

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN
LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DITK NEGERI PEMBINA
JANTHO ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**SITI ZAHRAH
NIM. 160210064**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN
LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA
JANTHO ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**SITI ZAHRAH
NIM. 160210064**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN
LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA
JANTHO ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/ Tanggal

Senin, 19 Juli 2022 M
12 Jumadil Awwal 1444 H

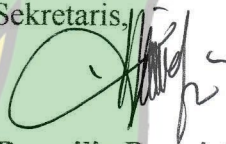
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032003

Sekretaris,



Rameilia Poetri, S.Pd

Penguji I,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji II,



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP. 199011252019032019

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




Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Zahrah
Nim : 160210064
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Boziges Kearifan Lokal
Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun Di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar

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 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 dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang 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, 11 September 2022
Yang menyatakan,



Siti Zahrah

ABSTRAK

Nama : Siti Zahrah
NIM : 1602010064
Fakultas /Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Model Permainan *Boziges* Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar
Tanggal Sidang : 19 Juli 2022 M / 12 Jumadil Awwal 1444 H
Tebal Skripsi : 90 Lembar
Pembimbing I : Zikra Hayati, M,Pd
Pebimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Permainan *Boziges*, Kearifan Lokal, Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar harus distimulasikan dengan sebuah permainan. Di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar kurangnya kemampuan motorik kasar anak disebabkan oleh minimnya permainan yang ada di luar kelas. Tujuan Penelitian untuk mengetahui pengembangan model permainan *Boziges* kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak dan mengetahui kelayakan pengembangan model permainan *Boziges kearifan lokal* pada anak usia 5-6 tahun. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil Penelitian bahwa dalam pengembangan permainan *Boziges* kearifan lokal dikembangkan dengan 5 tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Kelayakan permainan *Boziges* kearifan lokal pada penilaian lembar validasi didapatkan bahwa ahli materi memperoleh hasil presentase 92%, sedangkan penilaian lembar validasi ahli media diperoleh presentase 77 %, selanjutnya hasil presentase angket lembar observasi kemampuan motorik kasar anak diperoleh 87. Permainan *Boziges* Kearifan Lokal berkembang sesuai harapan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

KATA PENGANTAR

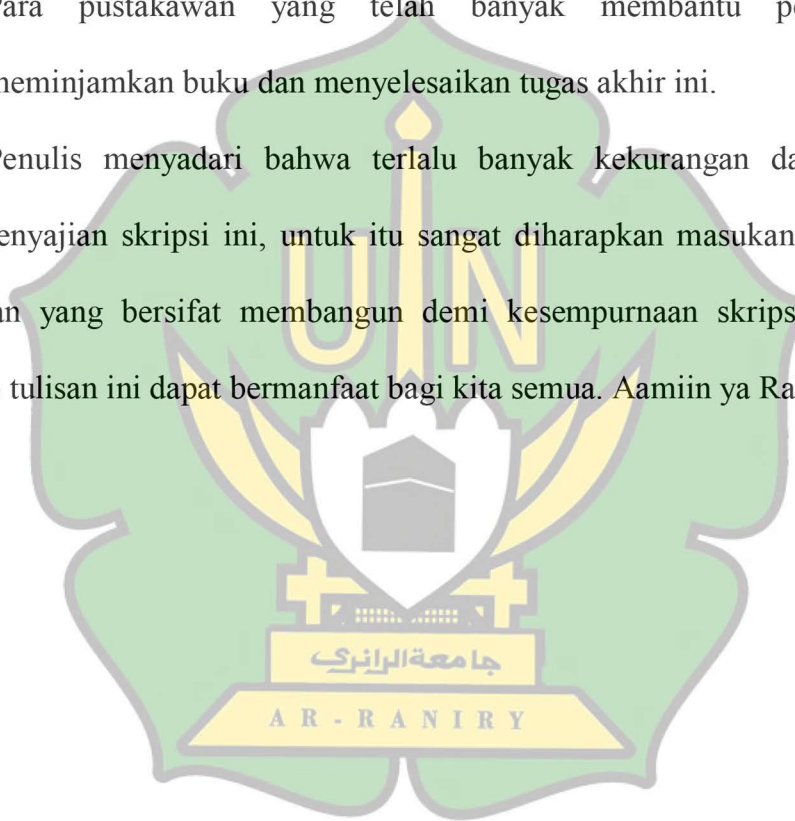


Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya. Shalawat beriringkan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW. Dengan izin Allah SWT Penulis telah menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan *Boziges* Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar”**. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Zikra Hayati M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang mengarahkan Peneliti sehingga dapat terselesaikan penulisan Skripsi ini.
2. Ibu Rani Puspa Juwita M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Safariah S.Pd., M.A, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dr. Heliati Fajriah M.A, selaku Ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

5. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag, beserta stafnya yang telah membantu pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah beserta guru di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar yang telah membantu peneliti dalam proses pengumpulan data yang diperlukan penyusunan skripsi ini.
7. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa terlalu banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyajian skripsi ini, untuk itu sangat diharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya Rabbal'alam.



Banda Aceh, 11 September 2022

Siti Zahrah

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik	22
Tabel 3.1	: Bagan Model <i>ADDIE</i>	28
Tabel 3.2	: Rancangan Instrumen Ahli Materi.....	30
Tabel 3.3	: Rancangan Instrumen Ahli Media	31
Tabel 3.4	: Rancangan Angket Lembar Observasi Anak	31
Tabel 3.5	: Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	33
Tabel 3.6	: Kriteria Penilaian Ahli Materi	34
Tabel 3.7	: Kriteria Penilaian Ahli Media	36
Tabel 3.8	: Kriteria Penilaian Angket Lembar Observasi	37
Tabel 3.9	: Persentase Kelayakan Produk	38
Tabel 3.10	: Skoring Skala <i>Guttman</i>	39
Tabel 3.11	: Persentase Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar.....	39
Tabel 4.1	: Alat dan Bahan Desain Permainan Boziges Kearifan Lokal ...	43
Tabel 4.2	: Langkah- langkah Rancangan Permainan.....	44
Tabel 4.3	: Permainan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal.....	48
Tabel 4.4	: Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.5	: Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 4.6	: Komentar dan Saran dari Ahli Materi.....	52
Tabel 4.7	: Pembuatan Tambahan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal	53
Tabel 4.8	: Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	56
Tabel 4.9	: Komentar dan Saran dari Ahli Media	57
Tabel 4.10	: Sesudah dan Sebelum	58
Tabel 4.11	: Hasil Pencapaian Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 5- 6 Tahun.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	71
Lampiran 2	: Surat Penelitian.....	72
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	73
Lampiran 4	: Surat Validasi Ahli Materi.....	74
Lampiran 5	: Surat Validasi Ahli Media	75
Lampiran 6	: Lembar Validasi Ahli Materi Konsul I.....	76
Lampiran 7	: Lembar Validasi Ahli Materi Konsul II	77
Lampiran 8	: Lembar Validasi Ahli Media Konsul I	78
Lampiran 9	: Lembar Validasi Ahli Media Konsul II.....	79
Lampiran 10	: Hasil Lembar Observasi Pencapaian Motorik Kasar Anak	80



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Masalah	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penelitian Relevan.....	6
F. Definisi Operasional.....	10
 BAB II LANDASAN TEORITIS.....	 12
A. Konsep Permainan dan bermain.....	12
B. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Motorik Anak	23
C. <i>Boziges</i> Kearifan Lokal	23
D. Langkah-langkah Permainan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal.....	25
E. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal.....	25
F. Pengembangan Permainan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal terhadap Motorik Kasar anak.....	26
 BAB III METODE PENELITIAN	 27
A. Jenis Penelitian Pengembangan	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	28
C. Lokasi Penelitian.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data.....	37
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN- LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	81



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang unik dan berbeda memiliki karakteristik tersendiri. Anak usia dini memiliki 6 aspek perkembangan yang harus di stimuluskan agar anak dapat melakukannya secara optimal dan perkembangan yang di harapkan dapam sesuai dengan anak. Dalam perkembangan anak usia dini terdapat 6 aspek yang harus di terapkan salah satunya motorik.¹

Motorik adalah suatu gerakan atau aktivitas yang dikoordinasikan oleh otot dan saraf. Pada manusia motorik merupakan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek dan kemampuan gerak. Motorik berupa keterampilan atau gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu, otot-otot kecil, dan tidak membutuhkan tenaga yang besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat antara mata dan panca indra dengan anggota tubuh yang terlibat. Motorik dibagi menjadi dua, salah satunya yaitu motorik kasar.²

Motorik kasar anak adalah gerakan atau suatu aktivitas yang dapat dilakukan anak dengan cara bereksplorasi di luar ruangan kelas atau Outdoor. Motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara agar lebih berkembang sesuai dengan pertumbuhan anak. Salah satunya mesntimulisasi dengan sebuah model permainan yang menarik motivasi dan perhatian anak sehingga saat bermain anak merasa nyaman, menyenangkan, dan aman. Dalam

¹Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2015),h. 43.

²Mansur. MA., *Pendidikan Anak Usia dini dalam Islam*, (Jakarta: Pusat Pelajar, 2013), h.23.

mesntimulus motorik kasar anak permainan yang sesuai yaitu permainan boziges.³

Permainan Bola *zigzag estafet* atau bisa disebut *boziges* merupakan suatu permainan yang membutuhkan suatu kerjasama dan ketangkasan dalam tim. Boziges juga disebut sebagai berlari berkelok melewati rintangan, merupakan gerakan yang menuntut kelincahan serta meningkatkan otot-otot motorik kasar pada anak, kemampuan dalam melatih keseimbangan anak dengan lintasan berkelok (*zig-zag*) sambil mengiringi bola.⁴

Permainan boziges dilakukan oleh anak dengan sistem tim dan setiap tim minimal 2 pasangan, setiap pasangan terdiri 2 orang anak. Didalam permainan ini terdapat halang rintang yang berbentuk *zig-zag* yang harus dilalui oleh pemain dengan menggiring bola setiap masing-masing tim. Agar lebih menyenangkan lagi dalam permainan ini dimodifikasikan permainan zaman dahulu yaitu permainan terek sithuk atau pelepah pinang. Kemudian, bagi anak yang menang dalam permainan ini duduk di atas pelepah pinang dan bagi anak yang kalah menarik tangkai pelepah pinang tersebut.⁵

Berdasarkan observasi awal di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar, pada hari senin- rabu, tanggal 16 November 2020 sampai dengan 18 November 2020, peneliti menemukan bahwa beberapa anak dalam bermain dan belajar

³Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.15.

⁴Sisilia Indah TrisnaNingsih, Pengaruh Lari Zig-zag terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Edukasi Anak*, Vol. 7, No. 1, Agustus 2019, h.102.

⁵Dhias Fajar Widiya Permana, Perkembangan keseimbangan pada Anak Usia Dini usia 712 tahun ditinjau dari jeis kelamin. *Jurnal Media Keolahragaan Indonesia*, Vol 3, Edisi 1, Mei 2013, h. 25. ISSN:2088-802

masih kurang melibatkan gerakan motorik kasarnya. Seperti pada jam istirahat anak bermain hanya di dalam kelas saja karena diluar kelas tidak terdapat alat permainan yang menarik bagi anak usia 5- 6 tahun. Menurut peneliti di sekolah ini dalam kegiatan belajar didalam kelas sudah baik seperti menggambar, berhitung, dan menyusun balok. Tetapi, hanya saja yang kurang pada aktivitas diluar kelas dengan harus di tingkatkan lagi tentang motorik kasar anak. Apabila anak hanya belajar di dalam kelas anak akan merasa bosan dengan keadaan didalam kelas dan anak juga harus ada waktu bermainnya sesuai dengan umur. Dengan usianya anak harus bereksplorasi dunia bermainnya begitupun di sekolah dengan bermain sambil belajar.⁶

Sehingga berdasarkan analisis kebutuhan di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar khususnya anak usia 5- 6 tahun, peneliti ingin mengembangkan model permainan *boziges* kearifan lokal, yaitu permainan bola yang menarik dan juga mengandung nilai estetika budaya. Dalam permainan ini menitik beratkan motorik kasar anak dilakukan secara *zig-zag* atau berkelok-kelok sambil menggiring bola dengan kaki melewati halang rintang yang berbentuk kerucut sampai finish. Kelebihan permainan ini menjadi ketertarikan untuk anak tersendiri dimana memiliki daya tarik mengenalkan corak budaya, dapat menghitung halang rintang yang di lewati anak, mengenalkan pelepah pinang sebagai alat tradisional bermain pada jaman dahulu. Sehingga saat anak bermain dapat menjadi edukasi yang menarik dalam mengenalkan budaya atau keindahan alam yang ada disekitarnya dan. Dalam permainan ini memiliki keseruan

⁶Hasil Observasi awal mengenai kemampuan permainan *Boziges* kearifan lokal terhadap kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Negeri Pembina, Kota Jantho Aceh Besar pada tanggal 11 Oktober 2021.

tersendiri dilakukan di lapangan/ jalan yang membuat anak bebas dalam bergerak sesuai dengan apa yang diinginkan anak. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada TK Negeri Jantho Aceh Besar peneliti memilih judul **“Pengembangan Model Permainan Boziges Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan model permainan Boziges kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan model permainan boziges kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui Pengembangan model permainan boziges kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan model permainan boziges kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang pengembangan model permainan boziges kearifan lokal terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam bidang penelitian anak usia dini terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan boziges kearifan lokal di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk memudahkan guru dalam melakukan aktivitas bermain dengan Pengembangan model permainan boziges kearifan lokal terhadap motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

c. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan bermain yang kreatif dan inovatif melalui permainan boziges kearifan lokal terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Jantho Aceh Besar.

d. Bagi Peserta didik.

Penelitian ini dapat memudahkan anak dalam bermain secara outdoor dengan permainan boziges kearifan lokal yang menyenangkan dan aman untuk anak usia 5-6 tahun.

E. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu merupakan kajian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain dengan mendapatkan hasil yang empiris. Adapun tujuan dari kajian terdahulu ini adalah agar peneliti dapat melihat serta membandingkan antara penelitian yang peneliti teliti dan penelitian lain.

Della Marsella tahun 2020 berjudul (Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Irama di PAUD Anugrah Asiyiyah Kota Bengkulu). Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peranan senam irama dalam meningkatkan motorik kasar anak setelah melakukan senam irama di PAUD Anugrah Asiyiyah Kota Bengkulu. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Sedangkan hasil penelitian yang ditemukan adalah ketika pembelajaran dengan menggunakan senam irama terlihat perkembangan motorik kasar anak berkembang ataupun meningkat setiap pertemuan sehingga anak dari yang tidak bisa melakukan gerakan sederhana menjadi bisa. Anak juga menjadi lebih bersemangat dikarenakan adanya musik sehingga anak menjadi senang dan

ceria dalam melakukan gerakan.⁷ Perbedaan dari penelitian ini adalah meneliti tentang senam irama untuk meningkatkan motorik kasar anak dari setiap pertemuan di sekolah hingga menjadi bisa, dengan metodologi kuantitatif metode deskriptif. Sedangkan persamaan dari penelitian ini meningkatkan motorik kasar anak.

Ika Muslimah tahun 2018 berjudul (Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hikmah Kecamatan Medan Denai). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai dengan berbagai masalah dan cara penyelesaiannya. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan dan penilaian yang sudah dibuat. Kemudian faktor yang mendukung dan menghambat permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sudah berjalan dengan baik.⁸ Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang

⁷Della Marsella, Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Irama di PAUD Anugrah Asiyah Kota Bengkulu, *Skripsi*, Bengkulu: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2020, h. 20.

⁸Ita Muslimah, Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018, *Skripsi*, Medan: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2018, h. 12.

dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Sedangkan persamaannya yaitu penelitian ini menerapkan permainan engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

Ahmad Farid Utsman tahun 2018 Roudlotun Nikmah dan Rohana, berjudul (Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di Ra Al Fattah Pacing Parengan Tuban). Tujuan nya merupakan mengetahui bagaimana peran permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didik RA Al Fattah Pacing parengan Tuban. Untuk menjawab pertanyaan besar tersebut penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan metode pencarian data menggunakan Observasi, Dokumentasi, dan Interview. Hasil penelitian menunjukkan Bahwa Permainan Tradisional (Engklek) Sangatlah Berperan Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Didik RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban, Hal Ini Dapat Dilihat Dari Indikator Banyaknya Prestasi Yang Diraih Oleh Anak Didik RA Tersebut Pada Festival Dan Kompetisi Yang Ada Hubungannya Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak. Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Didik Secara Berkelanjutan, Pendidik Terus Mengasah Kemampuan Motorik Kasar anak didik dengan terus membuat pola kotak-kotak garis engklek dengan variasi yang beragam.⁹ Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif , permainan yang digunakan adalah permainan tradisional.Sedangkan persamaan dari penelitian ini menggunakan

⁹Ahmad Farid Utsman, dkk. Peran Permainan Tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 di RA Al Fattah Parengan Tuban, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No 2, Juli-Desember 2018, h. 13.

metode observasi dan hasil penelitian berperan dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Septian Ade Prasetya dan Anton Komaini, berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cut Mutia Kerinci”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh olah raga melalui permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra sekolah dasar negeri 166/III Cut Mutia Kerinci. Hasil penelitian motorik kasar dengan rata-rata *pre-test* lari 30 meter yaitu 6,47, rata-rata *post-test* yaitu 5,72, mengalami peningkatan sebesar 0,72. Rata-rata *pre-test* kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter yaitu 19,47, rata-rata *post-test* yaitu 17,90, mengalami peningkatan sebesar 1,57 dan rata-rata *pre-test* daya power tungkai *vertical jump* yaitu 2,00, rata-rata *post-test* yaitu 2,03, mengalami peningkatan sebesar 0,03. Hasil analisis lari 30 meter $t_{hitung} (3,125) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Kelincahan lari 4 x 5 meter $t_{hitung} (3,250) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Daya power tungkai $t_{hitung} (3,00) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Simpulan dalam penelitian adalah permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.¹⁰

Ajriah Muazimah dan Ida Windi Wahyuni, berjudul “Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak”. Tujuan Penelitian untuk mengetahui

¹⁰Septian Ade Prasetya dan Anton Komaini, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putran Sekolah Dasar Negeri 166/III Cut Mutia Kerinci, *Jurnal Stamina*. Vol. 2, No. 6, Oktober 2019, h. 13.

permainan tradisional juga merupakan bentuk tradisi dalam kehidupan masyarakat untuk menciptakan suasana dan ekspresi yang menyenangkan dan menggembirakan sehingga dapat membangun karakter anak sejak dini. Permainan tradisional yang dapat dikategorikan baik harus dapat membantu aspek perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis. Hasil penelitian menyebutkan bahwa Permainan tradisional tarik upihcukup mengeksplorasi kemampuan fisik anak-anak. Saat melakukan permainan Tarik upih anak banyak melakukan interaksi dengan sesama, mengontrol emosi, bekerja sama, menghargai temandan mengasah kemampuanberbahasa.¹¹Perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan permainan tradisional tarik upih yang dapat melakukan interaksi dengan sesama teman bermain. Sedangkan, persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah memberikan sebuah media atau permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

F. Definisi Operasional

1. *Boziges* Kearifan Lokal

Bola *zigzag estafet* atau bisa disebut *boziges* merupakan suatu permainan yang membutuhkan suatu kerjasama dan ketangkasan dalam tim..¹² Permainan ini dilakukan oleh anak dengan sistem tim. Setiap tim terdiri dari 2 orang. Inti dari permainan ini melewati halang rintang. Halang rintang ini berupa lintasan yang berbentuk

¹¹Ajriah Muazimah dan Ida Windi Wahyuni, Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, Mei 2020, h. 29.

¹²Husna, *100 Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009), h. 54.

zigzag yang harus dilalui oleh anak dengan menggiring bola dengan kakinya dan bugar. Sedangkan Kearifan lokal adalah adat atau kebiasaan yang sudah mentradisi yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaanya oleh masyarakat sesuai hukum adat tertentu di daerahnya.¹³ Kearifan lokal yaitu suatu adat atau tradisi yang sudah menjwai dalam suatu daerah. Kearifan lokal masih dilakukan sampai saat ini hingga menjadi turun temurun yang dibudayakan dalam aktivitas yang menyenangkan. Salah satu kearifan lokal yang saat ini masih di minati yaitu nyanyian atau musik aceh yang menjadi ciri khas dalam setiap aktifitas dilakukan seperti dalam permainan dan gerakan tarian.

2. Motorik Kasar¹⁴

Motorik kasar adalah gerakan- gerakan anak dalam menggunakan otot- otot besar pada sebagian besar atau bahkan seluruh anggota tubuhnya. Gerakan motorik kasar termasuk melompat, berlari, menendang bola (benda), dan menjaga keseimbangan pada anak usai 5- 6 tahun¹⁵

¹³Siti Syamsiyatun, *Filsafat Etika dan Kearifan Lokal*, (Yogyakarta: Globethic focus 7, 2013), h. 12.

¹⁴Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak ...*,h. 15

¹⁵Santoso Soegeng, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendorinya*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011), h. 43.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritik

1. Konsep Permainan dan Bermain

Permainan adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain. Alat permainan merupakan media pelengkap yang anak lakukan ketika bermain. Dengan alat permainan ini muncullah bermain. Bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadian anak. Bermain bagi seseorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar.¹

Menurut *Freud*, bermain adalah fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Menurut *Jhonson*, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan. Menurut *Sudono*, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.²

Menurut *Singer* mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak

¹Fad. A., *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2014), h. 23.

²Pupung Ardini dkk, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 4.

usianya perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya.³

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.

Dengan demikian kegiatan bermain ini mempunyai tujuan yaitu agar anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud melalui bermain dalam realita sehingga timbul perasaan senang dan lega.⁴

Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Ada beberapa jenis permainan yaitu:⁵

1. Permainan Fungsional (*Functional Play*)
Permainan ini adalah gerakan yang di ulang-ulang, seperti gerakan kaki dan tangan. Bagi anak bentuk permainan fungsional yang dilakukan seperti berlari-lari di lapangan. Tahapan permainan fungsional ini sangat penting karena anak diajarkan untuk mengenal dunia fisik. Permainan fungsional ini dapat di artikan permainan selama periode sensorimotorik.
2. Permainan Konstruktif (*Contructive Play*)
Permainan konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan bentuk fisik untuk membangun atau membuat sesuatu.
3. Permainan Dramatik (*Dramatic Play*)

³Bishop, J.C., dan Curtis, M., *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), h. 30.

⁴Reni Novitasari, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hula hoop pada Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No. 1, Januari 2019, h. 399.

⁵Ralibi Imam Maliki, Fun Teaching, *Jurnal Maranatha edukasi*, Vol. 2, No. 3, Agustus 2008, h. 76.

Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura- pura, yang di mulai ketika anak sudah dapat membayangkan objek memiliki peran tertentu. Dalam permainan ini seperti bermain peran.

4. Permainan dengan aturan (*Games with Play*)

Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan anak dengan memiliki aturan- aturan yang harus di patuhi oleh anak yang memainkannya.

2. Tahapan yang Mempengaruhi Bermain Anak.

Ada beberapa tahapan yang mempengaruhi bermain anak usia dini. Tahapan ini sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan dipilih oleh anak.

Berikut Tahapan yang mempengaruhi bermain anak menurut Hurlock:⁶

a. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda diraihnya.

b. Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c. Tahapan Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

⁶Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1999), h. 56.

Dari penjelasan di atas, maka dapat dipahami bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut.

3. Manfaat Bermain

Adapun Manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:⁷

- a. Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan anggota tubuh anak.
- b. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik.
- c. Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat.
- d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggung jawab, bekerjasama, mematuhi peraturan.
- e. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.

Bermain (*Play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak usia dini bermain itu adalah belajar.

⁷Khobir, A., Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*, Vol. 7, No. 2, Desember 2004, h. 203-206.

4. Konsep *Boziges*

Boziges merupakan suatu permainan yang membutuhkan suatu kerjasama dan ketangkasan dalam tim. Permainan ini dilakukan oleh anak dengan sistem tim. Setiap tim terdiri dari 2 orang. Inti dari permainan ini melewati halang rintang. Halang rintang ini berupa lintasan yang berbentuk zigzag yang harus dilalui oleh anak dengan menggiring bola dengan kakinya.⁸

Permainan ini menerapkan suatu estafet, yaitu permainan yang berkesambungan pada saat melewati halang rintang atau kerucut. *Boziges* dilakukan diluar ruangan atau didalam ruangan, Awalnya menyusun aturan main dengan cara membagikan tim atau kelompok setiap anak. satu kelompok 2 orang anak. Kemudian menyiapkan alat permainan yaitu bola kaki dan *Traffice cone* yang terbuat dari karton berbentuk seperti kerucut itu di letakkan secara lurus kemudian diberi selah antara tengah-tengah *traffic cone* tersebut. Setelah anak dibagikan kelompok, kemudian dijelaskan aturan main dan hukuman apa yang diberikan bagi kelompok yang kalah dan menang. Aturan mainnya anak bermain tidak boleh menyentuh kerucut tersebut dengan bola sampai ke finish saat menggiringi bola kemudian bergantian dengan teman satu kelompok sampai permainan selesai. Kemudian, bergantian lagi dengan teman satu kelompok.⁹

Boziges juga disebut sebagai berjalan berkelok melewati rintangan, permainan *boziges* merupakan gerakan yang menuntut kelincahan serta meningkatkan otot-otot motorik kasar pada anak, kemampuan dalam melatih

⁸Sudono Anggani, *Sumber Belajar & Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h. 7.

⁹Mayke, S., dkk, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h. 67.

keseimbangan anak dengan lintasan berkelok (*zig-zag*) yang berkesambungan sambil mengiringi bola.¹⁰

5. Konsep Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah terdiri dari dua kata, kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*), dalam kamus bahasa Inggris Indonesia *John M. Echols* dan Hassan Sadily, *local* berarti setempat. Sedangkan *wisdom* adalah kebijaksanaan. Secara umum *local wisdom* dapat diartikan sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana. Yang mempunyai nilai baik tertanam dan diikuti oleh masyarakatnya. Kearifan lokal adalah nilai-nilai budaya yang baik yang ada di dalam masyarakat. Nilai-nilai kearifan ini sudah di ajarkan turun temurun.¹¹

Menurut beberapa ahli kearifan lokal antara lain :¹²

- a. Rahyono, Kearifan lokal adalah karya hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain.
- b. Apriyanto, Kearifan lokal adalah nilai yang diciptakan, di kembangkan dan dipertahankan oleh masyarakat yang menjadi pedoman hidup mereka.

Kearifan lokal di suatu daerah tidak hanya menjadi suatu kebijakan yang hanya berlaku di daerah tersebut saja. Melainkan juga di daerah lain sehingga menjadi lintasan daerah atau bahkan suku dan bangsa. Seperti salah satunya yang terkenal di daerah Aceh. Kearifan lokal Di Aceh memiliki ragam keunikan tersendiri dengan nilai luhur yang tertanam di dalam masyarakatnya. Kearifan lokal di Aceh mulai dari bahasa yang digunakan banyak ragam sesuai dengan

¹⁰Sisilia Indah Trisna Ningsih, Pengaruh Lari Zigzag terhadap Perkembangan Motorik Anak, Vol. 7, No. 1, 2019, h.102.

¹¹Danandjaja. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dogeng dan lain-lain*, (Jakarta: Pustaka Utama Grafitri), h .20.

¹²Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam pembentukan Karakter Anak*, (Jakarta: BPNB, 2013), h. 53.

daerahnya, tari- tarian, pakaian adat, rumah adat. Tradisi yang ada di aceh memiliki sejarah yang sangat menarik.

6. Macam- Macam Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki bermacam- macam kreatifitas yang di lakukan sesuai dengan daerahnya masing- masing. Seperti di Aceh kearifan lokal memiliki ciri khas sendiri dimana dari segi tarian, lagu, bahasa pakaian. Adapun macam- macam kearifan lokal di aceh:¹³

a. Tarian Adat

Tarian adat dari Aceh yang sangat terkenal adalah tarian saman. Tari saman memiliki unsur-unsur keindahan seni yang unik dan khas. Tarian ini ditampilkan dengan andalan gerakan tepuk tangan dengan diiringi nyanyian yang di nyanyikan oleh seorang syeh tari. Tarian adat aceh merupakan kearifan lokal yang sering di lakukan pada saat acara besar atau acara sehari- hari seperti perlombaan.

b. Bahasa Daerah

Bahasa yang ada di aceh mempunyai beberapa bahasa daerah yang biasa digunakan sebagai bahasa keseharian seperti bahasa Aceh, bahasa Gayo, bahasa alas dan lain sebagainya. Bahasa daerah memiliki ciri khas tersendiri setiap daerah di Aceh yang berbeda- beda. Dengan adanya perbedaan bahasa ini maka masyarakat dapat mengenal satu sama lain bahasa daerah yang mereka pakai untuk kesehariannya.

c. Lagu Daerah

Lagu daerah memiliki nilai seni dan sisi daya tarik tersendiri. Lagu daerah Aceh ini memiliki percampuran budaya musik melayu, India, Arab yang dibawakan dengan bahasa daerah. Lagu daerah juga mengandung pesan- pesan tertentu oleh berbagai hal, seperti keadaan alam daerah itu, tradisi tempat, hingga pesan moral dari budaya adat atau agama yang berpengaruh di daerah tersebut.

¹³Daud darni, *Budaya Aceh, Dinamika Sejarah dan Globalisasi*, (Banda Aceh: Unsyiah Press, 2005), h. 32.

7. Konsep Motorik Kasar

Motorik adalah kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Motorik adalah sesuatu proses kematangan gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan.¹⁴

Motorik kasar adalah proses seorang anak belajar untuk menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta kecepatan koordinasi mata. Mengembangkan motorik kasar sangat penting agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak terbagi dalam gerakan besar dan gerakan kecil. Gerakan besar melibatkan otot-otot besar tentunya membutuhkan banyak energi, begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan. Bermain aktif mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas.¹⁵

Hurlock, perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan terjadi anak tidak akan berdaya. Kondisi tersebut akan berubah secara cepat pada usia 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir. Anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan

¹⁴Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Fajar Interpretama Offsite, 2011), h.163.

¹⁵Syah Muhibbin, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 100.

anggota badan yang luas yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan bagian otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan sebagainya.¹⁶

Menurut Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, melempar, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.¹⁷

8. Prinsip Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yaitu perkembangan yang menggunakan otot-otot besar. Motorik kasar meliputi, melompat, melempar, berjalan, dan meloncat.¹⁸

- 1) Terjadi perkembangan otot-otot besar cukup cepat pada usia 2 tahun terakhir masa anak kecil. Hal ini memungkinkan anak melakukan berbagai gerakan yang lebih leluasa yang kemudian bisa dilakukannya bermacam-macam keterampilan gerak dasar. Beberapa macam gerak dasarmeliputi: meloncat, berlari, melempar, menangkap, dan memukul berkembang secara bersamaan tetapi dengan irama perkembangan yang berlainan.
- 2) Dengan berkembangnya otot-otot besar, terjadi pulalah perkembangan kekuatan yang cukup cepat, baik pada anak laki-laki maupun perempuan.

¹⁶Hurlock, Elizabeth, B., *Perkembangan Anak Jilid 1...*, h. 65.

¹⁷Sujiono dan Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), h.106.

¹⁸Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak...*, h. 8.

- 3) Pertumbuhan kaki dan tangan secara proporsional lebih cepat dibanding pertumbuhan bagian tubuh yang lain, menghasilkan peningkatan daya ungkit yang lebih besar di dalam melakukan gerakan yang melibatkan tangan dan kaki.
- 4) Terjadi peningkatan koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh yang cukup cepat.
- 5) Meningkatnya kemungkinan dan kesempatan melakukan berbagai macam aktivitas gerak fisik biasa.

Pencapaian kemampuan motorik kasar pada anak usia dini meliputi memindahkan otot-otot besar dalam tubuh, khususnya lengan dan kaki secara sadar dan berhati-hati. Gerakan motorik kasar seutuhnya dikontrol oleh otot besar. Otot besar inilah yang nantinya akan mengatur perkembangan motorik anak. Pada setiap usia, perkembangan gerakan motorik kasar anak semakin berkembang dan kompleks. Misalnya, saat anak umur 4 tahun, anak sangat suka melompat, dari tempat yang lebih tinggi. Saat usianya menginjak 5 sampai 6 tahun, mereka sangat suka berkompetisi, seperti balap sepeda, balap lari, dan lain sebagainya.¹⁹

9. Tahap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar anak usia dini sejak lahir dimulai saat anak lahir. Pada saat lahir posisi janin dengan lutut membungkus. Pada usia 2 bulan sejalan dengan perkembangan kendali motorik pada otak bayi, bayi menunjukkan kemampuan meraih dan menggenggam benda-benda di sekitarnya. Pada usia 3 bulan tulang punggung bayi mulai rata ketika di baringkan. Pada usia 6 bulan bayi sudah dapat mengangkat kepala dan bahu. Bayi juga sudah dapat duduk dengan bantuan. Pada saat bersamaan bayi juga mulai belajar berdiri dan merangkak. Pada

¹⁹Christine Lerin, 105 *Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati* (Jakarta: Transmedia, 2009), h. 1-2.

usia 9 bulan bayi sudah dapat duduk tanpa bantuan. Pada usia 1 tahun bayi dapat berdiri dengan berpegang pada mebel, berdiri tanpa pegangan selama satu atau dua menit. Pada usia 18 bulan bayi sudah dapat berjalan maju mundur dengan bantuan orang lain. Pada usia 3 sampai 5 tahun anak sudah mulai menikmati gerakan sederhana, seperti meloncat, berlari kecil. Anak semakin berani mencoba kegiatan-kegiatan yang lebih menantang.²⁰

Tabel 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan motorik kasar Anak usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	1. Anak mampu berlarian sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 2. Anak mampu melakukan gerakan melompat.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (no 137, 2014)

Menurut Sumantri bermain juga dapat meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran tubuh, mampu bekerja sama. Seperti halnya dalam permainan boziges kearifan lokal ini anak dapat lebih bergerak secara aktif dengan sesuai yang diinginkan anak, sambil mengiringi bola secara bentuk zig-zag. Pada saat anak bermain terdapat kesenangan yang didapatkan dan juga otot-otot motorik nya berkembang secara baik. Dalam

²⁰Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak...*,h. 13.

bermain anak juga dapat belajar bekerja sama seperti di lakukan dalam permainan boziges kearifan lokal ini.²¹

B. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Motorik Anak

Pada anak usia dini aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain maka dapat melatih otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar. Anak yang sehat adalah anak yang aktif kesana kemari tidak hanya duduk melamun, berdiam diri tanpa reaksi karena sifat dasar anak suka bergerak. Dalam Mengembangkan kemampuan motorik, kegiatan bermain dapat dilakukan dengan bantuan alat atau tanpa alat.²² Contoh bermain yang bermanfaat dalam kemampuan motorik kasar adalah permainan boziges kearifan lokal yang melibatkan dua anak atau lebih. Dalam permainan ini anak tertantang dalam melakukannya karena harus melewati haling rintang yang di susun dengan *traffic cone* dan sambil menggiring bola dengan kaki mereka masing-masing.

C. Boziges Kearifan Lokal

Boziges adalah permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan cara anak menggiring bola dengan kaki dan melewati halang rintang *traffic cone* yang berbentuk kerucut yang di letakkan di halaman luar kelas atau lapangan dengan lurus. Didalam permainan ini dasarnya anak belajar dari pengalaman yang

²¹Sumantri dan Mohammad Syarif, *Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 30.

²²Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 11.

didapatkan sendiri. Anak belajar keseimbangan tubuhnya, kelincihan tubuhnya dan juga bekerjasama dalam satu kelompok bersama teman lain.²³

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri. Didalam permainan *Boziges* kearifan lokal ini terdapat sangat banyak manfaat yang didapatkan salah satunya dengan mengumpulkan semua anak menjadi beberapa orang dalam melakukan permainan *boziges* kearifan lokal ini. Dalam permainan ini mengandung unsur daerah Aceh baik dari segi dalam bermainnya dan pembuatan video klipnya. Permainan *boziges* ini dimodifikasikan dengan unsur permainan jaman dahulu yang bernama Tarek sithuk artinya Tarik Melepah Pinang. Pelepah pinang ini dimainkan dengan cara 1 peserta yang menang naik di atas pelepah dan 1 peserta 1 lagi menarik pelepah hingga akhir.²⁴

Dalam permainan ini ada aturan bermainnya, permainan ini biasanya dilakukan ditanah lapang atau di halaman sekolah yang sedikit luas. *Traffic cone* digunakan sebagai halang rintang. Halang rintang permainan ini dipasang menjadi 3 lintasan. Dalam kelompok terbagi menjadi 2 pasangan. Pasangan pertama melewati halang rintang secepat mungkin dengan menggiring bola dengan kaki sampai ke finish, kemudian digantikan kembali oleh teman yang menjadi satu pasangannya agar terjadinya sebuah *estafet* (berkesambungan).²⁵

²³ Sugiarti, *Permainan Tradisional (Untuk Anak Usia 5-6 Tahun)*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009), h. 50.

²⁴ Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam pembentukan...*, h. 60.

²⁵ Fad, A., *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia...*, h. 43.

D. Langkah- langkah Permainan Boziges Kearifan Lokal

Adapun langkah- langkah dalam bermain permainan boziges kearifan lokal, yaitu :²⁶

- 1) Bentuk garis petak untuk tempat bermain
- 2) Letakkan kerucut di tengah- tengah garis tadi
- 3) Kemudian garis berbentuk zigzag mengelilingi kerucut tersebut
- 4) Kumpulkan 10 anak
- 5) Bagikan anak didalam satu kelompok menjadi 2 orang
- 6) Berikan bola kaki kepada tiap tiap tim
- 7) Anak yang bermain memiliki pasangan kelompoknya masing masing
- 8) Kemudian anak yang pertama bersiap untuk mulai bermain dan anak yang kedua berdiri di finish agar nanti setelah itu bertukar untuk menggiring bola
- 9) Apabila salah satu tidak seimbang dalam mennggiring bola maka dikatakan kalah
- 10) Anak yang menang menaiki pelepah pinang, sedangkan yang kalah menarik pelepah pinang tersebut.

E. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Boziges Kearifan Lokal

Adapun kelebihan dalam bermain Permainan Boziges Kearifan Lokal, yaitu:²⁷

- a) Permainan Boziges Kearifan Lokal dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
- b) Dalam permainan ini anak melatih gerakan, dan keseimbangan badan, kaki, tangan.
- c) Didalam tim anak juga diajarkan cara berkerjasama agar dapat bermain secara efektif
- d) Kemudian dalam bermain boziges kearifan lokal anak dengan mudah bereksplorasi sesuai kebutuhannya
- e) Dengan permainan boziges kearifan lokal ini anak juga mengenal dan mengetahui permainan budaya pada jaman dahulu
- f) Melatih konsentrasi anak sambil menggiring bola agar tidak terkena kerucut
- g) Melatih kelincahan, dan kecepatan pada saat anak bermain

²⁶Sudono dkk., *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h. 22.

²⁷Ni Made Vertia Agustine, Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara*, Vol. 10, No. 3, Mei 2022, h. 23.

Adapun Kekurangan dalam bermain Permainan Boziges Kearifan Lokal, yaitu :

1. Apabila anak tidak konsentrasi maka bisa terjatuh
2. Garis bentuk untuk lapangan nya cepat mudah pudar karena dari dibentuk dari kapur
3. Kerucut yang terbuat dari karton akan mudah terlepas ketika terkena hujan atau air
4. Kesulitan dalam mencari pakaian adat Aceh karena dengan keadaan terbatas
5. Item yang terbuat untuk permainan boziges kearifan lokal mudah terkelupas karena terbuat dari kertas.

F. Pengembangan Permainan Boziges kearifan lokal terhadap Motorik Kasar Anak

Permainan boziges kearifan lokal yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan cara anak mengiring bola dan melewati halang rintang *traffic cone* yang berbentuk kerucut yang di letakkan di halaman luar kelas atau lapangan luas dengan lurus. Didalam permainan ini dasarnya anak belajar dari pengalaman yang didapatkan sendiri. Anak belajar keseimbangan tubuhnya, kelincahan tubuhnya dan juga bekerjasama dalam satu kelompok bersama teman lain. Anak juga belajar bagaimana harus jujur dalam bermain agar tidak ada kecurangan atau berbohong dalam kemenangan saat bermain.²⁸

Pada saat bermain boziges ini motorik kasar anak berkembang secara optimal dimana otot kaki yang melakukan penggiringan bola melewati halang rintang *traffic cone* dengan secara berhati-hati agar tidak menyentuh *traffic cone* sampai ke finish dengan bola yang di iringi.

²⁸Mayke, S., Tedja Saputra, *Bermain, Mainan dan Permainan...*, h. 50.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).¹

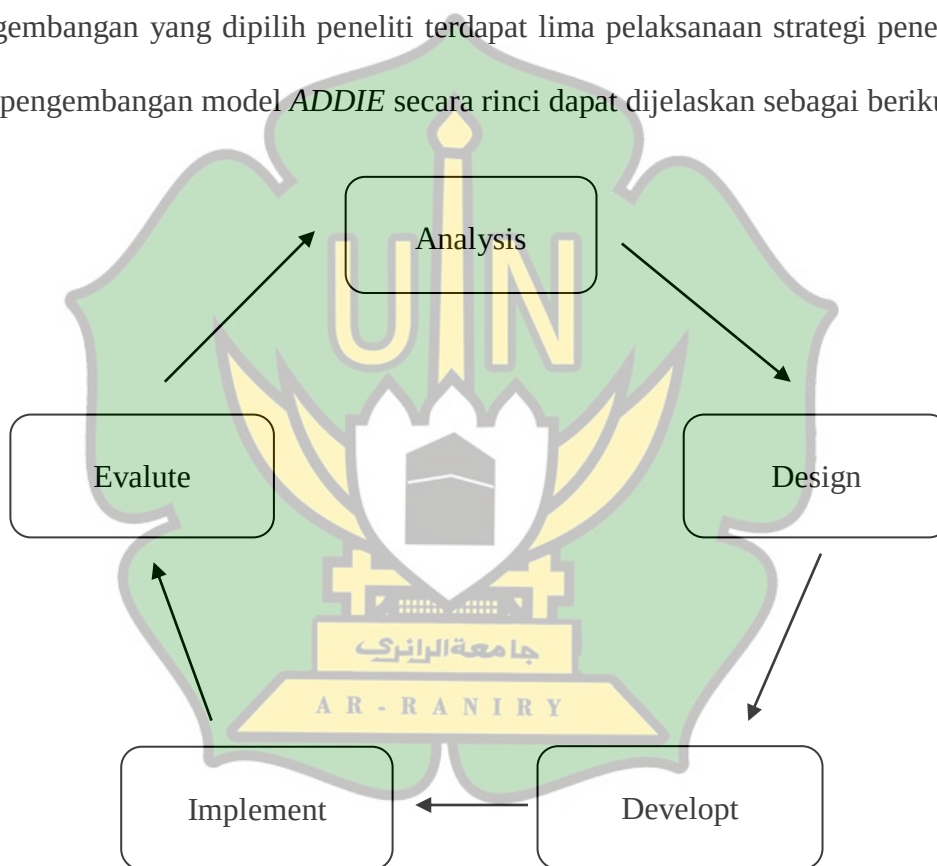
Penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan metode R&D sehingga menghasilkan produk yang baru. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai

¹Sugiono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks 2017), h .26.

pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan model permainan boziges kearifan lokal.²

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan permainan boziges kearifan lokal untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun mengacu pada jenis pengembangan (*Research and Development*). Adapun tahap-tahap pengembangan yang dipilih peneliti terdapat lima pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan model *ADDIE* secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:



Tabel 3.1 Bagan Model *ADDIE*

1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan. Adapun, permasalahan dilapangan peneliti melihat bahwasannya media dan permainan yang sangat minim untuk mengembangkan

²Magono, *Metode Pennelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

kemampuan motorik kasar anak. Oleh sebab itu, penyebabnya anak hanya memfokuskan bermain secara indoor atau di dalam kelas dengan media seadanya.

Kemudian dalam tahap ini peneliti juga menentukan langkah- langkah pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, dan menentukan model penelitian dan pengembangan (model *R&D*) yang sesuai digunakan untuk mengembangkan produk. Adapun model *R&D* yang digunakan adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Reiser* dan *Mollenda*.³

2. Design (Perancangan)

Tahap kedua peneliti melakukan rancangan permainan dan rancangan materi. Dalam melakukan rancangan permainan, peneliti memperhatikan tujuan pengembangan permainan. Adapun tujuan pengembangan permainan adalah untuk menjadikan permainan lebih efektif dan layak sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Kemudian, pada tahap *design* peneliti harus memperhatikan bentuk permainan yang akan dibuat, serta harus memperhatikan unsur- unsur penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan lembar observasi penilaian anak.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan permainan yang telah di rancang menjadi sebuah kenyataan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan permainan boziges kearifan lokal untuk kemampuan

³Yuni Septiani, Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas *Abdurrah* terhadap Kepuasan pengguna menggunakan Metode *Sevqual*, Vol. 3, No. 1, Juli 2020, h. 30.

motorik kasar anak usia 5- 6 tahun. Dalam tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah pengembangan permainan boziges kearifan lokal, kemudian setelah permainan selesai dikembangkan, peneliti melakukan konsultasi kepada ahli materi dan ahli media yang mengacu pada instrumen penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Adapun rancangan instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan Angket lembar Observasi anak sebagai berikut:⁴

Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak
		2. Efektifitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak
		5. Kemenarikan Gambar atau warna yang jelas
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun
3.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Videopermainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D...*, h. 95.

Tabel 3.3 Rancangan Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan tampilan yang menarik
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di dalam video
		4. Ketertarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan local
		6. Ketertarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun
		7. Kualitas daya tarik desain permainan Boziges kearifan lokal
4.	Kelayakan Kegrafisan	8. Bahan pembuatan permainan boziges kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*

Tabel 3.4 Rancangan Lembar Observasi Anak

No.	Lembar Observasi Anak
1.	Anak mampu bermain secara teratur dalam permainan boziges kearifan lokal
2.	Anak mampu melakukan permainan boziges kearifan lokal dengan keseimbangan tubuh
3.	Anak menggiring bola dengan kedua kaki sampai finish
4.	Anak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan mata , kaki, tangan dalam permainan boziges kearifan lokal
5.	Anak mampu menggunakan otot kaki pada saat menggiring bola
6.	Anak bermain permainan boziges kearifan lokal dengan kelincahan gerakan kaki saat melewati halang rintang

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini produk yang telah dikembangkan diuji terlebih dahulu agar kevalidan dan kegunaan bisa sesuai dengan peran dan fungsinya. Tahap uji coba adalah sebagai berikut:

- a. Uji Ahli, uji ahli ini dilakukan oleh (validator) yaitu ahli materi dan ahli media, tahap ini sangat penting dilakukan agar permainan boziges kearifan lokal yang dikembangkan memenuhi standar dan kebutuhan anak. Lembar instrumen validasi akan dinilai oleh validator yang sudah disusun pada tahap development, lembar validasi ini akan menjadi acuan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.
- b. Uji coba produk permainan boziges kearifan lokal, setelah penilaian dari validator selesai, peneliti merevisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari validator. Kemudian setelah selesai merevisi produk, produk siap diujicobakan untuk melihat kelayakan permainan boziges kearifan lokal berdasarkan kriteria penilaian anak sesuai dengan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan permainan boziges kearifan lokal oleh dua pakar ahli materi dan media dan penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak permainan boziges kearifan lokal yang akan dikembangkan.

C. Lokasi Penelitian

Uji coba produk permainan boziges kearifan lokal dilakukan di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar dengan jumlah 10 orang anak usia 5- 6 tahun di kelas TK B. Pemilihan tempat uji coba berdasarkan lokasi observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun waktu uji coba produk dilakukan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2021/2022:

Tabel 3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

No	Lokasi	Jadwal
1.	TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar	11 Oktober 2021
2.	TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar	12 Oktober 2021
3.	TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar	13 oktober 2021

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.⁵

1. Instrumen Validasi Ahli⁶
 - a. Instrumen Kelayakan ahli materi, instrumen ini berbentuk angket kelayakan terkait kesesuaian materi, kelayakan isi, tampilan dan kesesuaian kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun. Kelayakan ahli materi diberikan kepada validator ahli materi sebelum diimplementasikan kesekolah. Setelah validator materi menilai permainan boziges kearifan lokal, peneliti menganalisis data dengan menggunakan skala *likert* untuk melihat persentase

⁵Sudaryo, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 76.

⁶Agung Widhi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), h. 10.

kelayakan permainan, serta ahli materi juga memberikan masukan atau saran dalam pengembangan permainan boziges kearifan lokal.

- b. Instrumen kelayakan ahli media, instrumen ini berbentuk angket kelayakan yang diberikan kepada ahli media terkait kesesuaian permainan yang telah di kembangkan, serta memberikan masukan dan saran untuk permainan yang dibuat oleh peneliti. Kemudian, peneliti menganalisis data menggunakan skala *likert* untuk melihat persentase kelayakan media.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi kemampuan motorik kasar pada anak usia 5- 6 tahun. Peneliti sebelumnya melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli materi dan media agar data yang diperoleh valid dan akurat. Selanjutnya, dilakukan dengan menguji coba permainan boziges kearifan lokal tersebut di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar. Maka peneliti sendiri yang mengisi lembar observasi tentang kemampuan motorik kasar anak dalam memainkan permainan boziges kearifan lokal. Setelah dinilai oleh peneliti lalu menganalisis data dengan skala *likert* untuk melihat persentase kelayakan. Berikut adalah instrumen ahli materi, ahli media dan lembar observasi:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak				

		2. Efektifitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain				
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal				
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak				
		5. Kemenarikan Gambar atau warna yang jelas				
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun				
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun				
3.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Video permainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun				
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal				

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*

Keterangan :

SS	: Sangat Setuju	diberi skor	: 5
S	: Setuju	diberi skor	: 4
RG	: Ragu- ragu	diberi skor	: 3
TS	: Tidak Setuju	diberi skor	: 2
STS	: Sangat Tidak Setuju	diberi skor	: 1

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan tampilan yang menarik				
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran				
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di dalam video				
		4. Ketertarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal				
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan lokal				
		6. Ketertarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun				
4.	Kelayakan Kegrafisan	7. Kualitas daya tarik desain permainan Boziges kearifan lokal				
		8. Bahan pembuatan permainan boziges kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak				
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun				

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D

Keterangan :

SS	: Sangat Setuju	diberi skor	: 5
S	: Setuju	diberi skor	: 4
RG	: Ragu- ragu	diberi skor	: 3
TS	: Tidak Setuju	diberi skor	: 2
STS	: Sangat Tidak Setuju	diberi skor	: 1

Tabel 3.8 Instrumen Lembar Observasi

No.	Butir Pernyataan	Penilaian Pengamatan	
		0	1
		Tidak	Ya
1.	Anak mampu bermain secara teratur dalam permainan boziges kearifan lokal		
2.	Anak mampu melakukan permainan boziges kearifan lokal dengan keseimbangan tubuh		
3.	Anak membawakan bola dengan kedua kaki sampai finish		
4.	Anak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan mata , kaki, tangan dalam permainan boziges kearifan lokal		
5.	Anak mampu menggunakan otot kaki pada saat menggiring bola		
6.	Anak bermain permainan boziges kearifan lokal dengan kelincihan gerakan kaki saat melewati halang rintang		

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta: Bandung, 2013) h. 94

Keterangan:

0 : Tidak

1 : Ya

E. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan menghitung lembar observasi kemampuan motorik kasar yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa permainan boziges kearifan lokal.

1. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum M}{M_{max}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono, (Alfabeta: Bandung, 2013) h. 93.

Keterangan:

x : persentase nilai yang dicari
 $\sum M$: jumlah skor setiap aspek penilaian
 M_{max} : Skor Maksimal tiap aspek penelitian
 100 : Bilangan konstanta

Tabel 3.9 Persentase Kelayakan Produk

Interval	Kriteria
52%	Sangat Tidak Layak
52 - 68%	Tidak Layak
68 - 84%	Layak
84 -100%	Sangat Layak

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, h, 96.

2. Rumus untuk menghitung persentase kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan skala *Guttman* sebagi berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase (%)
 F : Jumlah jawaban yang diperoleh
 N : Jumlah skor maksimal
 100 : Bilangan konstanta

Kemampuan motorik kasar anak di analisis dalam skala *guttman* yang dihitung dari nilai tertinggi 1 dan nilai terendah 0. Skala *guttman* hanya memiliki interval dua saja yaitu “Ya” dan “Tidak”, atau “Setuju” dan “Tidak Setuju”.⁷

Tabel. 3.10 Skoring Skala *Guttman*

Skor Interval	
Ya	Tidak
1	0

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, h, 96.

Persentase lembar observasi kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada tabel 3.11 sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun.

Pencapaian	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber : Johni Dimiyati, 2016, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D...*, h. 96.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Permainan Boziges Kearifan Lokal

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan permainan boziges kearifan lokal berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model *ADDIE* yang telah dikemukakan diatas yaitu:

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap permasalahan, dari hasil observasi dan wawancara. diperoleh keterangan bahwa permainan yang di gunakan di TK Negeri Pembina sangat minim dengan perkembangan motorik kasar anak. Dalam proses belajar permainan dan media untuk anak berkaitan dengan motorik kasar tidak memadai. Oleh sebab itu, stimulasi dalam kemampuan motorik kasar sangat berkurang sehingga anak menjadi tidak aktif dalam bermain diluar kelas. Dengan usia 5- 6 tahun sesuai dengan pertumbuhan tubuh anak seharusnya sangat membutuhkan stimulasi kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan analisis kebutuhan di TK Negeri Pembina tersebut, perlu adanya permainan yang dikembangkan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Adapun permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah permainan boziges kearifan lokal untuk kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun

Sebelum penelitian ini, terdapat penelitian- penelitian yang sudah mengembangkan berbagai macam media dan permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, antara lain adalah penelitian Uswatun Hasanah penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak melalui permainan estafet. Penelitian ini menggunakan *one group pretest – post test design*. Penelitian ini menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Nilai *pretest* didapatkan melalui observasi di TK B pada anak 5- 6 tahun yang berjumlah 15 anak. Setelah nilai *pretest* didapatkan, model permainan estafet di aplikasikan sebanyak 6 kali. *Treatmen* selama 2 minggu pemberian, setelah didapatkan nilai *post test* terhadap ke 15 anak di TK B. Nilai rata- rata *pretest* pada anak usia 5- 6 tahun sebesar 7, 53, kemudian setelah diberikan perlakuan permainan estafet meningkat mencapai rata- rata *post test* sebesar 15, 26. Analisis data kuantitatif pada hal ini di simpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara motorik kasar pada *pretest* dan *post test* penerapan permainan estafet.¹ Yang kedua adalah penelitian dari Maria Hidayanti penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan, penelitian ini menggunakan penelitian Kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti langkah- langkah sistematis. Tahapan- tahapan penelitian dalam model kemmis dan Taggart meliputi: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*Observation*), (4) refleksi (*reflekction*). Penelitian ini dilaksanakan di TK Sangga Winaya Kecamatan Kertajati Kabupaten Majalengka. Didalam hasil akhir peningkatan yang dimaksud adalah sebelum dilakukan permainan bakiak, rata- rata skor keterampilan motorik kasar pada awal tindakan sebesar 59,49% yang mengalami peningkatan sebesar 11,29%. Sedangkan tindakan siklus I ke siklus ke II mengalami peningkatan sebesar

¹Yosie Andriani, Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, Vol. 6, No. 2, Mei 2022, h.13.

16,98%. Kemudian, peningkatan keterampilan motorik kasar anak mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan signifikan.²

Rini Yana Razbhie bahwa adanya pengaruh latihan dasar lari *zig-zag estafet* terhadap penguasaan teknik dasar *dribbling* pada permainan sepakbola SDN Sungapan Kecamatan Kadudampit, metode yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil penelitian telah dilakukan analisis data dan hasil pengolahan data terdapat pengaruh dari latihan *zig zag* terhadap keterampilan menggiring bola. Ini bisa dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh ketika melakukan tes awal adalah 19,88 detik dengan simpangan baku 1,25. Sedangkan hasil tes akhir menunjukkan nilai rata-rata 17,08 detik dan simpangan baku 0,79 detik, dan *gain score* nilai rata-rata 5,26 dan simpangan baku 0,72. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari tes awal dan tes akhir. Dan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} (10,86) > t_{tabel} (1,76)$, maka H_0 ditolak.³

2) Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis, kemudian peneliti melakukan rancangan awal terhadap permainan *bozigos kearifan lokal* yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap permainan *bozigos kearifan lokal*. Peneliti menggunakan Alat dan Bahan antara lain:

²Maria Hidayanti, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, No. 1, April 2013, h. 37.

³Yosie Andriani, *Pendidikan Anak Usia Dini...*, h. 11- 13.

Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Permainan Boziges Kearifan Lokal

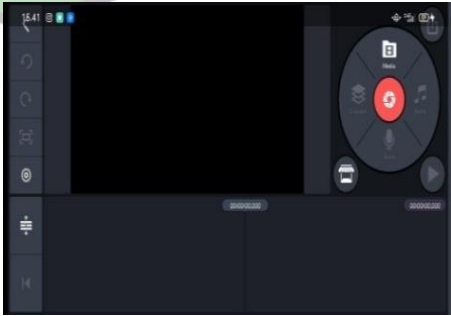
No	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat : Camera/hp, laptop, gunting, spidol, cutter, greensceen, Bola kaki Bahan : Tepung	

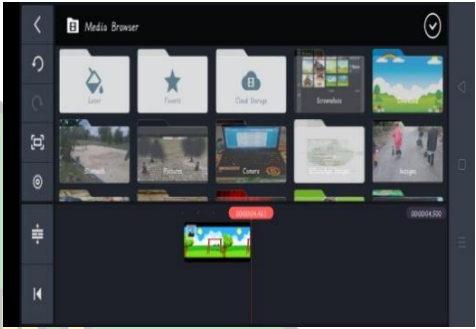
Desain awal dari permainan boziges kearifan lokal yaitu mencari lokasi untuk dijadikan tempat bermain. Peneliti mendesain awal permainan di jalan yang sesuai dengan permainan tersebut. Kemudian adapun langkah-langkah rancangan permainan boziges kearifan lokal:

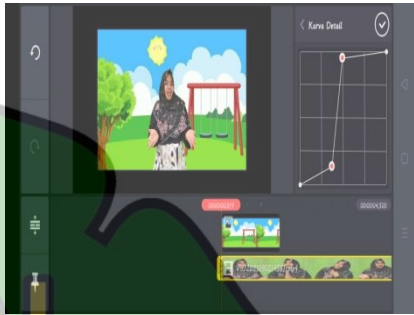
Tabel 4.2 Langkah – langkah Rancangan Permainan Boziges Kearifan Lokal

1.	Mencari lokasi yang cocok untuk dijadikan tempat bermain permainan boziges	
2.	Kemudian bagikan kelompok anak menjadi dua orang dalam satu kelompok	
3.	Jelaskan aturan main	
4.	Kemudian anak mulai bermain permainan boziges sambil menggiring bola dengan kaki	

Ketika permainan boziges kearifan lokal berlanjut, kemudian pengambilan video yang akan di proses dalam pengeditan video melalui aplikasi. Video yang siap di edit akan di desain ke dalam bentuk DVD. Adapun langkah- langkah rancangannya sebagai berikut:

1.	Kemudian pasangkan greenscreen atau kain warna hijau di tiang atau di tempelkan di dinding	
2.	Kemudian berdiri di tengah-tengah greenscreen tersebut, dan menjelaskan apa saja yang terdapat dalam permainan boziges kearifan lokal	
3.	Download beberapa background sesuai dengan yang diinginkan melalui google, kemudian simpan	
4.	Buka kembali aplikasi kinemaster untuk memulai pengeditan video awal, tekan media	

5.	Lalu muncul halaman galeri, pilih background yang sudah di donwload tadi, kemudian tekan ok	
6.	Setelah tekan ok muncul lah gambar background yang di pilih	
7.	Kemudian kembali ke halaman aplikasi kinemaster dan muncul lah latar video seperti di gambar	
8.	Setelah itu masukkan video yang akan di edit dengan menekan tombol lapisan	

9.	Lalu video yang telah di lapiskan di atas background, kemudian tekan kunci kroma untuk menghilangkan latar hijau di vidoe	
10.	Setelah itu atur efek dan atur latar agar video menyatu dengan background	
11.	Kemudian video selesai di edit dan di cetak ke dalam bentuk DVD	

Setelah permainan boziges kearifan lokal didesain oleh peneliti baru pemain tersebut di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar permainan dalam DVD di bawah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Permainan Bozigos Kearifan Lokal sebelum Validasi

No	Keterangan	Gambar
1.	Cover Video	
2.	Slide Video pertama	
3.	Slide Video kedua	
4.	Slide Ketiga	

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah permainan boziges kearifan lokal didesain, Kemudian produk tersebut dikonsultasikan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk pemberian komentar dan penilaian pada permainan boziges kearifan lokal dengan mengisi instrumen lembar validasi. Saran dan masukan dijadikan acuan untuk merevisi perbaikan terhadap permainan boziges kearifan sebelum diimplementasikan di TK Negeri Pembina Kota Jantho pada anak usia 5-6 tahun kelas B. Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan adalah :

a. Validasi ahli

1) Ahli Materi

Produk awal permainan boziges kearifan lokal yang telah selesai didesain kemudian divalidasikan oleh ahli materi. Adapun hasil validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak				4
		2. Efektifitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain				4
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal				4
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak				4

		5. Kemenarikan Gambar atau warna yang jelas				4
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun			3	
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun				4
4.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Video permainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun			3	
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal			3	
Frekuensi					3	6
Jumlah skor					9	24
Total skor			33			
Rata-rata			3,66			
Persentase			92%			
Kriteria			Sangat Layak			

$$x = \frac{33}{36} \div 100 = 92\%$$

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai, dengan jumlah frekuensi 9 dan 24, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata-rata skor 3,66 dengan skor maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa permainan boziges kearifan lokal sangat layak digunakan untuk kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

2) Ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media.

Adapun Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan tampilan yang menarik				4
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran			3	
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di Video			3	
		4. Ketertarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal			3	
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan local			3	
		6. Ketertarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun			3	
4.	Kelayakan Kegrafisan	7. Kualitas daya tarik desain permainan Boziges kearifan lokal			3	
		8. Bahanpembuatan permainan boziges kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak			3	
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun			3	
Frekuensi					8	1
Jumlah skor					24	4
Total skor			28			
Rata-rata			3,11			
Persentase			78%			
Kriteria			Layak			

Sumber: Hasil Validasi Permainan Boziges Kearifan Lokal oleh Ahli Media

$$x = \frac{28}{36} \div 100 = 78\%$$

Berdasarkan tabel penilaian permainan boziges kearifan lokal oleh ahli media, jumlah total skor yang didapat adalah 28, jumlah frekuensi 8 dan 1, maka jumlah rata-rata adalah 3,11, persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian bahwa permainan boziges kearifan lokal dinyatakan layak untuk digunakan.

b. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan pengembangan permainan boziges kearifan lokal pada kemampuan motorik kasar anak, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dengan komentar dan saran dari validator sebagai acuan. Revisi produk pengembangan permainan boziges kearifan lokal adalah sebagai berikut:

1) Ahli Materi

Setelah dilakukan penilaian permainan *bogizes* kearifan lokal oleh validator ahli materi, peneliti mendapat saran dan komentar dari validator. Adapun saran dan komentar pada saat konsultasi dengan ahli materi dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6 Komentar dan Saran dari Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Lina Amelia M.Pd	Penutup videonya sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan sekilas manfaat permainan dan terakhir ajak anak untuk melakukan Contoh : “nah teman-teman, permainan ini sangat bagus untuk melatih kemampuan motorik kasar,	Permainan sudah dapat digunakan

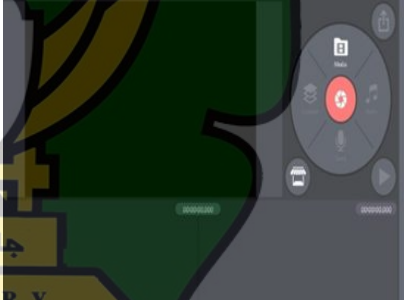
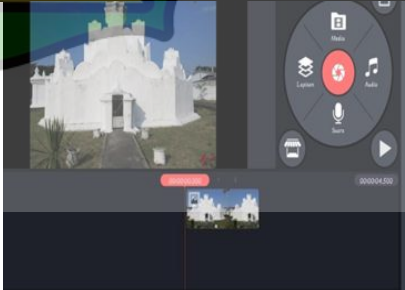
	agar kita sehat dan lincah, asyik kan bermainnya teman- teman? Yuk di coba permainnya, selamat mencoba teman- teman	
--	---	--

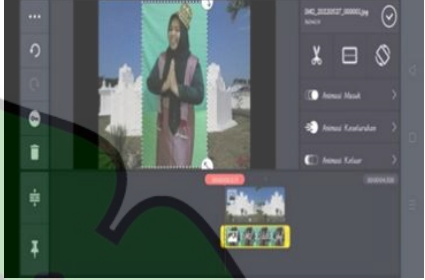
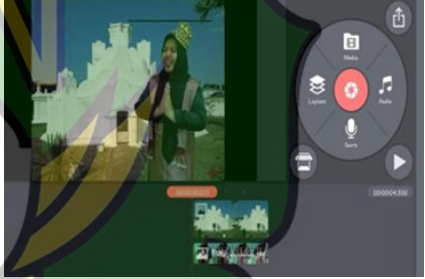
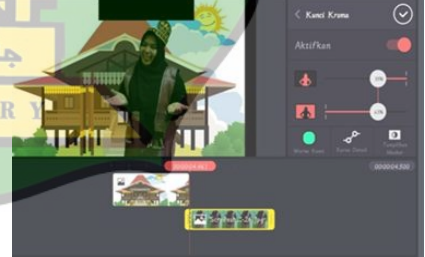
Berdasarkan tabel tersebut, validator menjelaskan bahwa dalam mendesain video permainan *boziges* kearifan lokal masih kurang. Dalam video permainan ini sebaiknya penutup di lengkapi dengan penjelasan sekilas manfaat dan terkahir ajak anak untuk bermain permainan tersebut.

Oleh sebab itu, berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi tersebut, peneliti menambahkan beberapa materi dalam desain video yang awalnya tidak menjelaskan manfaat dan akhir video tidak adanya penutupan yang ada hanya pembukaan awal vidoe. Kemudian, peneliti juga menambahkan manfaat dan tata cara bermain *boziges* kearifan lokal. Adapun rincian pembuatan tambahan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pembuatan Tambahan Boziges Kearifan Lokal

No	Keterangan	Gambar
1.	Menyiapkan greenscreen atau kain hijau untuk dijadikan latar dasar	

2.	Kemudian berdiri ditengah-tengah latar hijau. Setelah itu menjelaskan manfaat dan mengajak anak untuk bermain	
3.	Lalu Menambahkan ajakan kepada anak agar dapat mengikuti dan bermain dengan menyenangkan	
4.	Kemudian buka aplikasi kinemaster untuk pengeditan	
5.	Setelah itu memilih background yang bercorak aceh	

6.	Lalu tekan lapisan, kemudian muncul seperti pada gambar, tekan media untuk menampilkan halaman galeri untuk dipilih video yang akan di lapisan	
7.	Setelah itu muncullah video seperti di gambar, lalu tekan kunci kroma agar latar video sesuai dengan background	
8.	Kemudian jadilah sebuah video yang menjelaskan tentang manfaat dari permainan <i>boziges</i>	
9.	Kemudian video penambahan penutup di ujung video	

Setelah revisi produk dari ahli materi selesai dibuat, maka total isi materi permainan adalah 9 tabel. Berikut rincian permainan yang sebelum dan sesudah direvisi dari ahli materi:

Tabel 4.8 Permainan *Boziges* Kearifan Lokal Sebelum Dan Sesudah Direvisi Ahli Materi

No.	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
1.			Pada slide pertama pembuka dan penjelasan manfaat permainan dengan digantikan pakaian aceh agar lebih dapat kearifan lokalnya
2.			Ditambahkan tulisan pada penjelasan manfaat permainan agar mudah dipahami
3.			Menambahkan video penutup, dan background rumoh aceh dibelakang video

Adapun penambahan pembuatan tersebut adalah: pertama slide video cover, yaitu dengan mengedit foto anak dan peneliti kemudian di jadikan sampul atau cover depan video. Kemudian penambahan penjelasan tentang manfaat permainan boziges kearifan lokal dengan bahasa yang sesuai anak usia 5- 6 tahun. Dalam penjelasan manfaat juga ditambahkan tulisan agar mudah dipahami dan

dibaca. Setelah itu, penambahan untuk penutup ujung video, dimana dalam menjelaskan penutup juga ada kata mengajak anak- anak yang menonton video tersebut untuk bermain dan mengikuti permainan *boziges* kearifan lokal.

2) Ahli Media

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, maka peneliti membawa produk tersebut ke ahli media untuk divalidasi tentang kegrafisan, bahasa, isi, dan penyajian dalam pembuatan produk tersebut. Setelah divalidasi oleh ahli media, maka akan didapat saran dan komentar dari ahli media tentang permainan *boziges* kearifan lokal. Adapun saran dan komentar ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Komentar dan Saran dari Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Dewi Fitriani,M.Ed	Konten <i>boziges</i> terlalu pendek dibandingkan durasi keseluruhan video Tidak kelihatan kearifan lokal yang khas anak bermain <i>boziges</i> Langsung memperlihatkan kearifan lokal	Permainan sudah dapat digunakan

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			Penambahan sudah memunculkan kearifan lokal dengan mengenakan pakaian adat aceh
2.			Cover pada video digantikan backgroundnya menjadi pintu aceh
3.			Menambahkan permainan jaman dulu yang berasal dari aceh yaitu tarek sithuk
4.			Menambahkan bermain tarek sithuk ke dalam modifikasi permainan boziges kearifan lokal

Berdasarkan tabel tersebut, komentar dan saran dari validator ahli media berupa penambahan konten *boziges* harus durasi panjang dibanding pembuka dan penutup. Memperlihatkan kearifan lokal yang khas dalam permainan tersebut. Sebaiknya lebih bagus tambahkan corak adat aceh nya di pakaian anak. Kemudian agar memperindah dalam pembuatan video memilih background yang sesuai

dengan kearifan lokal aceh. Tambahkan juga kata- kata atau menyampaikan aturan main dan langkah- langkah bermain sehingga anak mudah memahami dan mengikuti saat bermain.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap Implementasi pada penelitian ini merupakan tahap melakukan uji coba setelah melakukan revisi produk. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba terbatas pada hari kamis 16 Februari 2022 di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar. Peneliti melakukan uji coba terbatas pada anak kelas B dengan jumlah 10 anak . Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk permainan *boziges* kearifan lokal tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan motorik kasar anak dalam bermain *boziges* kearifan lokal. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan motorik kasar anak dalam permainan *boziges* kearifan lokal.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran yang baik. Pada tahap ini peneliti memberikan nilai pada lembar angket kemampuan motorik kasar anak dalam permainan *boziges* kearifan lokal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Butir Pernyataan	Hasil Indikator yang dicapai	
		0	1
		Tidak	Ya
1.	Anak mampu bermain secara teratur dalam permainan <i>boziges</i> kearifan lokal	1	9

2.	Anak mampu melakukan permainan boziges kearifan lokal dengan keseimbangan tubuh	1	9
3.	Anak menggiring bola dengan kedua kaki sampai finish	1	9
4.	Anak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan mata , kaki, tangan dalam permainan boziges kearifan lokal	5	5
5.	Anak mampu menggunakan otot kaki pada saat menggiring bola	0	10
6.	Anak bermain permainan boziges kearifan lokal dengan kelincahan tubuh	0	10
Frekuensi		4	6
Jumlah Skor		0	52
Jumlah total skor		52	
Rata-rata		10	
Persentase		87	
Kriteria		Berkembang Sesuai Harapan	

Sumber : Johni Dimiyati, 2016, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*

Berdasarkan tabel diatas, jumlah skor 52, peserta yang di uji 10 anak dan pernyataan untuk satu anak ada 6 pertanyaan, sehingga rata- rata skor 10. Persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 87 dengan kriteria Berkembang sesuai harapan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data- data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa permainan *boziges* kearifan lokal layak digunakan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Setelah permainan *boziges* kearifan lokal diimplementasikan di TK Negeri Pembina, selanjutnya peneliti melakukan penelitian hasil kemampuan motorik kasar anak dalam permainan *boziges* kearifan lokal layak atau tidaknya dengan yang diharapkan. Maka hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti tentang permainan *boziges* kearifan lokal untuk kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan kriteria layak untuk digunakan sesuai hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina dengan hasil persentase 87 dengan kriteria Berkembang sesuai harapan dalam mengembangkan motorik kasar.

1. **Kelayakan Permainan Boziges Kearifan Lokal**

Setelah dilakukan pengembangan, kemudian dilakukan Proses kelayakan permainan *boziges* kearifan lokal, dilihat dari hasil penilaian yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui hasil kelayakan permainan tersebut, peneliti mendapatkan penilaian sebagai berikut :

a. **Validasi Ahli Materi**

Penilaian lembar validasi oleh ahli materi pada produk Permainan *boziges* kearifan lokal terdapat saran dan komentar yang digunakan peneliti untuk merevisi produk agar layak digunakan. Adapun penilaian dari dosen ahli materi memperoleh hasil persentase 92% yang masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian lembar validasi oleh ahli media pada produk Permainan *boziges* kearifan lokal terdapat saran dan komentar yang digunakan peneliti untuk merevisi produk agar layak digunakan. Adapun penilaian dari dosen ahli media memperoleh hasil persentase 78% yang masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

c. Lembar Observasi

Produk permainan *boziges* kearifan lokal telah dikembangkan, selanjutnya di uji coba skala kecil di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar pada kelas B. Penilaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun saat uji coba dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil persentase yang diperoleh adalah 87 yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Permainan Boziges Kearifan Lokal

Penelitian ini mengembangkan suatu produk video pembelajaran, yaitu permainan *boziges* kearifan lokal untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan permainan *boziges* kearifan lokal diharapkan proses pembelajaran khususnya pembelajaran di luar kelas dapat lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu model penelitian pengembangan dengan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama adalah *Analysis* dimana tahap ini adalah tahap dalam mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan peneliti.

Tahap Kedua adalah *design*, setelah analisis permasalahan dilakukan, kemudian peneliti mendesain produk permainan *boziges* kearifan lokal untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Tahap ketiga adalah *development*, tahap pengembangan merupakan tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Kemudian pada tahap ini dilakukan revisi produk dari saran- saran dan masukan validator agar produk lebih efektif dan layak digunakan. Tahap keempat adalah tahap *implementation*, yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 5- 6 tahun. Tahap Kelima adalah *evaluate*, yaitu hasil akhir produk permainan *boziges* kearifan lokal yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak 5- 6 tahun.

2. Kelayakan Permainan *boziges* kearifan lokal

Kelayakan permainan *boziges* kearifan lokal dilihat pada lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar angket penilaian. Berdasarkan penilaian lembar validasi ahli materi, dengan jumlah frekuensi 3 dan 6, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata- rata skor 3,66 dengan skor maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa permainan *boziges* kearifan lokal sangat layak digunakan. Sedangkan untuk penilaian lembar validasi ahli media jumlah frekuensi 8 dan 1,

persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian bahwa permainan *boziges* kearifan lokal dinyatakan Layak untuk digunakan. Untuk penilaian angket kemampuan motorik kasar anak jumlah skor adalah 52 dengan jumlah rata- rata 10, Berdasarkan data tersebut, maka hasil lembar observasi kemampuan motorik kasar anak yang didapat berdasarkan uji coba skala kecil adalah 87 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah permainan *boziges* kearifan lokal.

Permainan yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan *boziges* kearifan lokal dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap yaitu: *Analysis*, menganalisis masalah dan kebutuhan anak. *Design*, langkah pembuatan permainan *boziges* kearifan lokal. *Development*, Pengembangan permainan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk dari saran dan masukan masing- masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian angket kemampuan motorik kasar anak. *Evaluation*, adalah - hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas permainan.

2. Penilaian Kelayakan Permainan *boziges* kearifan lokal yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik kasar anak memiliki hasil penilaian dari masing-masing ahli, penilaian dari validator ahli materi mendapatkan jumlah frekuensi 3 dan 6, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata- rata skor 3,66 dengan skor maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92%

3. dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media jumlah skor yang didapat 28, jumlah frekuensi 8 dan 1, maka jumlah rata- rata 3,11, persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78% dengan kategori layak. Kemudian. Adapun untuk hasil angket lembar observasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar, yang dinilai oleh peneliti mendapat jumlah total skor adalah 52, jumlah pertanyaan 6 pertanyaan, sehingga mendapat jumlah rata- rata 10 dengan memperoleh hasil 87 yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

B. Saran

Pengembangan dan kelayakan dari permainan *boziges* kearifan lokal masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan :

1. Bagi penulis dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada permainan *boziges* kearifan lokal lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar secara efektif.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap permainan terutama permainan *boziges* kearifan lokal agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagi guru dapat menerapkan Permainan *boziges* kearifan lokal dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar sehingga motorik anak dapat berkembang secara optimal dan efisien.



DAFTAR PUSTAKA

- A., Fad. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- A., Khobir. (2003). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*, 7(4):203-206.
- Andriani Tuti. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 9(1):38
- Arikunto Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ade Prasetya Septian dkk. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siwa Putran Sekolah Dasar Negeri 166/ III Cut Mutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6):13.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar & Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Andriani Rini dkk. (2016). Meningkatkan motorik kasar melalui bermain bola kelompok B di tk Nusantara Kec. Marangkayu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran AUD*, 1(5):56.
- Ardini, Pupung dkk. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Curtis, M., dkk. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Jakarta: PT Grasindo.
- Danandjaja. (2013). *Ilmu Dogeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafitri.
- Darni, Daud. (2005). *Budaya Aceh, Dinamika Sejarah dan Globalisasi*. Banda Aceh : Unsyiah Press.
- Darmaji Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Elizabeth, B., Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Edy Subroto S. (2017). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Kediri: Genteng press.
- Fajar Dhias Widiya Permana. (2013). Perkembangan keseimbangan pada Anak Usia Dini ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Media Keolahragaan Indonesia*, 3(1): 25.

- Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: prenatalmedia group.
- Farid Ahman Utsman, dkk. (2018). Peran Permainan Tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 di RA Al Fattah Parengan Tuban. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2):13.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna. (2009). *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hasanah Uswatun. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1):54
- Hari Yudi Rayanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2*. Kota Pasuruan: lembaga akademik.
- Hidayanti Maria. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1):56
- Imam Maliki Ralibi. (2008). Fun Teaching. *Jurnal Maranatha Edukasi*, 2(3):76.
- Indah TrisnaNingsih Silsila. (2019). Pengaruh Lari Zig-zag terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Edukasi Anak*, 7(1):102.
- Lerin Chestrine. (2009). *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati*. Jakarta: Transmedia.
- Muazimah Ajriah dkk. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1):29.
- Marsella Della. (2020). Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Irama di PAUD Anugrah Asiyiyah Kota Bengkulu: *Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun*.
- Muslimah. (2018). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun: *Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Magono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- M.A, Mansur. (2013). *Pendidikan Anak Usia dini dalam Islam*. Jakarta: Pusat pelajar.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Cimanggis: Kencana.
- Mulyasa. (2004). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. (2014). *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mohammad Somantri Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mayke. S & Tedja Saputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ningsih Tria. (2019). Lari Zigzag terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan*, 7(1):45
- Novitasari Reni. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1): 399.
- Samsudin. (2013). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soegeng Santoso. (2011). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiarti. (2009). *Permainan Tradisional (Untuk Anak Usia 5-6 Tahun)*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. (2015). *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam pembentukan Karakter Anak*. Jakarta: BPNB.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks

Sunanih. (2007). Kemampuan Huruf ABJAD Bagi Anak Usia Dini bagian dari Perkembangan Bahasa, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No.1.

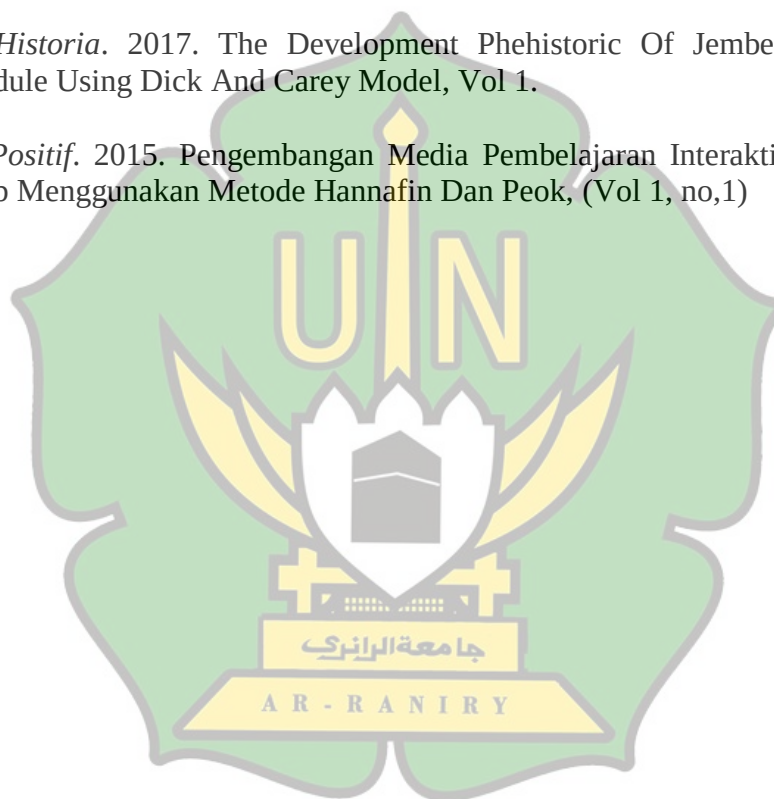
Susanto Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: *Fajar Interpretama Offsite*.

Septiani Yuni, (2022). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik *Universitas Abdurrah* terhadap Kepuasan pengguna menggunakan Metode Sevqual, Vol.3, No.1

Siti Syamsiyatun, *Filsafat Etika dan Kearifan Lokal*, (Yogyakarta: Globethic focus 7, 2013), h. 12.

Jurnal Historia. 2017. The Development Pehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model, Vol 1.

Jurnal Positif. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peok, (Vol 1, no,1)



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 11517 /Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :**
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- 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 Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, 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 istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 22 Juli 2020

MEMUTUSKAN

- PERTAMA :** Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M. Pd
 2. Rani Puspa Juwita M. Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi

Nama : Siti Zahrah
NIM : 160210064
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Boziges Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT : 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 : 31 Agustus 2021

An. Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12814/Un.08/FTK-I/TL.00/08/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Negeri Pembina

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SITI ZAHRAH / 160210064**
Semester/Jurusan : **XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Alamat sekarang : **Kota Jantho Aceh Besar**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Model Permainan Boziges Kearifan Lokal terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Jantho Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 September 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 23 November
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA KOTA JANTHO
Jl. Utama Gampong Bukit Meusara Kecamatan Kota Jantho
Telp. 085260348965 E - mail : tknpembinakotajantho@gmail.com



Surat Keterangan Penelitian

NO : / TKN / III / 2022

Kepala TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Jantho Kabupaten Aceh Besar, dengan ini
Menerangkan :

Nama : Siti Zahrah
NIM : 160210064
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jln Cempaka No. 53 Gampong Jantho Makmur
Kecamatan Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar.

Benar yang namanya tersebut telah mengadakan penelitian di TK Negeri Pembina,
dalam rangka Menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
pada Universitas Islam Negeri Ar – Raniry dengan Judul **“Pengembangan Model
Permainan Boziges Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia 5-6
Tahun di TK Negeri Pembina Kota Jantho Aceh Besar”**.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kota Jantho, 16 Maret 2022
Kepala TK Negeri Pembina


Nurhayati, S.Pd
NIP. 19650624 198603 2 021





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

Nomor : B-1170/Un.08/Kp.PIAUD/09/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

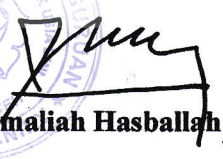
Dengan hormat,

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 memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Zahrah
NIM : 160210064
Judul : Pengembangan Model Permainan *Boziges* Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Pembina Jantho Aceh Besar
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 10 September 2021
Ketua Prodi PIAUD


Jamaliah Hasballah



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

Nomor : B-1169/Un.08/Kp.PIAUD/09/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,
Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

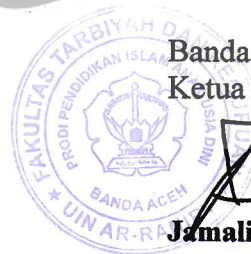
Dengan hormat,

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 memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Siti Zahrah
NIM	: 160210064
Judul	: Pengembangan Model Permainan <i>Boziges</i> Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Pembina Jantho Aceh Besar
Kegiatan	: Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 10 September 2021
Ketua Prodi PIAUD



Jamaliah Hasballah
Jamaliah Hasballah

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN LOKAL

LEMBAR VALIDASI MATERI

A. Petunjuk

- ✓ Lembar Validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi
- ✓ Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat sesuai

B. Penilaian Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak				✓
		2. Efektifitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain				✓
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal				✓
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak				✓
		5. Kemeharikan Gambar atau warna yang jelas				✓
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun			✓	
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun				✓

4.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Video permainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun			✓	
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal			✓	

C. Saran dan Rekomendasi (Untuk Keperluan Perbaikan)

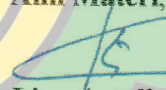
Penutupnya sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan sekilas manfaat permainan dan terakhir ajak anak untuk melakukan

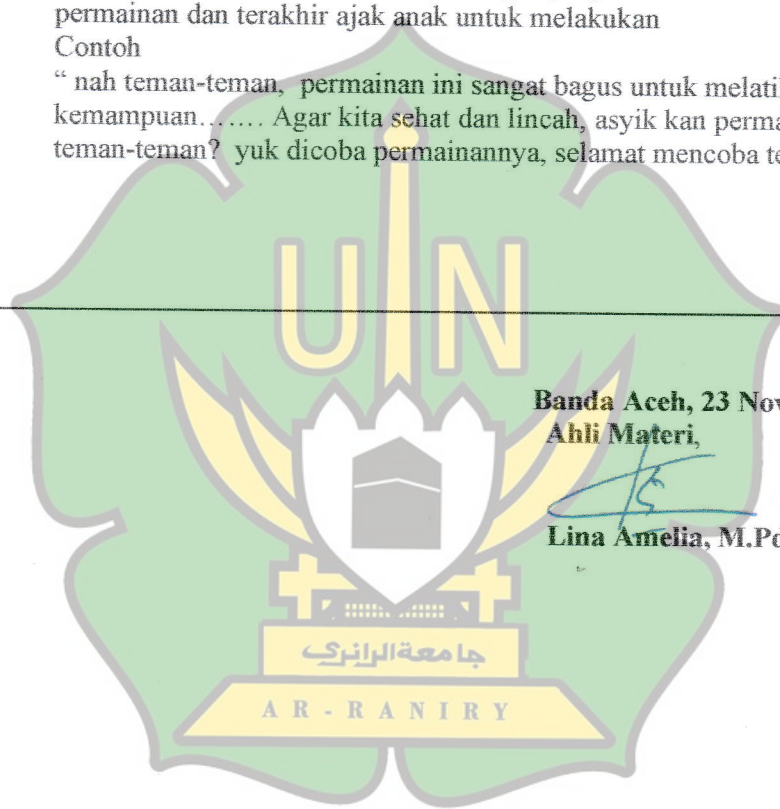
Contoh

“ nah teman-teman, permainan ini sangat bagus untuk melatih kemampuan..... Agar kita sehat dan lincah, asyik kan permainannya teman-teman? yuk dicoba permainannya, selamat mencoba teman-teman

Banda Aceh, 23 November 2021

Ahli Materi,


Lina Amelia, M.Pd



INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN LOKAL

LEMBAR VALIDASI MATERI

A. Petunjuk

1. Lembar Validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat sesuai

B. Penilaian Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak				✓
		2. Efektifitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain				✓
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal				✓
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak				✓
		5. Kemenarikan Gambar atau warna yang jelas				✓
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun			✓	
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun				✓

4.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Video permainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun			✓	
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal			✓	

C. Saran dan Rekomendasi (Untuk Keperluan Perbaikan)

Permainan sudah dapat digunakan



Banda Aceh, 23 November 2021

Ahli Materi,


Lina Amelia, M.Pd

Media - konsu I

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN LOKAL LEMBAR VALIDASI MEDIA

A. Petunjuk

1. Lembar Validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan :

1. Sangat Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai

B. Penilaian Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan tampilan yang menarik			✓	
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran		✓		
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di dalam video			✓	
		4. Ketertarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal		✓		
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan lokal			✓	
		6. Kemenarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun		✓		

4.	Kelayakan Kegrafisan	7. Kualiti daya tarik desain video permainan Boziges kearifan lokal			✓
		8. Bahan pembuatan permainan boziges kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun			✓

C. Saran dan Rekomendasi (Untuk Keperluan Perbaikan)

-Konten boziges terlalu pendek dibandingkan durasi keseluruhan video.

-Tidak kelihatan kearifan lokal yang khas saat anak bermain boziges.

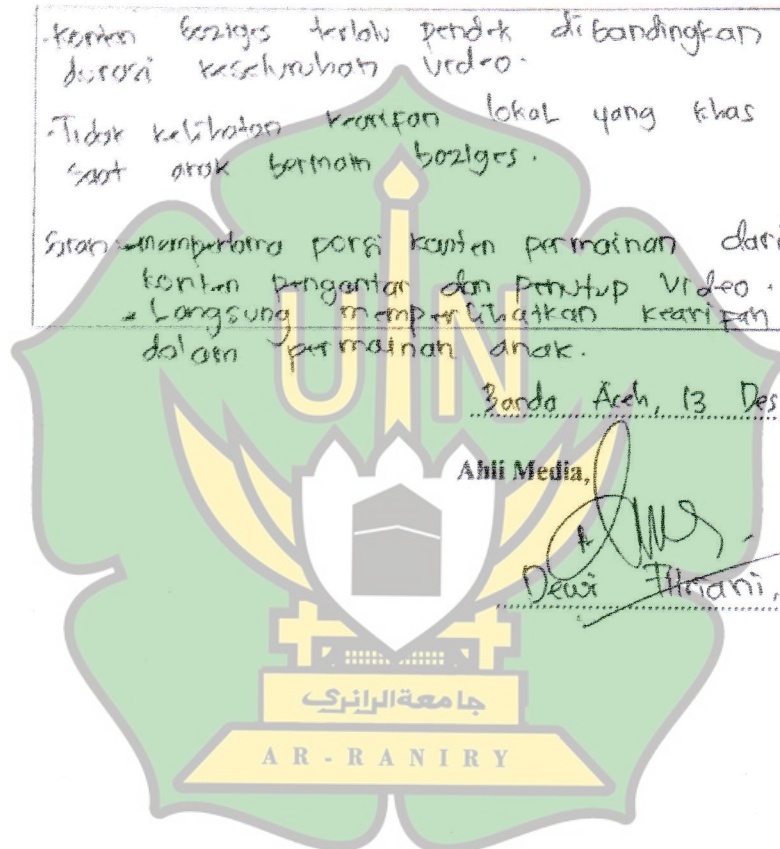
Saran untuk perbaikan pada konten permainan daripada konten pengantar dan penutup video.

-Langsung memperlihatkan kearifan lokal dalam permainan anak.

Banda Aceh, 13 Des 2021

Ahli Media,

Dewi Fitriani, M.Ed.



**INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN LOKAL
LEMBAR VALIDASI MEDIA**

A. Petunjuk

1. Lembar Validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan :

1. Sangat Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai

B. Penilaian Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan tampilan yang menarik				√
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran			√	
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di dalam video			√	
		4. Ketertarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal			√	
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan lokal			√	
		6. Ketertarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun			√	
		7. Kualitas daya tarik desain permainan Boziges kearifan lokal			√	

4.	Kelayakan Kegrafisan	8. Bahan pembuatan permainan bozigos kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak			√	
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun			√	

C. Saran dan Rekomendasi (Untuk Keperluan Perbaikan)

Media Permainan sudah dapat digunakan



Banda Aceh, 20 Desember 2021

Ahli Media,

Dewi Fitriani, M. Ed

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Nama Anak : Muhammad Syarkan

Sekolah : TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar

a. Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh peneliti
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai
3. Kriteria penilaian

0: Tidak

1: Ya

No.	Butir Pernyataan	Penilaian Pengamatan	
		0	1
		Tidak	Ya
1.	Anak mampu bermain secara teratur dalam permainan boziges kearifan lokal	✓	
2.	Anak mampu melakukan permainan boziges kearifan lokal dengan keseimbangan tubuh		✓
3.	Anak membawakan bola dengan kedua kaki sampai finish		✓
4.	Anak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan mata, kaki, tangan dalam permainan boziges kearifan lokal		✓
5.	Anak mampu menggunakan otot kaki pada saat menggiring bola		✓
6.	Anak bermain permainan boziges kearifan lokal dengan kelincahan gerakan kaki		✓

Kota Jantho, Aceh Besar


Siti Zahrah