Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Syadillah Lovita dan Indra Yeni dengan judul “*Pengaruh Permainan Dore Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak*”

⁹ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*, (Jombang: LPPM universitas KH. A Wahab Hasbullah, 2021, h. 17.

Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Padang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game Dore yang dimodifikasi terhadap pendapatan kotor keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 5 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk *Quasi Experiment*. Populasi penelitian ini adalah 26 anak di TK Aisyiyah 5 Padang. Teknik pengambilan sampelnya adalah *Cluster Sampling* pada anak di kelas B4 dan B5 yang masing-masing berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas pengujian, uji hipotesis, alat pengumpulan data menggunakan lembar pernyataan. Data diolah dengan uji beda (uji-t) dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0. Berdasarkan analisis data, rata-rata skor pre-test dan post-test kelompok eksperimen masing-masing sebesar 17,92 dan 22,31. Sebaliknya, di kelompok kontrol, rata-rata skor pre-test dan post-test masing-masing adalah 17,46 dan 20,77. Pada uji *Independent Sample t test* diperoleh nilai sig (2 tailed) yaitu 0,175. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan dore modifikasi terhadap keterampilan motorik kasar anak-anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 5 Padang tahun ajaran 2023/2024.¹⁰

2. Penelitian oleh Muhammad Zaidan Barki Muslim, Noortje Anita Kumaat, Andun Sudijandoko, dan Dita Yuliastrid dengan judul “*Pengaruh*

¹⁰ Lovita, S., & Yeni, I. Pengaruh Permainan Dore Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, (2024) vol. 4 no.2, hal. 85.

Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun” Masalah penelitian ini generasi z atau gen z lebih memilih banyak berdiam diri di rumah dengan bermain gadget atau menonton televisi, tentu bagi anak-anak fenomena ini sangat berbahaya untuk kemajuan dan stimulus perkembangannya baik kesehatan, mental dan jasmani anak-anak. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan modifikasi olahraga terhadap motorik anak usia dini 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu atau *quasi eksperimental design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini berjumlah 24 siswa. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *onegrup pretest dan posttest*. Penelitian ini menggunakan Instrumen tes motorik anak dari dirjen olahraga depdiknas. Hasil perhitungan menunjukkan hasil dari kelompok *posttest* eksperimen lebih tinggi ($M = 23.0000$, $SD = 1.47710$) menunjukkan adanya tingkatan kepada kelompok kontrol ($t = 4.615$, $df = 22$) dibandingkan dengan kelompok kontrol ($M = 19.9167$, $SD = 1.78164$) dari hasil tersebut didapat kenaikan yang signifikan terhadap kelas eksperimen. kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian permainan modifikasi terhadap perkembangan motorik anak usia dini.¹¹

3. Penelitian oleh Asep Deni Gustiana dengan judul “*Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif

¹¹ Muhammad Zaidan Barki Muslim, dkk., “*Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun*”, (2024) Vol. 7, No. 2.

yakni metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan (*one group pretest-posttest design*) pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mutiara Kasih Desa Buduran, masing-masing sebanyak 12 orang untuk kelompok kontrol dan eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes motorik anak dari Dirjen Olahraga Depdiknas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik antara kelas kontrol dan eksperimen pada saat posttest dengan skor rata-rata kelas kontrol 19.92, dan kelas eksperimen 23.00, serta terdapat peningkatan persentase kemampuan motorik pada kelompok kontrol sebesar 53.23% dan kelompok eksperimen sebesar 69.37%. Hasil uji statistik (*independent sample t-test*) menunjukkan nilai t-hitung 4.615 dengan df 22, yang mengindikasikan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, permainan modifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar dan halus anak usia dini serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.¹² Adapun persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuasi eksperiment. Dan persamaan lainnya adalah sama-sama memfokuskan motorik kasar sebagai indikator.

Adapun beberapa perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah penggunaan permainan Dore dalam penelitian yang dilakukan oleh Syadillah Lovita dan Indra Yeni dengan judul “*Pengaruh Permainan Dore*

¹² Muslim, M. Z. B. dkk. Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal Porkes*, (2024) vol. 7 no.2. hal 930

Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Padang". Perbedaan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zaidan Barki Muslim, Noortje Anita Kumaat, Andun Sudijandoko, dan Dita Yuliastrid, yaitu juga memfokuskan pada motorik halus anak, dengan judul "*Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun*". Perbedaan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asep Deni Gustiana, yaitu juga memfokuskan pada kognitif anak, dengan judul "*Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kelompok B TK Kartika Dan TK Lab. Upi)*".

G. Definisi Operasional

1. Permainan Modifikasi

Permainan modifikasi adalah jenis permainan yang telah diubah atau disesuaikan dari bentuk aslinya untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti meningkatkan keterampilan, menyesuaikan dengan kondisi fisik, atau menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Modifikasi ini dapat mencakup perubahan dalam aturan, alat, ukuran lapangan, atau jumlah pemain. Tujuan dari permainan modifikasi adalah untuk membuat permainan lebih inklusif, menarik, dan sesuai dengan kemampuan serta minat peserta.¹³ Permainan modifikasi sering digunakan dalam konteks pendidikan jasmani dan olahraga, di mana guru atau

¹³ Sukadi, S. "*Permainan Dan Olahraga Untuk Anak Usia Dini*". Jakarta: Kencana (2015) hal. 216

pelatih dapat menyesuaikan permainan untuk membantu siswa atau atlet belajar keterampilan baru, berlatih, dan bersosialisasi dengan cara yang menyenangkan.¹⁴

Adapun permainan modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan lari estafet rintangan, yaitu bentuk pengembangan dari permainan lari estafet konvensional yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik anak usia dini. Pada dasarnya, lari estafet merupakan olahraga beregu yang dilakukan secara bergantian oleh beberapa pemain dalam satu tim, di mana setiap pemain memiliki tugas untuk membawa dan memindahkan tongkat estafet kepada teman satu tim berikutnya hingga seluruh anggota menyelesaikan lintasan yang telah ditentukan. Dalam penerapan estafet modifikasi, permainan ini dirancang lebih variatif dengan menambahkan unsur rintangan yang sederhana, aman, dan menarik, seperti berlari mengikuti jalur zig-zag, melompati rintangan rendah, berlari melewati penanda tertentu, serta melakukan gerakan dasar lainnya sebelum menyerahkan tongkat estafet. Rintangan-rintangan tersebut disusun secara sistematis agar anak tidak hanya berlari lurus, tetapi juga melakukan berbagai kombinasi gerakan yang menuntut koordinasi antara mata, tangan, dan kaki, keseimbangan tubuh, kelincahan, kekuatan otot, serta kontrol gerak. Melalui aktivitas tersebut, anak dilatih untuk menggerakkan otot-otot besar secara terkoordinasi, menyesuaikan gerakan dengan situasi lintasan, serta meningkatkan kemampuan motorik kasar secara bertahap. Selain aspek fisik, permainan estafet modifikasi juga memberikan stimulasi pada aspek sosial dan emosional anak, seperti kemampuan bekerja sama dalam tim, belajar menunggu giliran, mematuhi

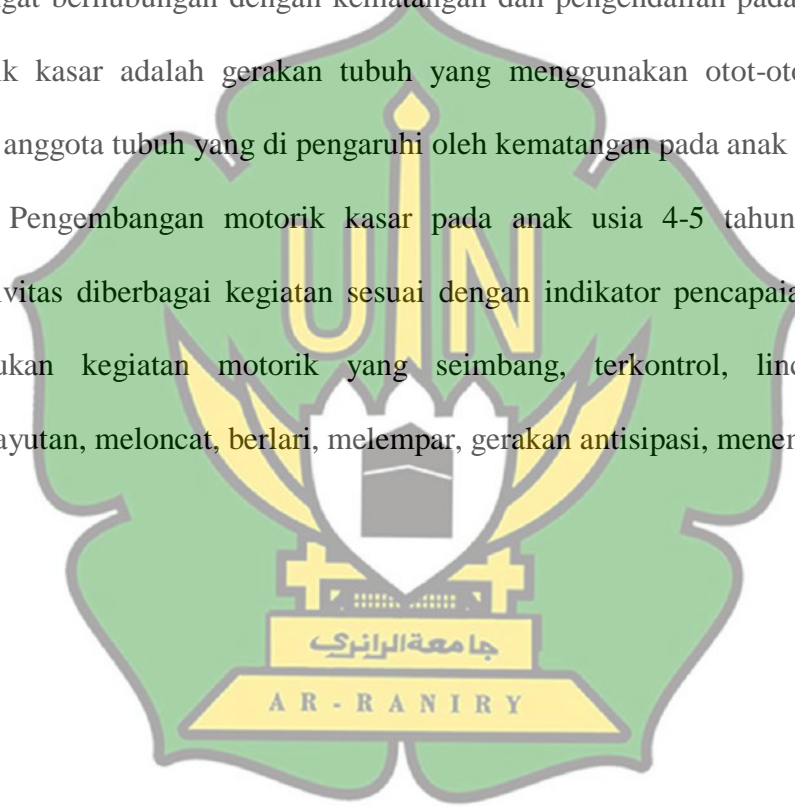
¹⁴ Mulyana, A. "Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga". Bandung: Alfabeta, (2017). Hal. 314

aturan permainan, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mampu menyelesaikan rintangan dengan baik.

2. Kemampuan Motorik Kasar

Motorik adalah seluruh gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh. Hal ini sangat berhubungan dengan kematangan dan pengendalian pada gerak tubuh. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau semua anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan pada anak itu sendiri.¹⁵

Pengembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun, anak dapat beraktivitas diberbagai kegiatan sesuai dengan indikator pencapaiannya, seperti melakukan kegiatan motorik yang seimbang, terkontrol, lincah, gerakan bergelayutan, meloncat, berlari, melempar, gerakan antisipasi, menendang bola.¹⁶



¹⁵ Descapio Richard., *Panduan Pengembangan Kecerdasan Motorik Siswa*, (Yogyakarta: Diva Press, 2017), hal. 14.

¹⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Modifikasi

1. Pengertian Permainan Modifikasi

Permainan adalah latihan hidup yang dilakukan untuk masa mendatang dengan melakukan perubahan dari yang sudah ada menjadi modifikasi baru. Permainan modifikasi adalah permainan yang dirubah dari versi aslinya dengan menyesuaikan aturan, bentuk permainan, alat, jumlah pemain dan lama permainan yang disesuaikan dengan perkembangan anak.¹

Modifikasi diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan baru. Perubahan itu dapat berupa bentuk, fungsi cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik semula. Modifikasi merupakan perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhana sesuai dengan perkembangan anak.²

Modifikasi sangat dibutuhkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan modifikasi, guru akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi merupakan suatu bentuk perubahan atau penyesuaian dalam

¹ Windyastuti Yeni, dkk., “*pengaruh permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelas B1 taman kanak-kanak islam haruniyah Pontianak timur*”, (2023), vol. 7, no. 1, hal. 3.

² Kalpin, “*Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak*”. (2016). (Bandung: Tesis Upi).

permainan, baik dari segi teknik pelaksanaan, penggunaan alat, maupun peraturan permainan, yang dirancang menjadi lebih sederhana dan fleksibel sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak usia dini. Modifikasi tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan fisik, kesiapan motorik, dan tingkat pemahaman anak, sehingga permainan dapat diikuti secara optimal tanpa menimbulkan kesulitan atau risiko bagi anak. Meskipun mengalami penyesuaian, permainan modifikasi tetap mempertahankan karakteristik dan esensi dasar dari permainan aslinya, sehingga tujuan utama permainan tidak hilang. Dengan demikian, permainan modifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak secara terarah, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Tujuan Melakukan Permainan Modifikasi

Aktifitas olahraga memerlukan modifikasi agar siswa memperoleh kepuasan dan memberikan hasil yang baik. Merubah unsur-unsur tertentu dan meningkatkan kemungkinan keberhasilan partisipasi. Pertimbangan yang paling penting dalam modifikasi adalah agar siswa dapat belajar mengerjakan pola gerak yang benar. Ketidakberhasilan suatu proses pembelajaran disebabkan antara lain, siswa tidak sanggup menyelesaikan tugas gerak dan peraturan yang kompleks. Untuk menghindari adanya kesulitan tersebut, perlu diberikan permainan-permainan yang telah dimodifikasi.³

³ Sasminta & Septa Dwi, "Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan)", Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, (2023), Vol. 3, No. 1, Hal. 90

Tujuan memodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu:⁴

- a. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran,
- b. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan
- c. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat tersampaikan dan disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara intensif.

Dapat disimpulkan bahwa modifikasi dalam aktivitas olahraga, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, merupakan upaya penting untuk menyesuaikan materi dan kegiatan dengan kemampuan serta tahap perkembangan siswa. Modifikasi dilakukan dengan mengubah unsur-unsur tertentu dalam permainan atau aktivitas gerak agar siswa merasa lebih puas, termotivasi, dan memiliki peluang yang lebih besar untuk berhasil dalam berpartisipasi. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar dan melakukan pola gerak yang benar tanpa terbebani oleh tugas gerak maupun peraturan yang terlalu kompleks.

3. Macam-Macam Permainan Modifikasi

Terdapat berbagai macam permainan modifikasi yang dapat dijadikan inspirasi seperti:

⁴ Saputra Iwan, "Modifikasi Media pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar", (2022). Vol 14, No.2, Hal. 37.

a. Permainan Bola Kasti Modifikasi

Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan kasti tradisional dengan penyesuaian aturan dan alat yang digunakan, sehingga lebih mudah dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak.⁵

b. Permainan Sepak Bola Modifikasi

Modifikasi permainan sepak bola dengan mengubah ukuran lapangan, jumlah pemain, atau aturan permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan kesenangan.⁶

c. Permainan Bola Voli Modifikasi

Modifikasi permainan bola voli dengan mengubah ukuran lapangan, jumlah sentuhan, atau jenis bola yang digunakan untuk memudahkan pemain pemula.⁷

d. Permainan Gobak Sodor Modifikasi

Modifikasi permainan gobak sodor dengan menambahkan variasi aturan atau jumlah pemain untuk meningkatkan dinamika permainan.⁸

e. Permainan Lari Estafet Modifikasi

Modifikasi permainan lari estafet dengan mengubah cara pengalihan tongkat atau menambahkan rintangan untuk meningkatkan tantangan.⁹

⁵Supriyadi, A. "Modifikasi Permainan Kasti untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa." *Jurnal Pendidikan Jasmani*. (2023). Vol. 4 no. 2, hal. 125

⁶ Rahmawati, D.. "Pengaruh Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Keterampilan Dasar Siswa." *Jurnal Olahraga*. (2020) vol. 8 no. 1, hal 48

⁷ Prasetyo, E. "Modifikasi Permainan Bola Voli untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa." *Jurnal Pendidikan Olahraga*. (2020). Vol. 7 no. 3, hal. 189

⁸ Sari, R. "Pengembangan Permainan Gobak Sodor Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. (2021). Vol. 9 no. 2, hal. 92

f. Permainan Tradisional Modifikasi

Mengadaptasi permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, atau engklek dengan aturan baru untuk menarik minat anak-anak.¹⁰

g. Permainan Basket Modifikasi

Modifikasi permainan basket dengan mengubah ukuran ring, bola, atau jumlah pemain untuk memudahkan pemula.¹¹

Permainan modifikasi memiliki peran penting sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak. Berbagai jenis permainan modifikasi, baik yang berasal dari olahraga modern maupun permainan tradisional, dirancang dengan menyesuaikan aturan, alat, ukuran lapangan, jumlah pemain, maupun tingkat kesulitan agar sesuai dengan kemampuan dan karakteristik perkembangan anak. Modifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan kesenangan anak dalam bermain sekaligus belajar, serta memberikan kesempatan yang lebih besar bagi anak untuk berpartisipasi secara aktif dan berhasil dalam melakukan aktivitas gerak. Dengan adanya permainan modifikasi, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik, sosial, serta sikap sportif anak secara optimal.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Modifikasi

⁹ Ardiyansyah, W. Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif Anak Tunagrahita Ringan (Studi Pada SDLB Merdeka Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, (2021) vol. 4 no. 1 hal 180

¹⁰ Widiastuti, A. "Inovasi Permainan Tradisional untuk Pendidikan Karakter Anak." *Jurnal Pendidikan Anak*. (2020). Vol.5 no.2, 117

¹¹ Setiawan, B. "Modifikasi Permainan Basket untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa." *Jurnal Olahraga dan Pendidikan*. (2021). 6(1), 34-40

Permainan modifikasi memiliki kelebihan. Namun, permainan modifikasi juga memiliki beberapa kekurangan. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang objektif terhadap penggunaan permainan modifikasi dalam pembelajaran.

a. Kelebihan permainan modifikasi

- 1) Meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan: anak suka dengan hal baru, sehingga modifikasi permainan dapat membuat anak tidak bosan.
- 2) Mengembangkan motorik kasar dan halus secara menyenangkan: Permainan modifikasi dirancang untuk melibatkan gerak tubuh yang beragam.
- 3) Sebagai alternatif dari gadget: Permainan modifikasi dapat mengurangi ketergantungan anak pada gadget.
- 4) Dapat diterapkan di sekolah dan rumah: Penulis menyarankan penerapannya tidak hanya di PAUD, tetapi juga di rumah bersama orang tua.¹²

b. Kekurangan permainan modifikasi

- 1) Memerlukan inovasi dan kreativitas guru: Penulis menyoroti bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan motorik anak di PAUD tersebut.

¹² Muslim, M. Z. B. dkk Pengaruh permainan modifikasi terhadap motorik kasar dan halus anak usia dini 4-5 tahun. *Jurnal Porkes*, (2024). 7(2), hal 928.

- 2) Perlu komitmen dan peran aktif orang tua: Ditekankan pentingnya peran orang tua dalam mendukung perkembangan motorik anak.
- 3) Tantangan dalam penerapan di lapangan: Diperlukan program yang terstruktur dan berkelanjutan untuk melihat hasil yang signifikan.¹³

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan secara objektif. Dari sisi kelebihan, permainan modifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan mengurangi kejenuhan karena menghadirkan variasi dan pengalaman baru yang menyenangkan, sekaligus menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus melalui aktivitas gerak yang beragam. Selain itu, permainan modifikasi juga dapat berperan sebagai alternatif positif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget serta dapat diterapkan secara fleksibel, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah dengan dukungan orang tua. Namun demikian, permainan modifikasi juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan inovasi dan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, perlunya komitmen serta peran aktif orang tua dalam mendukung stimulasi motorik anak, serta adanya tantangan dalam penerapan di lapangan yang menuntut program yang terstruktur dan berkelanjutan.

¹³ Muslim, M. Z. B., Kumaat, N. A., Sudijandoko, A., & Yuliastrid, D. Pengaruh permainan modifikasi terhadap motorik kasar dan halus anak usia dini 4–5 tahun. *Jurnal Porkes*, (2024). 7(2), hal 929.

5. Alat Dan Bahan Permainan Modifikasi

a. Hula hoop¹⁴

- 1) Sebagai alat target atau sasaran dalam permainan lempar bola: Anak-anak melempar bola ke arah hula hoop yang ditempatkan di lantai/dinding. Tujuannya adalah agar bola masuk atau mengenai area dalam hula hoop.
- 2) Permainan dilakukan secara berkelompok: Anak dibagi ke dalam kelompok. Mereka berkompetisi untuk mengumpulkan poin dengan cara melempar bola ke dalam hula hoop. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan bola (atau poin) adalah pemenang.
- 3) Proses pembelajaran yang terstruktur: Guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu. Selama permainan, guru berkeliling mengawasi dan membimbing anak-anak. Anak yang berhasil mendapat pujian, yang belum berhasil diberi motivasi dan penguatan.
- 4) Tujuan pengembangan motorik: Melatih koordinasi mata-tangan (saat melempar bola). Melatih keseimbangan dan kontrol gerak tubuh. Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan.

b. Bola plastik¹⁵

¹⁴ Nabila, A., dkk. Meningkatkan kemampuan fisik motorik melalui permainan hula hoop modifikasi di TK Negeri Pembina Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, (2023). 3(2), hal 311.

¹⁵ Nisa, K. Pengaruh permainan modifikasi bola plastik terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Yatalatof: Journal of Early Childhood Islamic Education*, (2022). 2(1), hal 4.

- 1) Sebagai media pembelajaran di luar kelas: Permainan dilakukan di luar ruangan (outdoor) sebagai bagian dari aktivitas bermain yang menyenangkan.
 - 2) Aturan dan bentuk permainan dimodifikasi: Bola plastik dimodifikasi agar sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun.
 - 3) Fokus pada aspek sosial emosional: Bermain dengan teman sebaya. Mengetahui perasaan teman. Mentaati aturan permainan.
- c. Kertas karton berbentuk kerucut¹⁶
- 1) Media yang Digunakan: kertas karton berbentuk kerucut
 - 2) Cara Penggunaan: kerucut digunakan sebagai pembatas atau penanda dalam permainan modifikasi. Siswa melakukan gerak lokomotor (jalan, lari, lompat) dengan melewati, mengelilingi, atau melompati cone yang disusun dalam pola tertentu. Contoh permainan: lari zig-zag melewati cone, lompat dari satu cone ke cone lainnya, atau berjalan dengan pola tertentu di sekitar cone.
 - 3) Tujuan Penggunaan kerucut: Membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang. Membantu siswa memahami arah dan pola gerak. Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dengan cara yang menyenangkan.

6. Aturan Dan Langkah-Langkah Permainan

¹⁶ Yusroni, M. dkk Penerapan modifikasi permainan menggunakan media kerucut untuk meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, (2022). 1(3), hal 220.

Dalam permainan modifikasi, ada beberapa aturan dan langkah yang sudah dipersiapkan, antara lain:

- a) Permainan dimulai dengan pemain dibagi menjadi beberapa tim yang berbaris di garis start. Setiap tim akan menjalani rintangan secara bergantian, seperti dalam lomba estafet.
- b) Pemain pertama dari setiap tim akan mulai berlari. Tantangan pertama yang harus dilewati adalah Hola Hoop yang diletakkan rata di tanah. Pemain harus melompati hola hoop tersebut dengan kedua kaki, tidak boleh menginjak atau menyentuhnya.
- c) Setelah berhasil melewati hola hoop, pemain akan menghadapi tantangan kedua, yaitu beberapa kerucut yang disusun berjajar membentuk garis lurus dengan jarak tertentu. Di sini, pemain harus berlari secara zig-zag di sela-sela kerucut tanpa menjatuhkannya.
- d) Usai melewati rintangan kerucut, pemain akan sampai ke zona akhir. Di zona ini telah tersedia sebuah bola plastik. Pemain mengambil bola tersebut dan berlari kembali ke arah timnya dengan rute yang sama, yaitu kembali melewati rintangan kerucut secara zig-zag terlebih dahulu, lalu melompati hola hoop.
- e) Sesampainya di dekat garis start (tempat timnya antre), pemain pertama memberikan bola tersebut kepada pemain berikutnya yang sudah siap. Pemain kedua ini kemudian memulai gilirannya dengan membawa bola, melewati hola hoop (dengan

melompat), lalu berlari *zig-zag* melewati kerucut, menuju ke zona akhir.

- f) Di zona akhir, pemain kedua meletakkan bola di tempat yang telah ditentukan, lalu berlari kembali melalui rintangan yang sama (*zig-zag* kerucut dan lompat hola hoop) tanpa membawa bola, untuk memberikan tongkat estafet secara simbolis kepada pemain ketiga. Pemain ketiga akan berlari tanpa membawa bola ke zona akhir, mengambil bola di sana, dan membawanya kembali melalui rintangan untuk diberikan ke pemain keempat, dan seterusnya.
- g) Permainan berlanjut seperti estafet bolak-balik ini hingga semua pemain dalam tim selesai menjalani rintangan. Tim yang seluruh anggotanya paling cepat menyelesaikan seluruh rintangan menjadi pemenang.

permainan ini dirancang dengan aturan dan langkah-langkah yang sistematis serta mudah dipahami oleh anak, sehingga mampu menciptakan kegiatan bermain yang terstruktur, aman, dan menyenangkan. Pola permainan yang menyerupai estafet memungkinkan setiap anak memperoleh kesempatan bergerak secara bergantian, sekaligus melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam tim. Rangkaian rintangan seperti melompati hola hoop, berlari *zig-zag* di antara kerucut, serta membawa dan memindahkan bola disusun untuk menstimulasi berbagai aspek kemampuan motorik kasar anak, antara lain keseimbangan, kelincahan, koordinasi gerak, kekuatan otot, dan kontrol tubuh. Selain itu, mekanisme estafet bolak-balik dengan pergantian peran membawa bola

maupun menyerahkan simbol estafet mendorong anak untuk memahami aturan, mengikuti urutan permainan, serta meningkatkan konsentrasi dan disiplin.

B. Kemampuan Motorik Kasar Anak

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sujiono dalam Reni Noviasari, motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, berlari, melompat, serta berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan menendang, melempar, dan menangkap. Gerakan-gerakan tersebut merupakan bentuk kemampuan dasar yang sangat penting dalam menunjang perkembangan fisik anak, karena melibatkan koordinasi antara kekuatan otot, keseimbangan tubuh, serta pengendalian gerak secara menyeluruh. Motorik kasar juga diartikan sebagai kemampuan melakukan gerakan tubuh yang melibatkan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, yang perkembangannya sangat dipengaruhi oleh tingkat kematangan fisik, neurologis, dan kesiapan anak itu sendiri.

Perkembangan motorik kasar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, tetapi juga oleh stimulasi lingkungan dan pengalaman gerak yang diperoleh anak melalui aktivitas bermain dan pembelajaran. Semakin sering anak diberikan kesempatan untuk bergerak secara aktif melalui kegiatan fisik yang terarah dan menyenangkan, maka semakin optimal pula perkembangan motorik kasarnya. Oleh karena itu, kemampuan motorik kasar menjadi salah satu aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi secara tepat, karena berperan penting dalam mendukung kemandirian, kepercayaan diri, serta kesiapan

anak dalam mengikuti berbagai aktivitas belajar di tahap perkembangan selanjutnya..¹⁷

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupan kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat dan berenang.¹⁸ Motorik kasar adalah suatu proses kematangan atau gerak langsung yang melibatkan seluruh otot-otot untuk bergerak dalam proses perkembangan sistem saraf sehingga seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya.¹⁹

Kemampuan motorik kasar seorang anak dapat diamati melalui empat aspek utama, yaitu berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Aspek berjalan ditunjukkan melalui kemampuan anak berjalan dengan stabil serta mampu berjalan naik dan turun tangga dengan menggunakan kedua kaki secara bergantian dan seimbang, yang mencerminkan penguasaan keseimbangan dan koordinasi dasar tubuh. Aspek berlari terlihat dari kemampuan anak menunjukkan kekuatan dan kecepatan saat berlari, mampu berbelok ke kanan maupun ke kiri tanpa mengalami kesulitan, serta dapat berhenti dengan mudah tanpa kehilangan keseimbangan, yang menandakan perkembangan kelincahan dan kontrol gerak. Aspek melompat ditunjukkan melalui kemampuan anak melakukan lompatan ke

¹⁷ Reni Novitasari, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak Kelompok B PAUD ALSyafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*, Jurnal Ilmiah Potensia (2021), Vol. 4(1), Hal 6-12

¹⁸ Irma Davita, *Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Ilmi*, 2023, Banda Aceh.

¹⁹ Melda Hasmita, *Pengaruh Penerapan Tari Ratoh Duek untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak di TK Warramah Labuhan Haji*, 2023

depan, ke belakang, dan ke samping dengan posisi tubuh yang seimbang dan pendaratan yang aman, yang mencerminkan kekuatan otot kaki dan koordinasi gerak. Selanjutnya, aspek memanjat terlihat dari kemampuan anak memanjat dan turun tangga maupun memanjat objek lain seperti pohon atau alat permainan dengan koordinasi, kekuatan otot, serta keberanian, sehingga keempat aspek tersebut menjadi indikator penting dalam menilai perkembangan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan tahapan perkembangan usianya.²⁰

Motorik kasar pada anak tidak selalu berkembang secara optimal karena berbagai gangguan pada saat perkembangannya. Proses anak beradaptasi dengan lingkungan zig-zag, anak juga masih sering menabrak batas yang digunakan untuk anak berlari zig-zag. Masalah lain yang dihadapi adalah masih ada beberapa anak yang berlari tidak sesuai garis lurus yang ditentukan, belum seimbang ketika menirukan gerakan pesawat terbang, dan ketika melompat tidak bertumpu kepada gambar pijakan yang telah ditentukan. Perkembangan motorik kasar pada anak perlu distimulasi secara optimal karena motorik kasar penting dalam mempengaruhi perilaku setiap anak. Hal tersebut karena perkembangan motorik kasar anak sosialnya akan berpengaruh apabila adanya masalah dalam motorik kasar anak tersebut karena motorik kasar merupakan suatu perkembangan pada tubuh anak dimana ketika anak ingin bermain atau mencapai sesuatu, anak tersebut akan menggerakkan badannya.²¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan gerak anak yang melibatkan penggunaan otot-otot

²⁰ Muhammad Fdillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2017), h. 38

²¹ Intan Tiara Sulisttyo, *Profil Kemampuan Motoric Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*, *Jurnal Kumara Cendilira*, Vol 9, No 3 Tahun 2021, h. 157

besar serta sebagian besar anggota tubuh, yang perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf, kekuatan otot, koordinasi, dan keseimbangan tubuh anak. Kemampuan motorik kasar ini tercermin melalui berbagai aktivitas fisik, seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menendang, melempar, dan menangkap, yang menjadi dasar bagi anak dalam menguasai gerakan tubuh secara terkontrol dan terarah. Perkembangan motorik kasar memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena mendukung kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, membantu anak beradaptasi dengan lingkungan fisik dan sosial, serta menunjang perkembangan sosial, emosional, dan perilaku anak. Selain itu, kemampuan motorik kasar yang berkembang secara optimal juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri, kemandirian, serta kesiapan anak dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. Diperlukan stimulasi yang tepat, terencana, dan berkelanjutan melalui aktivitas fisik dan permainan yang sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak usia dini, agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal dan seimbang.

2. Unsur-Unsur Perkembangan Motorik Kasar

- a. Kekuatan, kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (*tension*) terhadap suatu tahanan (*resisten*)
- b. Daya tahan, daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.

Apabila seseorang melakukan kegiatan latihan khusus untuk memperbaiki daya tahan tubuhnya maka akan terjadi peningkatan kapiler-kapiler jaringan otot.

- c. Kecepatan, dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti berlari dengan jarak pendek
- d. Kelincahan, kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat.
- e. Kelenturan, kelenturan (*fleksibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*)
- f. Koordinasi, koordinasi merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak.
- g. Ketepatan, kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia TK. Misalnya: melempar bola kecil kesarana tertentu atau memasukkan bola kedalam keranjang.
- h. Keseimbangan, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamik.²²

Kemampuan fisik dan motorik anak terdiri dari beberapa komponen penting yang saling berkaitan dan mendukung perkembangan gerak secara menyeluruh. Kekuatan berperan dalam kemampuan anak membangkitkan tenaga untuk melawan suatu tahanan, sedangkan daya tahan memungkinkan anak melakukan aktivitas fisik dalam waktu tertentu tanpa mengalami kelelahan berlebihan melalui kemampuan tubuh mensuplai oksigen secara optimal.

²² Aip Saripudin dkk, *Analisis Tumbuh Kembang Anak ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, jurnal *equilita*, Volume (1), Issue (1), Agustus 2020.

Kecepatan dan kelincihan mendukung anak dalam melakukan gerakan secara cepat, tepat, dan luwes, baik dalam berlari, mengubah arah, maupun menyesuaikan gerak dengan situasi permainan. Kelenturan memungkinkan anggota tubuh bergerak dengan rentang gerak yang maksimal, sehingga mengurangi risiko cedera dan menunjang efisiensi gerakan. Koordinasi berperan dalam menyelaraskan berbagai pola gerak dan fungsi indera agar gerakan dapat dilakukan secara terarah, sementara ketepatan melatih anak dalam mengontrol gerakan sesuai sasaran, seperti melempar atau memasukkan bola ke dalam target tertentu.

3. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar Pada AUD

Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan keseluruhan mereka. Berikut adalah beberapa tujuan pengembangan motorik kasar pada anak usia dini.

- a. Meningkatkan Keterampilan Fisik

Pengembangan motorik kasar membantu anak-anak menguasai keterampilan dasar seperti berlari, melompat, dan melempar, yang penting untuk aktivitas sehari-hari dan olahraga.²³

b. Membangun Keterampilan Sosial

Melalui permainan dan aktivitas fisik, anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman sebaya, yang penting untuk perkembangan sosial mereka.

c. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Ketika anak-anak menguasai keterampilan motorik kasar, mereka merasa lebih percaya diri dalam kemampuan fisik mereka, yang dapat berdampak positif pada aspek lain dari kehidupan mereka.²⁴

Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini memiliki tujuan yang sangat penting dalam menunjang pertumbuhan fisik dan perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui pengembangan motorik kasar, anak dapat meningkatkan keterampilan fisik dasar seperti berlari, melompat, dan melempar yang menjadi fondasi bagi aktivitas sehari-hari dan kegiatan olahraga. Selain itu, aktivitas fisik dan permainan yang melibatkan gerak tubuh juga berperan dalam membangun keterampilan sosial anak, karena anak belajar bekerja sama, berbagi peran, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan. Penguasaan keterampilan motorik kasar tersebut turut

²³ Fleckenstein, A. “*Motor Development in Early Childhood: A Guide For Parents and Educators*”. New York: Routledge. (2025).

²⁴ McGraw, M. B. *The Growth of The Child: A Study of The Development Of Motor Skills in Children*. New York: Macmillan. (2024).

meningkatkan rasa percaya diri anak terhadap kemampuan fisiknya, sehingga berdampak positif pada perkembangan emosional dan aspek kehidupan lainnya.

4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik Anak

Secara umum prinsip penting dalam perkembangan motorik anak sebagai berikut:²⁵

- a. Kematangan, anak yang memiliki kematangan saraf yang baik, akan menghasilkan sebuah gerakan yang baik
- b. Urutan, dalam hal perkembangan motorik, urutan gerakan haruslah menjadi hal penting dalam untuk disadari, misalnya menyadari gerakan yang belum terarah, sampai kepada gerakan yang kompleks yang dikontrol oleh anak
- c. Motivasi, diperlukan motivasi yang kuat dari dalam diri, dan orang tua ataupun lingkungan anak, karena motivasi bisa membuat anak lebih percaya diri dan lebih yakin dengan gerakan yang ia lakukan
- d. Pengalaman, anak perlu diberikan latihan untuk mengembangkan gerakan tersebut, latihan yang diperlukan oleh anak yaitu latihan yang membangkitkan rasa senang dalam melakukan gerakan tersebut
- e. praktik, segala gerakan anak haruslah dipraktikkan dan di perhatikan agar guru atau orang tua dapat membimbing dalam pengembangan motorik anak

²⁵ Khadijah, dkk, (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. Hal. 15.

Perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh beberapa prinsip penting yang saling berkaitan dan perlu diperhatikan secara menyeluruh. Kematangan sistem saraf menjadi dasar utama dalam menghasilkan gerakan yang baik dan terkoordinasi, karena tanpa kematangan yang cukup anak akan mengalami kesulitan dalam mengendalikan gerak tubuhnya. Perkembangan motorik juga berlangsung secara bertahap dan berurutan, dimulai dari gerakan yang sederhana dan belum terarah hingga mencapai gerakan yang lebih kompleks dan terkontrol. Selain itu, motivasi yang kuat, baik yang berasal dari dalam diri anak maupun dukungan dari orang tua dan lingkungan, sangat berperan dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak dalam melakukan berbagai gerakan. Pengalaman melalui latihan yang menyenangkan juga menjadi faktor penting, karena aktivitas yang memberikan rasa senang akan mendorong anak untuk terus mencoba dan mengembangkan kemampuan geraknya. Seluruh proses tersebut perlu didukung dengan praktik langsung dan pendampingan dari guru atau orang tua agar perkembangan motorik anak dapat dibimbing secara tepat dan berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

5. Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Bagi AUD

Menurut Sumantri fungsi pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini yaitu:²⁶

- a. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak usia dini.
- b. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
- c. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
- d. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- e. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini memiliki fungsi yang sangat penting dan bersifat multidimensional. Keterampilan motorik kasar tidak hanya berperan sebagai pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, tetapi juga mendukung perkembangan rohani serta kesehatan anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas motorik kasar, tubuh anak dapat dibentuk, dibangun, dan diperkuat sehingga memiliki kondisi fisik yang lebih sehat dan

²⁶ Khadijah, dkk, (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. Hal. 19.

bugar. Selain itu, kegiatan yang melibatkan gerak tubuh juga berfungsi untuk melatih keterampilan, ketangkasan, serta daya pikir anak, karena anak dituntut untuk mengoordinasikan gerakan, mengambil keputusan, dan menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapi. Pengembangan motorik kasar juga berperan dalam meningkatkan perkembangan emosional anak, seperti menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, dan kemampuan mengelola emosi

6. Indikator Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Adapun beberapa indikator perkembangan motorik kasar pada anak usia dini:²⁷

- a. Kemampuan melakukan gerakan tubuh dengan koordinasi yang baik: Indikator ini menunjukkan kemampuan anak dalam mengoordinasikan berbagai bagian tubuh secara harmonis saat melakukan aktivitas fisik. Koordinasi yang baik tampak ketika anak mampu menggabungkan gerakan tangan, kaki, dan tubuh secara seimbang, misalnya saat berlari sambil menghindari rintangan, melompat dengan kedua kaki, atau menangkap dan melempar bola secara tepat.
- b. Kemampuan yang didukung oleh pertumbuhan fisik: Perkembangan motorik kasar berkaitan erat dengan pertumbuhan fisik anak, seperti peningkatan kekuatan otot, kepadatan tulang, serta tinggi dan berat badan yang proporsional. Pertumbuhan fisik yang optimal akan mendukung anak dalam melakukan gerakan-gerakan besar, seperti

²⁷ Lumbantobing, D. W. J. dkk Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik pada siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, (2024).1(4), hal 10.

berlari lebih cepat, melompat lebih jauh, atau mempertahankan keseimbangan tubuh dengan lebih baik.

- c. Kemampuan yang tercermin melalui aktivitas fisik: Indikator ini dapat diamati dari keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas fisik sehari-hari. Anak yang memiliki perkembangan motorik kasar yang baik akan aktif bergerak, antusias mengikuti kegiatan jasmani, serta mampu melakukan aktivitas seperti berjalan di garis lurus, memanjat, menendang bola, dan melakukan gerakan dasar lainnya sesuai tahap usianya.
- d. Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional: Permainan tradisional berperan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena melibatkan gerakan tubuh yang bervariasi dan menyenangkan. Permainan seperti lompat tali, engklek, gobak sodor, atau petak umpet melatih kekuatan otot, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak secara alami melalui aktivitas bermain.

Indikator perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat dilihat dari berbagai aspek kemampuan gerak yang saling berkaitan. Perkembangan motorik kasar tercermin dari kemampuan anak dalam melakukan koordinasi gerak tubuh secara baik dan harmonis, yang tampak melalui keterpaduan gerakan tangan, kaki, dan tubuh saat melakukan aktivitas fisik. Selain itu, perkembangan tersebut juga didukung oleh pertumbuhan fisik yang optimal, seperti kekuatan otot, keseimbangan tubuh, serta kondisi fisik yang proporsional, sehingga anak

mampu melakukan berbagai gerakan besar dengan lebih terkontrol. Indikator lainnya terlihat dari keaktifan anak dalam mengikuti aktivitas fisik sehari-hari, yang menunjukkan antusiasme dan kesiapan anak dalam bergerak sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan motorik kasar juga dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional yang melibatkan beragam gerakan tubuh secara alami dan menyenangkan, sehingga mampu melatih kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penyusunan penelitian ini menggunakan panduan penyusunan tugas akhir dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain juga menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.¹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengukur pengaruh pemberian perlakuan terhadap suatu objek. Dalam studi eksperimen peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variable lain yang relevan dengan mengobservasi efek/ pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat.² Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen (non-designs)* yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih

¹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), h. 17

² Aji Sofanudin, *Metodologi Penelitian Ilmu Tarbiyah*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), h. 38

terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel terikat (*dependen*).³

Bentuk dari desain adalah *Pre-test dan Post-test one group designs* yaitu penelitian yang menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas lainnya maupun kelas control. Desain yang digunakan dalam *one group design* yaitu penelitian yang hanya dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelas eksperimen yang diberikan *pre-test dan post-test*.

Tabel 3.1 Pre-Test, Post-Test One Group Design

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O^1	X	O^2

Keterangan:

X : Pembelajaran/ Kegiatan menggunakan kegiatan permainan Modifikasi

O^1 : Nilai *pretest* (Kegiatan awal untuk melihat perkembangan kreativitas sebelum diberikan kegiatan Permainan Modifikasi).

O^2 : Nilai *posttest* (perkembangan motorik kasar anak setelah diberikan *treatment* kegiatan permainan modifikasi).

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang ada di TK Nur Al-Muna Aceh Utara sebanyak 15 anak.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dalam suatu penelitian. Sampel digunakan untuk mewakili populasi yang lebih besar, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan tentang populasi tersebut tanpa harus mengamati setiap individu di dalamnya. Pemilihan sampel yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan valid.⁵

Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang ada di TK Nur Al-Muna Aceh Utara sejumlah 15 anak. Artinya peneliti menggunakan Teknik *Total Sampling* yang mana semua populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik ini biasanya digunakan ketika populasi yang diteliti relatif kecil dan mudah diakses, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari semua individu dalam populasi tersebut. Dengan menggunakan total sampling, peneliti dapat memperoleh informasi yang

⁴ Mahir Pradana dan Avian Reventiary. "Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi Di Merek Dagang Customade Indonesia)" Jurnal Manajemen (2021). Vol. 6, No.1, H. 4

⁵ Sugiyono. (2017). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". Bandung: Alfabeta

lebih akurat dan komprehensif mengenai populasi yang diteliti, karena tidak ada pengambilan sampel yang terlewatkan.⁶

C. Teknik Pengumpulan data

1. Observasi

Observasi juga dikenal dengan pengamatan secara langsung dan sistematis yang merupakan salah satu cara untuk menilai sesuatu. Catatan pengamatan kemudian berisi informasi yang dikumpulkan dari pengamatan tersebut. Kegiatan pengamatan juga termasuk dalam kegiatan observasi. Penjelasan lebih lanjut dari Sevilla dalam Setiawan dkk menyatakan observasi atau pengamatan dalam arti sederhana merupakan proses dimana peneliti melihat situasi dari penelitian.⁷

2. Dokumentasi

Dokumentasi dikenal sebagai dokumenter. Teknik ini adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Dokumen berguna karena dapat memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian. Foto merupakan salah satu bahan dokumenter yang bermamfaat sebagai sumber informasi karena foto mampu membekukan dan menggambarkan peristiwa yang terjadi.⁸

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk bukti dari hasil penelitian, bukti penelitian bisa berupa foto, vidio, perekam suara, trasnkip, dan hal lain yang dapat membantu sebagai bentuk dokumentasi penelitian.

⁶ Sugiyono. (2017). “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*”. Bandung: Alfabeta

⁷ Imam Setiawan dkk, *Bunga Rampai Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Cv Jejak, 2022), h. 285

⁸ Bambang Sudaryana & Ricky Agusiady, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h.157

D. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data, menyusun suatu instrumen merupakan alat mengevaluasi untuk memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.⁹

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi yang sesuai dengan Indikator perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Indikator tersebut memiliki beberapa indikator yang harus dicapai sesuai dengan tingkat umur anak.

Indikator motorik kasar anak usia 4-5 tahun memicu pada, anak sudah mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah, dan anak melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan misalnya senam dan tarian.

Lembar observasi adalah catatan hasil pengamatan yang sudah diamati oleh peneliti. Lembar observasi ini juga berisi catatan dari proses kegiatan pembelajaran anak adapun proses tersebut mengubah fakta menjadi data. Lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung dengan memberi tanda *checklist* (v) apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan Instrumen dan dengan deskripsi

⁹ Sandu Siyoto, dkk, “Dasar Metode Penelitian”, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 75

keterampilan yang diharapkan dicapai anak yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Perkembangan Anak

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

Sumber: Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Tahun 2022

Tabel 3.3 Rubrik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

No.	Aspek	Indikator Motorik Kasar
1.	Keterampilan Berjalan	Mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar
2.	Keterampilan Berlari	Mampu berlari dengan menghindari rintangan
3.	Keterampilan Melompat	Mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik
4.	Keterampilan Menendang	Mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak
5.	Keterampilan Melempar	Mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan
6.	Keterampilan Memanjat	Mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman
7.	Keterampilan Menggantung	Mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya

Sumber: Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Tahun 2022

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah prosese sistematis untuk mencari dan menyusun data yang didapat dari dokumentasi, dan wawancara. Karena data pada

penelitian ini adalah kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.¹⁰ Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah ingin mengetahui distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, maka dari itu uji normalitas dapat membuktikan variabel dalam penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk menemukan hasil normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan norma probability plot yang terdapat dalam SPSS.¹¹

2. Uji-t

Uji-t dikenal dengan pengujian hipotesis komparasi adalah teknik analisis data dengan cara perbandingan data sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok sampel, maka dari itu rumus uji-t sebagai berikut:¹²

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

t : Nilai hitung

M_d : Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 243

¹¹ Singgih Santoso, *Statistik Multivariat Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017) h.43

¹² Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2018), hal 324325.

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya sampel (subjek penelitian)

n-1 : Derajat bebas



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil TK Nur Al-Muna

Taman Kanak-Kanak Nur Al-Muna, berlokasi di Gampong Ceumpeudak, Kecamatan Tanah Jambo Aye, Kabupaten Aceh Utara, merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berbasis swasta, yang didirikan secara resmi berdasarkan Surat Keputusan Pendirian Nomor 10 tanggal 25 Februari 2020. Lembaga ini kemudian memperoleh izin operasional melalui Surat Keputusan Nomor 421.9/II.3/298 pada tanggal 3 Januari 2023. TK Nur Al-Muna tercatat dalam sistem data pokok pendidikan Kemendikbudristek dengan NPSN 69798120, meskipun hingga saat penelitian ini dilakukan, akreditasinya masih dalam proses atau belum diperoleh.

TK ini berdiri di atas lahan seluas $\pm 625 \text{ m}^2$, dengan infrastruktur penunjang yang memadai, termasuk pasokan listrik dari PLN. Letaknya di Gampong Ceumpeudak memberikan akses yang strategis bagi warga lokal, menjadikannya sebagai pilihan pendidikan dini dalam lingkungan komunitas.

Secara sosial, keberadaan TK Nur Al-Muna turut mendukung upaya meningkatkan akses pendidikan dini di daerah, membantu mempersiapkan generasi masa depan dengan fondasi keilmuan dan moral di tingkat paling awal.

2. Visi dan Misi

Visi : Mempersiapkan Anak Didik Yang Beriman, Berilmu, Kreatif Dan Mandiri

Misi :

1. Menanamkan pendidikan agama sejak dini melalui pembiasaan agama dan moral
2. Mengoptimalkan proses belajar dan bimbingan
3. Menciptakan kegiatan anak yang dapat memberi kesempatan murid berkreasi
4. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan
5. Pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan

3. Jumlah Guru

Jumlah guru dan peserta didik pada TK Nur Al-Muna dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Guru TK Nur Al-Muna

No	Nama Guru	Jabatan	Pangkat/Gol	Tugas Mengajar
1	Nasriati, S. Pd	Kepala Sekolah	-	-
2	Ayu Yandira, S. Pd	Guru Kelas	-	Kelompok B
3	Zahara, S. Pd	Guru Kelas	-	Kelompok B
4	Yunita, S. Pd	Guru Kelas	-	Kelompok B
5	Nurlela, S. Pd	Guru Kelas	-	Kelompok A
6	Ira Wahyuni, S. Pd	Guru Kelas	-	Kelompok B

7	Lidia Makmur,S.Pd.I	Guru Pendamping	-	Kelompok A
8	Mahyana,S.Ag	Guru Pendamping	-	Kelompok B
9	Tihajar,S.Pd	Guru Pendamping	-	Kelompok B

Sumber: Data Dokumen TK Nur Al-Muna

4. Data Sampel Peserta Didik

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah total sampling yang mana sampel diambil dari keseluruhan populasi, berikut data sampel peserta didik:

Tabel 4.2 Data Sampel Peserta Didik

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	AB	Laki-Laki
2.	RN	Perempuan
3.	QL	Perempuan
4.	TSY	Perempuan
5.	ASY	Perempuan
6.	ANS	Perempuan
7.	FTH R - R A N I	Laki-Laki
8.	HFZ	Laki-Laki
9.	RF	Laki-Laki
10.	ZFR	Laki-Laki
11.	KZ	Perempuan
12.	AR	Perempuan
13.	IHS	Laki-Laki
14.	ML	Laki-Laki
15.	RZ	Laki-Laki

Sumber: Data Dokumen TK Nur Al-Muna

5. Sarana dan Pra-sarana

Jumlah sarana dan pra-sarana pada TK Nur Al-Muna dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Sarana dan pra-sarana

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	5
2	Ruang Lab	0
3	Ruang Perpus	0
TOTAL		5

Sumber: Data Dokumen TK Nur Al-Muna

6. Jadwal Penelitian

jadwal pelaksanaan penelitian di TK Nur Al-Muna Aceh Utara

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin/17 November	60 Menit	Observasi
2.	Selasa/18 November	60 Menit	<i>Pre-test</i>
3.	Rabu/19 November	60 Menit	<i>Treatment I</i>
4.	Kamis/20 November	60 Menit	<i>Treatment II</i>
5.	Jumat/21 November	60 Menit	<i>Treatment III</i>
6.	Sabtu/22 November	60 Menit	<i>Post-test</i>

Sumber: hasil penelitian pada tanggal 17-22 November 2025

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 17-22 November 2025. Pada tanggal 17 November 2025 memberikan surat penelitian kepada Kepala Sekolah, mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, kemudian mengobservasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pada tanggal 18

november 2025 peneliti melakukan *pre-test* kepada 15 orang peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Setelah itu, pada tanggal 19-21 november peneliti memberikan *treatment* dan pada tanggal 22 November peneliti Kembali memberikan *post-test* kepada peserta didik

1. Deskripsi Data *Pre-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna aceh utara. Adapun nilai dari *pre-test* yang telah diambil dari sejumlah sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil *pre-test*

No.	Nama anak	Skor item indikator							Total	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII		
1	AB	1	1	2	1	2	1	2	10	1.43
2	RN	2	1	1	1	1	1	1	8	1.14
3	QL	2	1	1	1	2	2	2	11	1.57
4	TSY	1	1	1	2	1	2	2	10	1.43
5	ASY	2	1	1	1	1	2	2	10	1.43
6	ANS	2	1	1	1	1	1	1	8	1.14
7	FTH	1	1	1	2	2	1	1	9	1.29
8	HFZ	2	1	2	2	2	1	2	12	1.71
9	RF	1	2	2	1	1	1	1	9	1.29
10	ZFR	2	1	1	2	1	2	1	10	1.43

11	KZ	1	1	1	2	2	2	2	11	1.57
12	AR	1	1	2	2	2	1	2	11	1.57
13	IHS	2	1	1	1	1	1	2	9	1.29
14	ML	1	1	1	1	1	1	2	8	1.14
15	RZ	2	2	2	1	1	1	1	10	1.43
Jumlah		23	17	20	21	21	20	24	146	20.86
Rata-rata		1.53	1.13	1.33	1.4	1.4	1.33	1.6	9.733	1.39

Sumber: Hasil penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata *pre-test* pada peserta didik adalah 1.39, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik masih tergolong dalam kondisi perlu bimbingan, sehingga perlu dilakukan beberapa *treatment*.

2. *Treatment*

Setelah mengetahui hasil dari *pre-test* pada peserta didik, peneliti melakukan beberapa *treatment* untuk memberikan stimulus gerak yang bervariasi kepada anak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memanjat dan menggantung. *Treatment* ini dirancang sebagai rangkaian permainan modifikasi yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, dengan tujuan meningkatkan keterampilan motorik kasar secara menyeluruh melalui aktivitas yang menyenangkan, aman, dan terstruktur. Setiap bentuk permainan mengandung unsur tantangan fisik yang bertahap, sehingga anak tidak hanya

terlatih secara fisik tetapi juga terstimulasi koordinasi, keseimbangan, kelincahan, serta kepercayaan diri dalam bergerak.

Pelaksanaan *treatment* dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan pemanasan untuk mempersiapkan otot dan sendi anak, dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa permainan modifikasi yang memuat unsur berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memanjat, dan menggantung, serta diakhiri dengan pendinginan untuk mengembalikan kondisi tubuh anak ke keadaan semula. Selama proses *treatment*, peneliti memberikan instruksi yang jelas, mendemonstrasikan gerakan, serta memastikan setiap anak terlibat aktif tanpa merasa tertekan. Penyesuaian terhadap alat, jarak, dan tingkat kesulitan juga dilakukan agar kegiatan dapat diikuti oleh seluruh anak dengan aman dan menyenangkan, sehingga tujuan peningkatan kemampuan motorik kasar dapat tercapai secara optimal.

Setiap sesi *treatment* dirancang dengan variasi permainan yang berbeda untuk menjaga antusiasme anak dan menghindari kejenuhan. Misalnya, pada satu sesi anak diajak melakukan lintasan rintangan yang menggabungkan berjalan di papan titian, berlari menuju rintangan berikutnya, melompat melewati lingkaran hula hoop, memanjat balok busa, dan menggantung pada palang rendah. Pada sesi lainnya, anak dilibatkan dalam permainan tendang sasaran dan lempar tangkap bola untuk melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki. Dengan penerapan variasi ini, anak memperoleh pengalaman gerak yang lebih luas, sehingga seluruh indikator keterampilan motorik kasar dapat terstimulasi secara merata dan berkesinambungan.

3. Deskripsi Data *Post-test*

Setelah dilakukannya beberapa *treatment*, *post-test* kembali dilakukan untuk melihat Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara. Berikut hasil *post-test* yang telah dilakukan pada tabel dibawah:

Tabel 4.5 Hasil *post-test*

No.	Nama anak	Skor item indikator							Total	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII		
1	AB	4	4	4	3	4	3	4	26	3.71
2	RN	4	4	3	4	3	3	3	24	3.43
3	QL	3	3	4	4	4	4	3	25	3.57
4	TSY	4	4	3	4	4	4	4	27	3.86
5	ASY	3	4	3	4	3	4	4	25	3.57
6	ANS	3	3	3	4	4	3	3	23	3.29
7	FTH	4	4	4	3	4	4	4	27	3.86
8	HFZ	4	4	4	3	3	4	3	25	3.57
9	RF	3	4	3	3	4	3	3	23	3.29
10	ZFR	3	3	4	4	3	4	4	25	3.57
11	KZ	4	4	4	4	3	4	4	27	3.86
12	AR	4	4	3	4	3	3	3	24	3.43
13	IHS	4	4	4	3	3	3	3	24	3.43
14	ML	4	3	3	4	3	3	3	23	3.29
15	RZ	3	3	4	4	3	4	4	25	3.57

Jumlah	54	55	53	55	51	53	52	373	53.29
Rata-rata	3.6	3.67	3.53	3.67	3.4	3.53	3.47	24.87	3.55

Sumber: Hasil penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata *pos-test* pada peserta didik adalah 3.55, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik sudah tergolong dalam kondisi berkembang sangat baik.

4. Deskripsi Hasil Data Pre-test dan Post-test

Perbedaan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara dapat dilihat pada table dibawah:

No.	Nama anak	Pre-test		Post-test	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
1	AB	10	1.4	26	3.7
2	RN	8	1.1	24	3.4
3	QL	11	1.6	25	3.6
4	TSY	10	1.4	27	3.9
5	ASY	10	1.4	25	3.6
6	ANS	8	1.1	23	3.3
7	FTH	9	1.3	27	3.9
8	HFZ	12	1.7	25	3.6
9	RF	9	1.3	23	3.3
10	ZFR	10	1.4	25	3.6

11	KZ	11	1.6	27	3.9
12	AYR	11	1.6	24	3.4
13	IHS	9	1.3	24	3.4
14	ML	8	1.1	23	3.3
15	RZ	10	1.4	25	3.6
Jumlah		146	20.86	373	53.29
Rata-rata		9.73	1.39	24.87	3.55

Sumber: Hasil penelitian 2025

Adapun perbedaan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara dapat dilihat pada diagram dibawah:



Gambar 4.1 Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan pada kedua nilai rata rata. Berdasarkan hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa adanya pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara.

5. Pengolahan dan Analisis Data

Hasil dari penelitian ini dapat dibuktikan dengan menguji data statistika menggunakan IBM SPSS Statistics 27 sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak, pada penelitian ini akan diuji dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)^c* pada tabel tes normalitas berikut:

**Tabel 4.6 Uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		15	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.23786190	
Most Extreme Differences	Absolute	.207	
	Positive	.207	
	Negative	-.104	
Test Statistic		.207	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.084	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.078	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.071
		Upper Bound	.085

Sumber: Output hasil olah data 2025

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)^c* sebesar 0.085 lebih besar dari 0.05 yang artinya data terdistribusi secara normal.

b. Uji hipotesis (t)

Selanjutnya adalah melakukan pembuktian uji hipotesis, uji hipotesis dilakukan melalui perhitungan uji t, sebagaimana dapat dilihat pada table dibawah berikut:

Tabel 4.7 Uji T

No.	Nama anak	Skor perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd (di-Md)	Xd ²
		pre-test (X)	post-test (Y)			
1	AB	10	26	16	1	1
2	RN	8	24	16	1	1
3	QL	11	25	14	-1	1
4	TSY	10	27	17	2	4
5	ASY	10	25	15	0	0
6	ANS	8	23	15	0	0
7	FTH	9	27	18	3	9
8	HFZ	12	25	13	-2	4
9	RF	9	23	14	-1	1
10	ZFR	10	25	15	0	0

11	KZ	11	27	16	1	1
12	AYR	11	24	13	-2	4
13	HIS	9	24	15	0	0
14	ML	8	23	15	0	0
15	RZ	10	25	15	0	0
Jumlah				227	2	26

Sumber: *Output* hasil olah data 2025

Menghitung rata-rata dari gain (d) menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{227}{15}$$

$$Md = 15$$

Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{69}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{69}{15(14)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{69}{210}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{69}{0,32}}}$$

$$t = \frac{15}{0,57}$$

$$t = 26,3$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 26,3$ dari tabel taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1$ yaitu $dk = 15 - 1 = 14$ maka nilai diperoleh nilai t_{tabel} dari $t(0.05)$ adalah 1,753, sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,3 > 1,753$, dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya penerapan permainan modifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 sampai 22 November 2025. Pada tanggal 17 November peneliti melakukan observasi untuk mengamati kegiatan peserta dilapangan, setelah itu pada tanggal 18 November peneliti melakukan *pre-test*, pada tanggal 19-21 November peneliti melakukan berbagai macam *treatment* permainan modifikasi dan pada tanggal 22 November peneliti melakukan *post-test*

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pre-test and post-test*, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah

diberikan perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan modifikasi mampu memberikan stimulus yang efektif terhadap perkembangan fisik anak usia dini.

Kemampuan motorik kasar yang diukur dalam penelitian ini mencakup tujuh indikator utama, yaitu: keterampilan berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memanjat, dan menggantung. Ketujuh indikator ini merupakan aspek penting dalam perkembangan koordinasi otot besar pada anak. Setelah diberikan *intervensi* berupa permainan modifikasi, sebagian besar anak menunjukkan peningkatan pada indikator-indikator tersebut, khususnya pada aspek berlari, melompat, dan melempar. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik seperti melompati rintangan, menendang bola ke arah sasaran, atau menggantung di tali, sangat membantu dalam merangsang koordinasi, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh anak.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* digunakan untuk memastikan distribusi data. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memungkinkan dilakukan uji T. Hasil dari uji T menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,3 > 1,753$ yang berarti H_a diterima dan menolak H_0 . Temuan ini menyimpulkan bahwa permainan modifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini guna mengoptimalkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Zaidan Barki Muslim dkk., dalam penelitian berjudul “Pengaruh

Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik anak, khususnya dalam menanggulangi fenomena pasifnya anak-anak generasi Z akibat penggunaan gawai secara berlebihan.¹ Dengan pendekatan kuasi eksperimen dan desain *one group pre-test and post-test*, mereka menemukan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang memperkuat temuan penelitian ini.

Selain itu, penelitian oleh Asep Deni Gustiana juga mendukung hasil ini. Dalam studinya, ia menemukan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam aspek motorik kasar, dengan skor rata-rata yang jauh lebih tinggi pada kelompok yang mendapat perlakuan permainan modifikasi.² Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif, yang pada akhirnya turut mempercepat perkembangan kemampuan fisik anak usia dini.

Permainan kreatif berperan penting dalam mendukung perkembangan fisik dan motorik anak melalui berbagai aspek, seperti koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, kemampuan gerak lokomotor dan non-lokomotor, serta pengelolaan dan pengendalian tubuh. Permainan ini juga melatih keterampilan sosial, emosional, keseimbangan, dan kemampuan mengikuti instruksi. Dengan memodifikasi permainan, aktivitas menjadi lebih menarik dan mudah dipahami,

¹ Lovita, S., & Yeni, I. Pengaruh Permainan Dore Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, (2024).4(2), 82-87. hal. 85

² Gustiana, A. D. *Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini* (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia). (2021).

sehingga anak tidak mudah bosan dan lebih antusias mencoba hal baru. Oleh karena itu, pendidik perlu berinovasi secara nyata dalam merancang program pembelajaran, khususnya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar dan halus anak usia dini.³

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan penerapan permainan modifikasi tidak hanya terletak pada aktivitas fisik yang dilakukan, tetapi juga pada kesesuaian permainan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Permainan modifikasi dirancang dengan memperhatikan tingkat kemampuan anak, prinsip keamanan, serta unsur kesenangan, sehingga anak dapat terlibat secara aktif tanpa merasa tertekan. Kondisi ini sangat mendukung proses belajar melalui bermain, yang merupakan pendekatan utama dalam pendidikan anak usia dini.

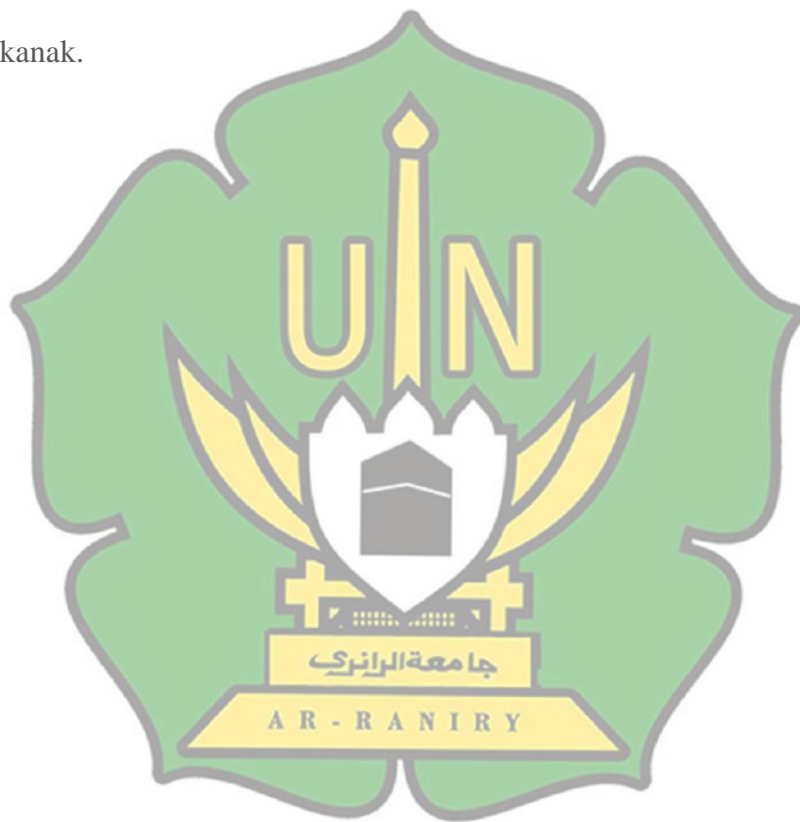
Permainan modifikasi memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan mengulang gerakan secara alami. Pengulangan gerakan dalam suasana yang menyenangkan membantu anak meningkatkan kekuatan otot, kelenturan, serta koordinasi gerak tubuh secara bertahap. Hal ini sejalan dengan prinsip perkembangan motorik kasar, bahwa stimulasi yang konsisten dan sesuai tahap perkembangan akan memberikan dampak positif terhadap kematangan fisik anak.

Dari sisi pendidik, penerapan permainan modifikasi juga menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan dengan memanfaatkan alat sederhana dan lingkungan sekitar. Guru tidak dituntut untuk menggunakan sarana

³ Muhammad Zaidan Barki Muslim, dkk. “Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun”, (2024), Vol. 7, No. 2. hal 931

yang mahal, namun dituntut untuk kreatif dalam mengemas aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Dengan melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan permainan modifikasi, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini layak dan efektif dijadikan bagian dari kegiatan pembelajaran rutin di taman kanak-kanak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nur Al-Muna Aceh Utara. Dapat dilihat pada perbedaan dari nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yang telah Peneliti lakukan. Hal ini juga diperkuat oleh nilai dari *Asymp. Sig. (2-tailed)^c* pada uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* sebesar 0.085 yang artinya data terdistribusi secara normal. Dalam hal ini peneliti juga menguji hipotesis dengan uji t, hasil dari uji T adalah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,3 > 1,753$ yang berarti hipotesis menerima H_a dan menolak H_0 . Permainan modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti mempunyai saran antara lain:

1. Disarankan kepada guru TK Nur Al-Muna Aceh Utara agar mengimplimentasikan permainan modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar mengeksplorasi lebih jauh hal-hal yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dan dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan dan wawasan tambahan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah, W. (2021). Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif Anak Tunagrahita Ringan (Studi Pada SDLB Merdeka Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(1), 177-184. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Barki Muslim, M. Z., Kumaat, N. A., Sudijandoko, A., & Yuliastrid, D. (2024). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal Porkes*, 7(2), 921–933. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.26538>
- Davita, I. (2023). *Pengaruh permainan tradisional Tewor Kaleng terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi*. Banda Aceh.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323–3334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>
- Fadillah, M. (2022). *Desain pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fleckenstein, A. (2025). *Motor development in early childhood: A guide for parents and educators*. New York: Routledge.
- Gustiana, A. D. (2021). *Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini* (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia).
- Hasmita, M. (2023). *Pengaruh Penerapan Tari Ratoh Duek untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Warrahmah Labuhanhaji* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Lovita, S., & Yeni, I. (2024). Pengaruh Permainan Dore Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 82-87. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.280>

- Lumbantobing, D. W. J., Syahara, N., Sigalingging, N. W., Purba, R. N., & Siregar, F. S. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Pada Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.37>
- McGraw, M. B. (2024). *The growth of the child: A study of the development of motor skills in children*. New York: Macmillan.
- Nabila, A., Karta, I. W., & Irmayani, A. (2023). Meningkatkan kemampuan fisik motorik melalui permainan hula hoop modifikasi di TK Negeri Pembina Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 309-312. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/615>.
- Nisa, K. (2022). Pengaruh permainan modifikasi bola plastik terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Yatalatof: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 4. <https://jurnal.stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id/index.php/Yatalatof/article/view/199/178>
- Novitasari, R. (2021). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hulahoop. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Nurcahyo, P. J., Kusnandar, K., Budi, D. R., Listiandi, A. D., Kurniawati, H., & Widyaningsih, R. (2021). Does physical fitness correlate with IQ? A study among football student athletes. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(2). DOI: <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.38290>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Prasetyo, E. (2020). Modifikasi permainan bola voli untuk meningkatkan keterampilan siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(3), 201–210. DOI: <https://doi.org/10.37905/japes.v3i2.27454>
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh modifikasi permainan sepak bola terhadap keterampilan dasar siswa. *Jurnal Olahraga*, 8(1), 45–52. <https://artmediapub.id/index.php/JPDMK/article/view/147>
- Santoso, S. (2017). *Statistik multivariat konsep dan aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saputra, I. (2022). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 37. <https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6112>

- Sari, R. (2021). Pengembangan permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 89–95. DOI: <https://doi.org/10.26740/pensa.v7i2.27697>
- Sasminta, & Dwi, S. (2023). Penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar passing bawah bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 90. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Setiawan, B. (2021). Modifikasi permainan basket untuk meningkatkan keterampilan siswa. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan*, 6(1), 34–40. DOI: <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i1.424>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Sofanudin, A. (2018). *Metodologi penelitian ilmu tarbiyah*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2018). *Aplikasi statistik dalam penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Supriyadi, A. (2023). Modifikasi permainan kasti untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 4(2), 123–130. <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/795>
- Widiastuti, A. (2020). Inovasi permainan tradisional untuk pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 112–120.
- Windyastuti, Y., Ratnasartika, R., & Somantri, E. B. (2019). Pengaruh Permainan Modifikasiterhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas B1 Taman Kanak-Kanak Islam Haruniyah Pontianak Timur. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. DOI: <https://doi.org/10.29406/jepaud.v7i1.1589>
- Yusroni, M., Prastyana, B. R., & Utomo, G. M. (2022). Penerapan modifikasi permainan menggunakan media cone untuk meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 217-226. <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/impd>

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Marzatillah
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Alue Bili Geulumpang / 10 Maret 2002
Alamat : Dusun III Petua Maun
Kewarganegaraan : WNI
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
No. HP : 082214859519
Email : 200210014@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan

MIN Pantan Labu : 2014
MTsS Yapena Arun : 2017
MAS Yapena Arun : 2020

Data Orang Tua

Nama Ayah : Zainal Abidin
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Maryana
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat : Pantan Labu



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1407 TAHUN 2025

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :
Rani Puspa Juwita, M.Pd

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Marzatillah
NIM : 200210014
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2025 tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 13 Oktober 2025

Dekan



A. Saiful Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



LEMBAR PERMOHONAN
SURAT VALIDASI INSTRUMEN

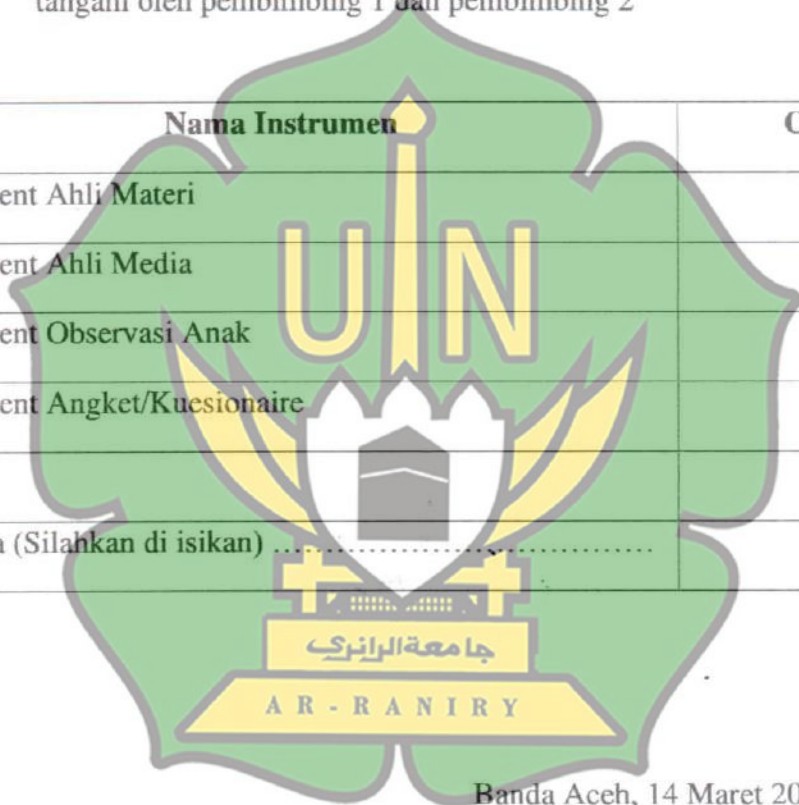
Nama : Marzatillah

NIM : 200210014

Judul Penelitian : PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA
ACEH UTARA

Petunjuk : Silahkan *check list* sesuai dengan kebutuhan penelitian dengan
MELAMPIRKAN SEMUA INSTRUMEN yang diperlukan setelah di tanda
tangani oleh pembimbing 1 dan pembimbing 2

No.	Nama Instrumen	Check List
1	Instrument Ahli Materi	
2	Instrument Ahli Media	
3	Instrument Observasi Anak	✓
4	Instrument Angket/Kuesionaire	
5		
6	Lainnya (Silahkan di isikan)	



Banda Aceh, 14 Maret 2025

Mengetahui Pembimbing

Rani Puspa Juwita, M.Pd

NIP: 199006182019032016



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-266/Un.08/Kp.PIAUD/10/2025
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Instrumen Kuisioner*

Kepada Yth,
Ibu Munawwarah, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi instrument kuisioner mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Marzatillah
Nim : 200210014
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Nur Al-Muna Aceh Utara
Kegiatan : Validasi Lembar Instrumen Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Banda Aceh 28 Oktober 2025
Ketua Prodi PIAUD,




Heliati Fajriah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Nama Sekolah : TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Tahun Ajaran : 2025/2026

Peneliti : Marzatillah

Nama Validator I : Munawwarah, M.Pd

Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Lingkari nomor yang ada dalam nomor skala penilaian sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek: Format, Bahasa, dan Konten Subtansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
II	FORMAT	
1.	System penomoran	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data sudah sama 3. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Sebagian sudah menarik 3. Seluruhnya sudah menarik

II	BAHASA	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Sangat baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Sebagian indikator sudah lengkap 3. Seluruh indikator lengkap

B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini:

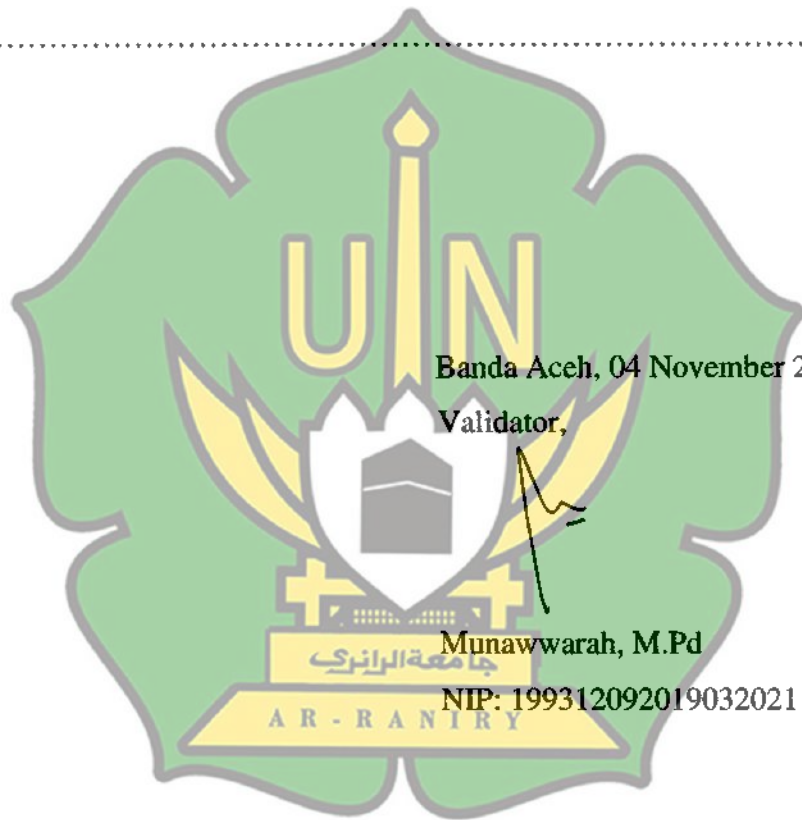
1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

C. Komentar dan Saran

Dapat digunakan .
.....
.....
.....





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-8963/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala TK Nur Al-Muna Kabupaten Aceh Utara

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 200210014

Nama : MARZATILLAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : JLN.SMAN 1 TANAH JAMBO AYE, DUSUN III PETUA MAUN RT 000
RW 000

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA**

Banda Aceh, 12 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 19 Desember 2025

AR-RANIRY



YAYASAN PENDIDIKAN NUR AL-MUNA
TK NUR AL-MUNA
CEUMPEUDAK KEC, TANAH JAMBO AYE
KABUPATEN ACEH UTARA

Alamat : Jalan B.Aceh – Medan, No: 69, Gp.Ceumpeudak, Telp.(0645) 91408

SURAT KETERANGAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Nama : Nasriati,S.Pd
Jabatan : Kepala sekolah
Unit Kerja : TK NUR AL-MUNA
Alamat : Ceumpeudak,Kec. Tanah Jambo aye Kab. Aceh Utara

Menerangkan Bahwa :

Nama : MARZATILLAH
NIM : 200210014
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah / Pendidikan islam Anak Usia Dini
Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Saudari yang tersebut namanya di atas benar telah melaksanakan penelitian,guna penyusunan skripsi,mulai tanggal 17 s/d 22 November 2025 dengan Judul **PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA.**

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Ceumpeudak,22 November 2025

Kepala Tk Nur Al-Muna



NASRIATI,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMPAT : TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

MATERI : PERMAINAN MODIFIKASI

STANDAR KOMPETENSI

Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan modifikasi dengan peraturan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

KOMPETENSI DASAR

Mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, hola hoop dan kerucut

INDIKATOR

➤ KOGNITIF :

- Menjelaskan peraturan permainan modifikasi
- Mengidentifikasi alat-alat yang digunakan
- Membandingkan manfaat dengan permainan modern

➤ MOTORIK :

- Berlari
- Berjalan
- Melempar
- Melompat
- Menendang
- Memanjat
- Menggantungkan

➤ AFEKTIF

- Mengikuti aturan
- Membantu teman yang belum bisa
- Kerjasama meraih tujuan

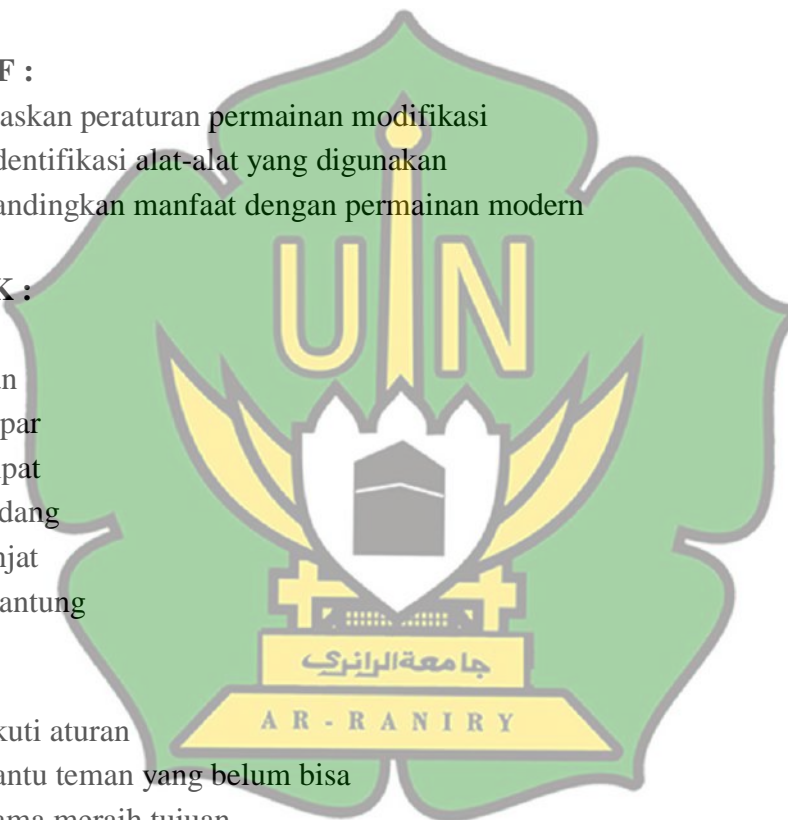
TUJUAN

➤ KOGNITIF

- Siswa mampu menjelaskan peraturan permainan modifikasi dengan benar
- Siswa mampu mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam permainan modifikasi
- Siswa dapat membandingkan manfaat permainan modifikasi dengan permainan modern

➤ MOTORIK :

- Siswa mampu berjalan dengan stabil dan percaya diri



- Siswa mampu berlari dengan kecepatan yang bervariasi
- Siswa mampu melompat dengan dua kaki dari posisi berdiri
- Siswa mampu menendang bola dengan tepat dan mengarah
- Siswa mampu melempar bola dengan satu tangan kearah yang diinginkan
- Siswa mampu memanjat peralatan bermain dengan aman
- Siswa mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya

➤ **AFEKTIF**

- Siswa mampu mengikuti aturan dalam permainan modifikasi
- Siswa mampu membantu teman yang belum bisa
- Siswa dapat bekerjasama meraih tujuan dalam permainan modifikasi

A. MATERI

Permainan modifikasi adalah permainan yang bisa dilakukan secara beregu atau perorangan, permainan ini menggunakan bola dan tumpukan genteng sebagai alat untuk bermain. Regu yang menjadi kucing bertugas mematikan pemain dengan melempar bola ke badan pemain, sedangkan regu yang menjadi pemain bertugas menyusun benteng sampai berdiri sempurna dan menghindari dari lemparan regu yang menjadi kucing.

B. METODE

METODE : Keseluruhan dan penugasan
 PENDEKATAN : Taktis
 STRATEGI : Game – Drill – Game

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

• **PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Berdoa
- Absen
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Apersepsi
- Pemanasan menggunakan permainan

• **INTI (60 MENIT)**

Kelompok permainan dibagi menjadi 3 kelompok, dengan setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Lalu guru menjelaskan peraturan permainan sambil mencontohkan tata cara bermain. Setelah itu guru menyuruh anak dari kelompok pertama untuk melakukan permainan terlebih dahulu lalu dilanjutkan oleh kelompok kedua dan seterusnya.

• **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- Evaluasi
- Pendinginan
- Berdoa

D. MEDIA PEMBELAJARAN / SUMBER BELAJAR

- Lapangan terbuka
- Peluit
- Buku catatan kuliah
- Bola kecil
- Hola hoop
- Kerucut

Mengetahui

Guru Kelas



Nurlela, S.Pd

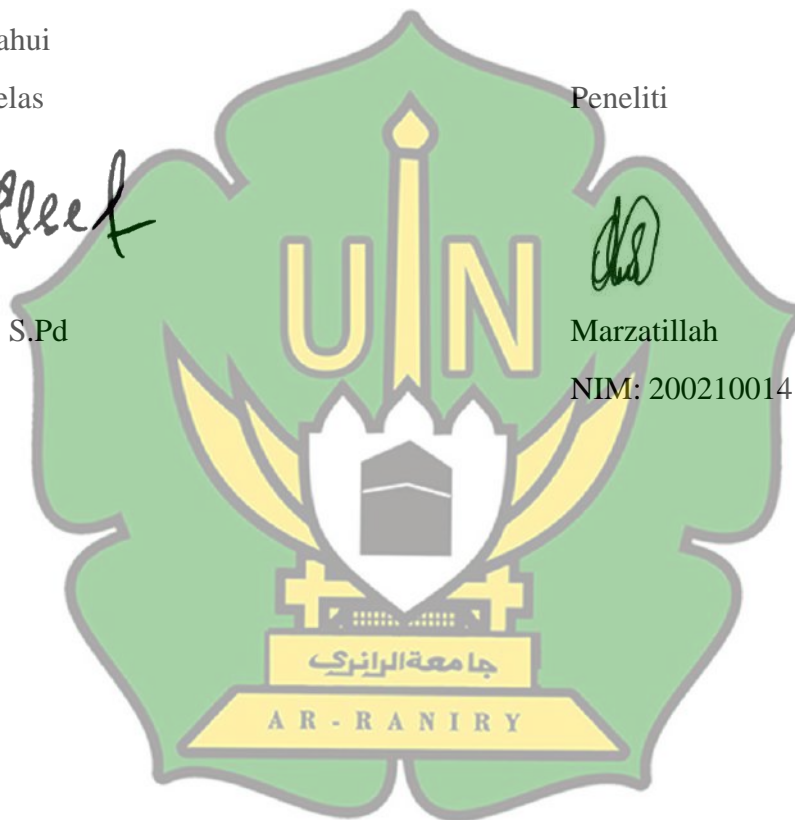
NIP: -

Peneliti



Marzatillah

NIM: 200210014



LEMBAR OBSERVASI (Pre test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Selasa/18 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Abi

Pengamat : Marzatillah

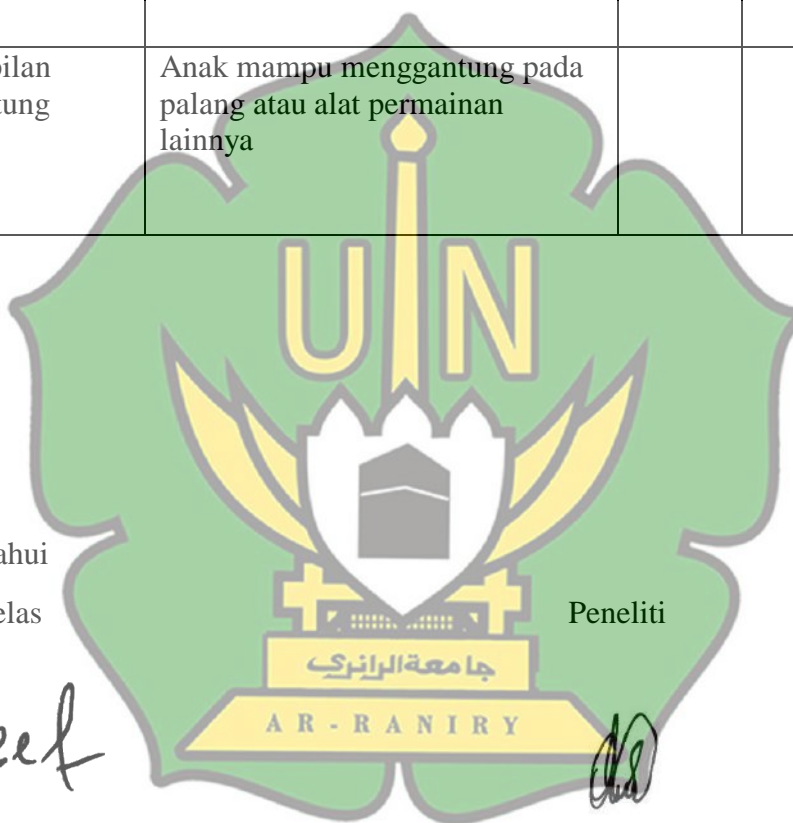
Petunjuk Pengisian

1. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar	✓			
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan	✓			
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik		✓		

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak	✓			
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan		✓		
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman	✓			
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya		✓		



Mengetahui
Guru Kelas

Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti

Marzatillah
NIM: 200210014

LEMBAR OBSERVASI (Post test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Sabtu/22 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Abi

Pengamat : Marzatillah

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar				✓
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan				✓
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik				✓

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak			✓	
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan				✓
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman			✓	
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya				✓

Mengetahui
Guru Kelas

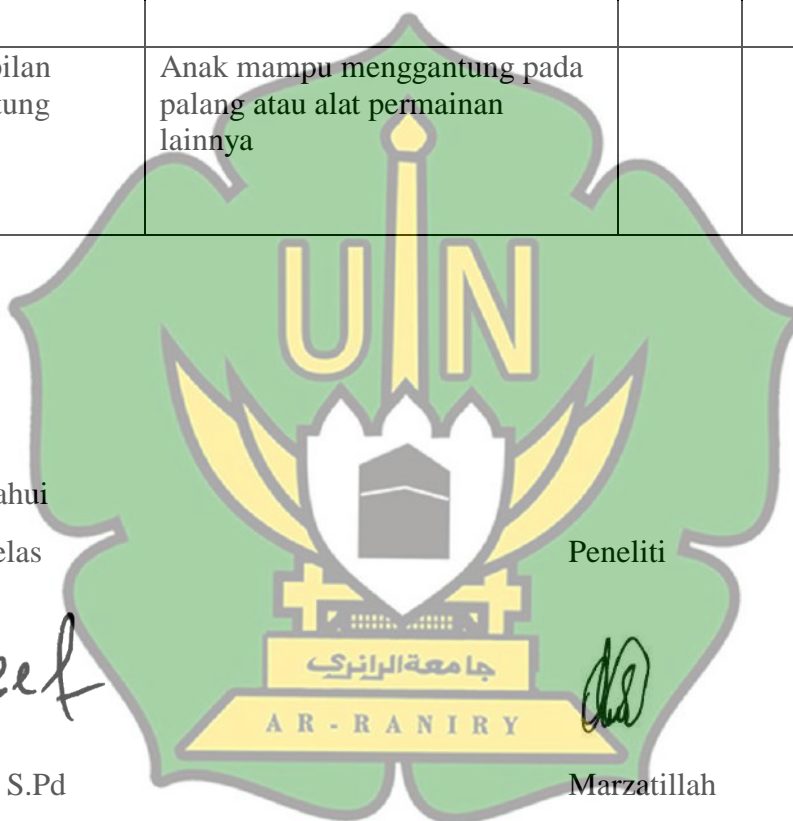


Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti



Marzatillah
NIM: 200210014



LEMBAR OBSERVASI (Pre test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Selasa/18 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Tasya

Pengamat : Marzatillah

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar	✓			
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan	✓			
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik	✓			

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak		✓		
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan	✓			
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman		✓		
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya		✓		

Mengetahui
Guru Kelas

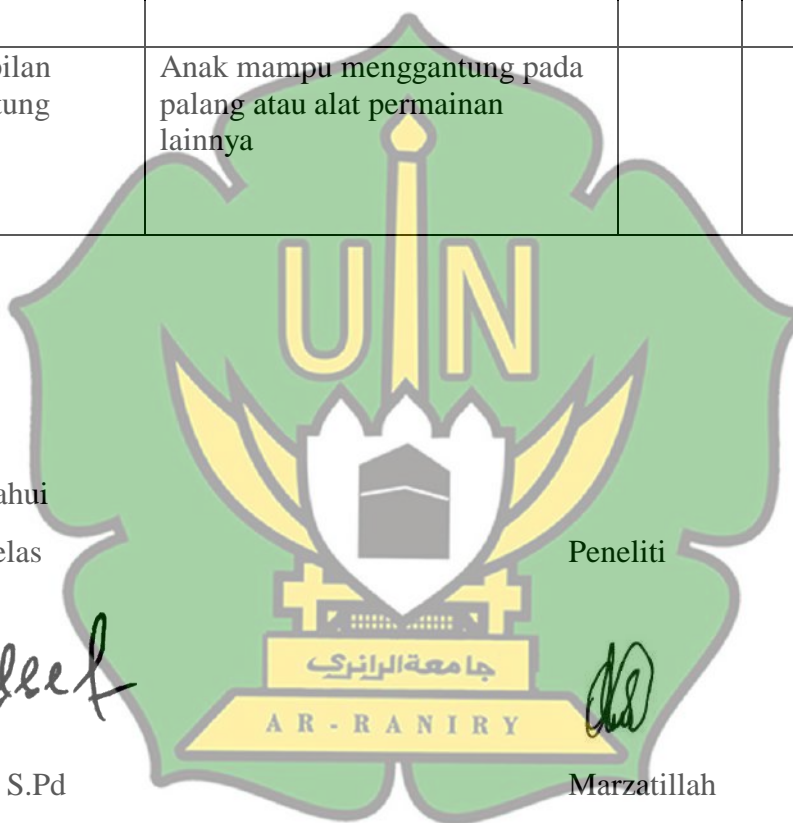


Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti



Marzatillah
NIM: 200210014



LEMBAR OBSERVASI (Post test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Sabtu/22 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Tasya

Pengamat : Marzatillah

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar				✓
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan				✓
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik			✓	

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak				✓
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan				✓
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman				✓
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya				✓

Mengetahui
Guru Kelas

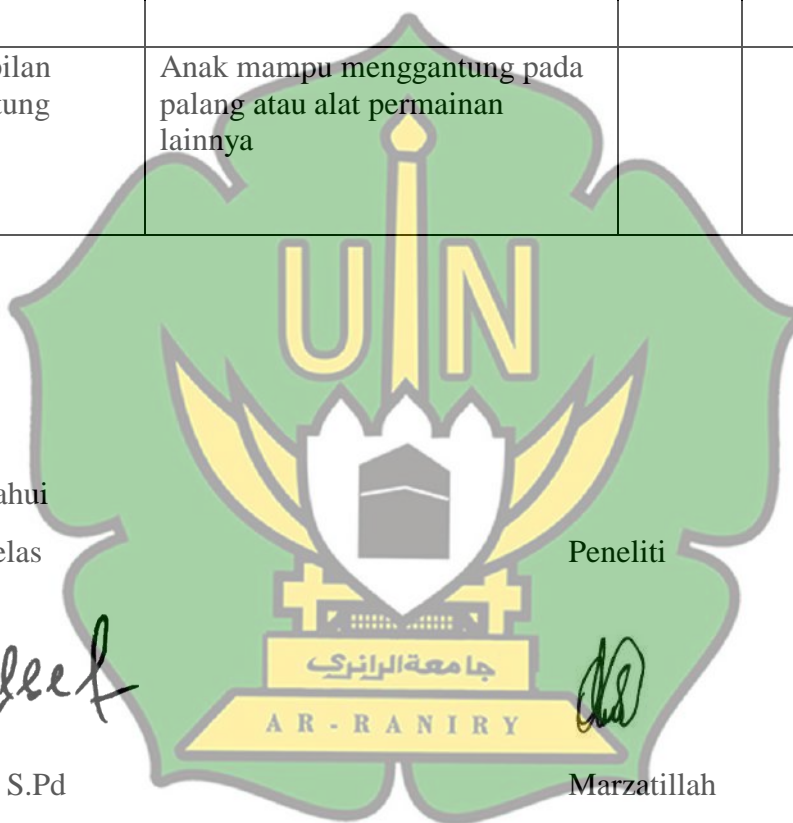


Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti



Marzatillah
NIM: 200210014



LEMBAR OBSERVASI (Pre test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Selasa/18 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Ihsan

Pengamat : Marzatillah

Petunjuk Pengisian

3. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
4. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar		✓		
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan	✓			
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik	✓			

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak	✓			
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan	✓			
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman	✓			
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya		✓		

Mengetahui
Guru Kelas

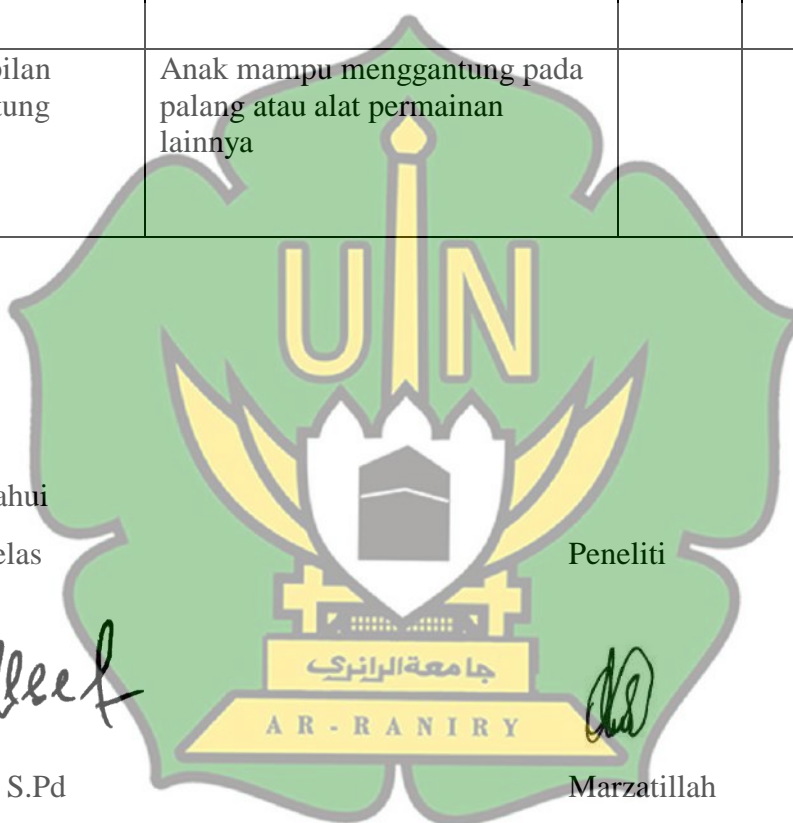


Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti



Marzatillah
NIM: 200210014



LEMBAR OBSERVASI (Post test)

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK NUR AL-MUNA ACEH UTARA

Hari/Tanggal : Sabtu/22 November 2025

Kelompok/Usia : PAUD/4-5 Tahun

Nama Anak : Ihsan

Pengamat : Marzatillah

Petunjuk Pengisian

3. Amatilah kegiatan pembelajaran siswa dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.
4. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian perkembangan sosial pada anak yang paling sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

No	Nilai/Skor	Kriteria
1.	1	Perlu Bimbingan
2.	2	Cukup
3.	3	Baik
4..	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Pencapaian	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan berjalan	Anak mampu berjalan dengan stabil di atas garis lurus atau di atas benda datar				✓
2.	Keterampilan berlari	Anak mampu berlari dengan menghindari rintangan				✓
3.	Keterampilan melompat	Anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan baik				✓

4.	Keterampilan menendang	Anak mampu menendang bola dengan tepat sambil bergerak			✓	
5.	Keterampilan melempar	Anak mampu melempar bola dengan satu tangan ke arah yang diinginkan			✓	
6.	Keterampilan memanjat	Anak mampu memanjat dan turun dari peralatan bermain dengan aman			✓	
7.	Keterampilan menggantung	Anak mampu menggantung pada palang atau alat permainan lainnya			✓	

Mengetahui
Guru Kelas

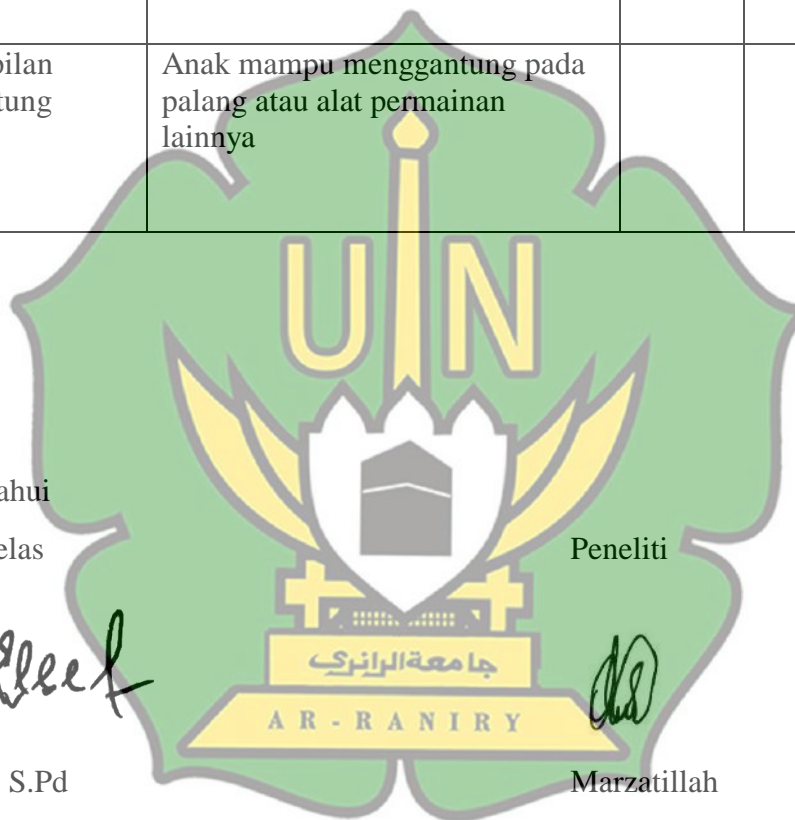


Nurlela, S.Pd
NIP: -

Peneliti



Marzatillah
NIM: 200210014



DOKUMENTASI PENELITIAN

Pre-test

Menjelaskan tentang kegiatan permainan modifikasi



Treatment 1

Bersenam dan menjelaskan ulang tentang kegiatan bermain



Treatment 2

Melakukan permainan modifikasi lari estafet



Treatment 3

Melakukan permainan modifikasi lari estafet



Post-test

Bermain di luar kelas

