

**INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN  
TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENGUKUR  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
DI PAUD IT ANAK MANDIRI PALU**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana pada Program  
Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

**Oleh:**

**LISDAYANTI**  
**NIM : 161050013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
INSTITUT AGAM ISLAM NEGERI (IAIN) PALU  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu” ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 17 Desember 2020 M  
02 Jumadil Awal 1442 H

Penulis



Lisdayanti  
NIM: 16.1.05.0013

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu” Oleh Lisdayanti Nim: 16.1.05.0013, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan. Maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 17 Desember 2020 M  
02 Jumadil Awal 1442 H

Mengetahui

Pembimbing I

  
Dr. Gusnarib, M. Pd.  
NIP. 19640707 199903 2 002

Pembimbing II

  
Rustom, S. Pd. M. Pd.  
NIP. 19651030 199803 1 007

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudari Lisdayanti, NIM 16.1.05.0013 skripsi dengan judul "Integrasi Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD IT Anak Mandiri Palu" yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, pada tanggal 24 Agustus 2020 M yang bertepatan pada tanggal 5 Dzul-hijjah 1441 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan beberapa perbaikan.

Palu, 17 Desember 2020 M  
02 Jumadil Awal 1442 H

### DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	A. Markarma, S. Ag., M. Th. I.	
Munaqisy I	Drs. Ramang, M.Pd. I.	
Munaqisy II	Kasmiati, S.Ag., M.Pd. I.	
Pembimbing I	Dr. Gusnarib, M. Pd.	
Pembimbing II	Rustam, S. Pd., M. Pd.	

Mengetahui



Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Muhammad Idhan, S. Ag., M. Ag.

NIP. 720126 200003 1 001

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Gusnarib, M. Pd.

NIP. 19640707 199903 2 002

## KATA PENGANTAR



أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ  
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji dan Syukur Penulis panjatkan Kehadirat Allah Swt. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya jualah, Skripsi ini dengan judul “Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu” dapat diselesaikan sesuai target waktu yang direncanakan. Shalawat dan salam Penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw. Beserta segenap keluarga dan sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umatnya.

Selama dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Muh. Darwis dan Almarhumah Hj. Nur Rahmah yang telah membesarkan mendidik dan membiayai saya dalam kegiatan studi dari TK sampai saat ini.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada Penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Mohammad Idhan, S.Ag., M.Ag. selaku Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak mengarahkan Penulis dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Dr. Gusnarib, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Sekertaris Jurusan Ibu Hikmaturrahman Lc., M.Ed IAIN Palu yang telah banyak mengarahkan penulisan dalam proses perkuliahan.
5. Ibu Dr. Gusnarib, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Rustam S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang dengan ikhlas telah membimbing Penulis dalam menyusun skripsi ini sehingga selesai sesuai harapan.
6. Ibu Supiani, S.Ag. selaku kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu beserta staf dalam membantu pengadaan buku referensi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Institut Agama Islam Negeri Palu.
8. Kepala Sekolah Ibu Nurjannah, S.Pd.I dan para guru di PAUD IT Anak Mandiri khususnya Ibu Carolin Izaak, S.Pd.I yang telah banyak membantu pada saat penelitian.

9. Saudari perempuan Penulis Fadillah Darwis dan saudara laki-laki penulis Adriansyah Darwis yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.

10. Teman-teman seperjuangan Penulis terkhusus teman sekelas penulis PIAUD 2016 yang telah banyak membantu dan memberikan waktunya serta selalu menemani penulis dalam penelitian sampai skripsi ini selesai.

Semua sahabat dan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas doa dan dukungannya sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Kepada semua pihak, penulis senantiasa mendo'akan semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah swt.

Palu,  $\frac{12 \text{ Agustus } 2020 \text{ M}}{22 \text{ Dzulhijjah } 1441 \text{ H}}$

Penulis

Lisdayanti  
NIM 16.1.05.0013

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Penegasan Istilah .....	9
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Garis-Garid Besar Isi.....	12

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Integrasi Nilai-nilai Karakter .....	14
C. Permainan Tradisional Lompat Tali .....	19
D. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	28

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian .....	39
C. Kehadiran Peneliti .....	39
D. Data dan Sumber Data.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	45

### BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum PAUD IT Anak Mandiri Palu.....	47
B. Bentuk Integrasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu .....	54

C. Bentuk Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu.....	57
---	----

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	64
B. Implikasi Penelitian.....	65

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

1. Table I Keadaan Tenaga Pendidik PAUD IT Anak Mandiri Palu
2. Table II Keadaan Peserta Didik PAUD IT Anak Mandiri Palu
3. Table III Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD IT Anak Mandiri Palu

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Pengajuan Judul Skripsi
2. SK Penunjukan Pembimbing Skripsi
3. Undangan Seminar Proposal Skripsi
4. Kartu Seminar Proposal Skripsi
5. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
6. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
7. Pedoman Observasi
8. Pedoman Wawancara
9. Surat Izin Penelitian
10. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah
11. Daftar Informan
12. Buku Konsultasi Pembimbing Skripsi
13. SK Penunjukan Tim Munaqasyah Skripsi
14. Dokumentasi
15. Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

Nama : Lisdayanti

Nim : 16.1.05.0013

Judul : Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

---

Skrpsi ini membahas tentang Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Dengan rumusan masalah sebagai berikut: *pertama*, bagaimana bentuk integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali pada kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu. *Kedua* bagaimana bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali pada kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan keabsahan datanya akan diperkuat dengan melakukan teknik pemeriksaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) bentuk integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali pada kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu sudah terlihat penyatuan antara nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali, nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan lompat tali ada 8 nilai-nilai karakter yaitu religious, sabar menunggu giliran, dapat dipercaya, kerjasama, kerja keras, sportivitas, ketangkasan dan kecermatan. Dimasa pandemi Covid-19 mengharuskan pembelajaran melalui model luring (luar jaringan), jaga jarak dan mematuhi protokol kesehatan. Model pembelajaran luring (luar jaringan) yaitu guru mendatangi rumah setiap peserta didik dengan waktu seminggu sekali, maka dalam permainan tradisional lompat tali yang membantu memegang tali pada saat melompat yaitu orang tua murid. 2) Bentuk penilaian kemampuan motorik kasar dalam permainan tradisional lompat tali yaitu, dilihat dari proses pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan tradisional lompat tali yang telah ditentukan seperti tidak menyentuh tali pada saat melompat dan mengukur tinggi tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Proses pelaksanaan kegiatan penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali dilaksanakan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan pembelajaran dilaksanakan secara luring (luar jaringan).

Implikasi dari penelitian ini yaitu perlu kiranya dari pihak sekolah melakukan pembelajaran secara berkelompok dalam satu kelompok minimal 3 orang agar pada saat pelaksanaan pembelajaran khususnya kegiatan melompat tali berjalan sesuai aturan permainan yang telah ditentukan, tetapi tetap mematuhi protokol kesehatan seperti menjaga kebersihan dan tetap jaga jarak. Sebaiknya guru dan orang tua bekerjasama untuk lebih meningkatkan motivasi dan bimbingan belajar terhadap peserta didik agar dapat memacu semangat belajar anak.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Tuhan menciptakan manusia dengan segala kekurangan dan kelebihan serta memiliki kemampuan yang berbeda. Untuk mencapai hasil yang lebih baik setiap orang selalu berusaha agar kehidupan mereka juga lebih baik. Setiap anak mempunyai potensi dan kemampuan yang berbeda-beda, semua potensi yang dimiliki oleh anak harus dikembangkan secara optimal melalui pendidikan.

Pendidikan adalah suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik, dan lebih baik dari orang tuanya. Anak sebagai makhluk individu dan sosial yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Adanya pendidikan diharapkan anak dapat tumbuh kembang secara cerdas sesuai dengan posisi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang berkualitas.<sup>1</sup>

Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan anak “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat anak dan bakatnya”. Setiap anak telah dibekali potensi yang harus dikembangkan dan digali dengan cara memberikan stimulasi yang sesuai. Oleh sebab itu, anak berhak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan bakat sesuai dengan minat anak tanpa ada unsur paksaan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Suyadi, *Manajemen Paud Mendirikan Mengelola dan Mengembangkan PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 7.

<sup>2</sup> Ahmad Mushlih, *Analisis Kebijakan Paud*. (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018), 42.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2013. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun dimana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan kemampuan usia anak. Pertumbuhan dan kemampuan menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek fisik motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya. Kemampuan fisik motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Pada motorik kasar, kemampuan gerak pada tangan dan kaki anak harus terus terlatih dan harus selalu bergerak. Hal ini disebabkan karena gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia, tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan fungsi organ-organ tubuh menjadi terganggu.

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1.

Berdasarkan penelitian di PAUD IT Anak Mandiri Palu, ditemukan adanya masalah tentang integrasi nilai-nilai karakter pada permainan lompat tali dalam penilaian kemampuan motorik kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak, masalah ini terjadi mengenai kerjasama anak dalam melompat. Penulis mengambil integrasi nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Penyatuan antar nilai-nilai karakter yang dimunculkan dalam permainan tradisional lompat tali sangat penting dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak, agar aspek dari fisik motorik anak dapat berkembang secara optimal melalui permainan tradisional lompat tali ini. Seperti yang kita tahu, bahwa permainan tradisional adalah permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu yang dapat digunakan hingga sekarang, namun permainan tradisional ini jika dilihat pada masa sekarang lebih terkesan kempungan, karena hanya bisa dijumpai di berbagai desa-desa pedalaman.<sup>4</sup> Karena yang kita tahu Indonesia adalah negara yang berbagai suku dan budaya maupun kaya berbagai permainan tradisional. Permainan tradisional ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak sekedar untuk menghibur diri, namun kenyataannya permainan tradisional perlahan berubah seiring perkembangan zaman dan teknologi. Perubahan ini sangat mengundang perhatian karena yang dulunya anak-anak mencari hiburan dengan memainkan permainan tradisional beralih menjadi permainan yang menggunakan

---

<sup>4</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 102.

teknologi canggih seperti komputer, internet dan video games. Hal ini membuat anak sulit melepas diri dari keasyikan untuk memasuki petualangan dari dunia maya. Saat ini pola permainan anak yang banyak digunakan dengan perkembangan teknologi yang canggih yaitu bermain melalui *gadget*.

Hal tersebut menggambarkan bahwa zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang sama sekali tidak mengenal permainan tradisional, permainan tradisional tidak semata-mata mengandung unsur kesenangan saja, namun terdapat berbagai nilai-nilai yang dapat diperoleh anak melalui permainan tradisional.

Melihat fenomena permainan tradisional yang sudah terpinggirkan dan tergantikan oleh permainan-permainan modern, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk kembali melestarikan permainan tradisional ini. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil permainan tradisional sebagai alternative dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Adapun permainan tradisional yang diambil oleh peneliti yaitu permainan tradisional lompat tali. Permainan tradisional lompat tali sangat cocok sebagai alternative dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak, karena permainan tradisional lompat tali sangat membantu perkembangan fisik motorik anak. Selain itu, adanya keinginan untuk memperkenalkan permainan tradisional sejak dini agar anak dapat melestarikan budaya warisan dari nenek moyang. Permainan tradisional lompat tali atau biasa

disebut dengan “main karet”, permainan *lompat tali* adalah permainan yang melibatkan otot-otot besar seperti melompat dan berlari, permainan ini juga kegiatan yang baik bagi tubuh. Dalam bermain, alat yang digunakan dalam permainan lompat tali berupa tali gelang karet yang direntangkan melintang untuk dilompati. Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak yang berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan aturan tertentu. Dalam permainan lompat tali ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi kelompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, berisi, kuat, serta terlatih.

Permainan tradisional lompat tali menjadi tolak ukur dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak, baik kaki maupun tangan. Karena yang kita tahu bahwa permainan tradisional lompat tali ini melatih ketangkasan dan kekuatan otot-otot besar agar kemampuan motorik kasar anak berkembang secara optimal. Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (PAUD). Kemampuan fisik yang baik sangat menunjang kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak.

“Samsudin berpendapat bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan geras dasar. Kemampuan

tersebut diantaranya yaitu mendorong, menarik, melempar, menangkap, berlari, *skipping*, dan melompat”.<sup>5</sup>

Dalam pengertian Bambang Dujiono mengemukakan bahwa:

“Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halusya, anak akan belajar berjalan terlebih dahulu baru ditahun sekolah anak mulai belajar mengontrol gerak jari-jari tangannya seperti belajar mewarnai, menulis, dan lain-lain”.<sup>6</sup>

Beberapa pengertian motorik kasar di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan anak berkatvitas dengan menggunakan otot-otot besar seperti otot kaki dan seluruh tubuh anak yang tergolong pada kemampuan gerak dasar pada anak. Gerak menjadi kebutuhan yang sangat penting seperti kebutuhan lainnya yang dapat membantu kelangsungan hidup. Perutmbuhan jasmani anak berkembang pesat, karena anak cenderung melakukan banyak gerak. Namun perkembangan motorik kasar dan halus anak tidak dapat berkembang optimal hanya dengan cara mengandalkan kematangan saja, ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu kesiapan belajar, model yang baik, bimbingan yang mendukung serta motivasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang integrasi nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Selanjutnya, alasan penulis mengangkat judul tentang Integrasi Nilai-

---

<sup>5</sup> Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 9.

<sup>6</sup> Bambang Sujono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 14.

nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu yaitu karena permainan tradisional sudah hampir punah atau terlupakan pada zaman sekarang yang teknologi semakin canggih, permainan tradisional diajarkan sejak dini agar anak dapat melestarikan budaya warisan dari nenek moyang dan sebagai bentuk alternative dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak.

Masalah ini terjadi mengenai kemampuan anak dalam melompat. Ketika anak melakukan kegiatan melompat masih ditemukan anak yang kurang baik dalam melakukan lompatan, anak kesulitan untuk melompat dari ubin satu kesatunya, anak dibantu oleh guru dan anak yang belum mematuhi aturan dalam permainan. Kondisi halaman di PAUD IT Anak Mandiri Palu sangat mendukung untuk melakukan permainan tradisional lompat tali berbasis *outdoor*. Oleh karena itu penulis mengupayakan cara yang efisien permainan tradisional lompat tali sebagai alternatif dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana bentuk integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali di PAUD IT Anak Mandiri Palu?
2. Bagaimana bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali di PAUD IT Anak Mandiri Palu?

### ***C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bentuk integrasi nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali di PAUD IT Anak Mandiri Palu.
- b. Untuk mengetahui bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Mengetahui lebih dalam budaya Indonesia melalui permainan tradisional lompat tali, karena budaya Indonesia sudah hampir punah seiring perkembangan dan teknologi yang canggih.
- b. Memberikan pengalaman bagi anak mengenai permainan tradisional lompat tali dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak yang menunjang komponen nilai-nilai karakter anak, terutama ketangkasan dan keseimbangan melalui kegiatan lompat tali pada anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.
- c. Bagi guru, peneliti dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membentuk perintegrasi nilai-nilai karakter serta penilaian

kemampuan motorik kasar anak yang menunjang unsur motorik kasar anak khususnya ketangkasan dan keseimbangan dengan permainan tradisional lompat tali anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

- d. Bagi sekolah, memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih memahami cara penilaian kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

#### ***D. Penegasan Istilah***

Penelitian ini berjudul “Integrasi Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD IT Anak Mandiri Palu”. Beberapa kata atau istilah dalam penelitian ini perlu dijelaskan, hingga tidak menimbulkan kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini, ada beberapa istilah yang dijelaskan yaitu:

##### 1. Nilai-nilai Karakter

Nilai-nilai karakter anak merupakan muatan kurikulum yang harus diajarkan kepada siswa, pendidikan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tanggung, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotongroyong, berjiwa patriotic, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh Imam dan Taqwa pada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

##### 2. Permainan Tradisional Lompat Tali

Permainan tradisional sangat penting untuk anak usia dini untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, permainan tradisional merupakan

permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu yang dapat digunakan hingga sekarang, namun permainan tradisional ini jika dilihat pada masa sekarang lebih terkesan kampungan, karena bisa dijumpai di kampung-kampung atau desa-desa pedalaman. Lompat tali merupakan permainan tradisional dengan menggunakan tali dari karet sebagai medianya. Permainan lompat tali dapat bermanfaat sebagai sarana melatih kerja sama, ketangkasan, dan fisik motorik serta sosialemosional anak usia dini.

### 3. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan fisik motorik pada anak usia dini terbagi menjadi dua, yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar dan berjongkok.<sup>7</sup>

### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah seorang individu yang masih berada dalam suatu proses kematangan secara pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini pada umumnya berada pada rentang usia mulai dari 0 hingga 8 tahun.<sup>8</sup>

## ***E. Kerangka Pemikiran***

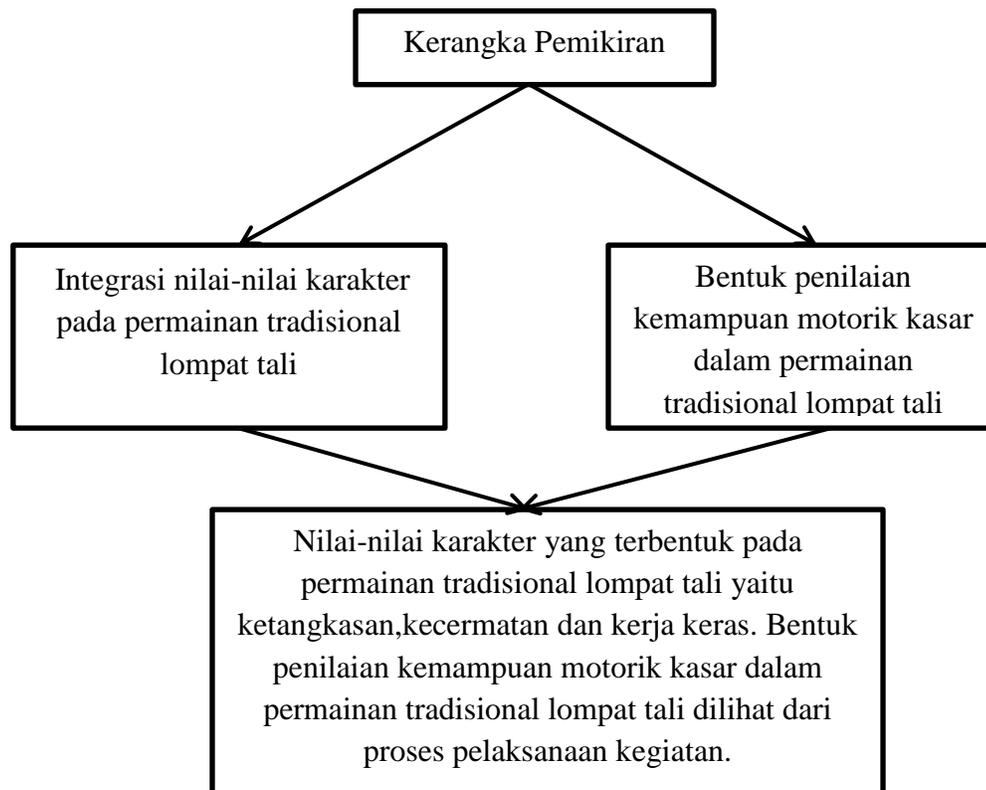
Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu yang tepat sebagai tempat pemberian pengalaman dan rangsangan pendidikan yang dilakukan kearah

---

<sup>7</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Jogjakarta: Gafa Media, 2016), 111

<sup>8</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Prndidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), 6

perkembangan nilai-nilai karakter atau sikap dan perilaku, intelektual, kemampuan fisik motorik, sosial, moral yang dibutuhkan untuk anak menyesuaikan diri baik sekarang maupun tahap perkembangan selanjutnya. Melalui penelitian ini penulis melakukan penyatuan atau kerjasama antara nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali dan melihat proses pelaksanaan kegiatan dalam penilaian kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Seperti dapat dilihat pada alur kerangka pemikiran sebagai berikut:



*Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran*

#### ***F. Garis-garis Besar Isi***

Dalam penulisan skripsi ini disistematiskan menjadi lima bab yang mana pada setiap bab nya terdiri menjadi beberapa sub bab.

Bab I, membahas tentang landasan dalam pembahasan proposal skripsi yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penegasan istilah/ defenisi operasional, dan garis-garis besar isi.

Bab II, kajian pustaka yang membahas tentang penelitian terdahulu, integrasi nilai-nilai karakter, permainan tradisional lompat tali, dan kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Bab III, membahas tentang metode-metode yang digunakan dalam penulisan skripsi, yaitu jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV, memuat tentang hasil penelitian mengenai latar belakang berdirinya PAUD IT Anak Mandiri Palu, integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali, bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali.

Bab V, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan implikasi penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Penelitian Terdahulu*

Tiga penelitian skripsi yang dianggap berkaitan dengan penulisan dan penelitian skripsi penulis antara lain:

1. Skripsi yang berjudul (*Muatan Nilai-nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di Paud Among Siwi Panggunharjo Sewon Bantul*). Skripsi ini ditulis oleh Agustina Tri Wijayanti. Pada penelitian ini perbedaannya tidak banyak, penelitian ini membahas tentang muatan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional. Penelitian ini memuat nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional dan jenis penelitian yang dipakai yaitu teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi langsung berperan pasif dan analisis dokumen.
2. Skripsi yang berjudul (*Peranan Permainan Tradisional Gasing Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B1 TK PGRI Biromaru Kab. Sigi” Tahun 2018*). Skripsi ini ditulis oleh Nurul Syafillah. Pada penelitian ini perbedaannya tidak banyak, yaitu dari jenis permainan tradisional yang digunakan adalah permainan tradisional Gasing untuk meningkatkan motorik kasar anak dan jenis penelitian yang dipakai yaitu jenis penelitian deskriptif kualitatif karna menjelaskan tentang kemampuan motorik kasar anak dalam melempar gais.

3. Skripsi yang berjudul (*Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan*). Skripsi ini ditulis oleh Sri Prihatini Puspitowati. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6% menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar.

#### **B. Integrasi Nilai-nilai Karakter**

##### **1. Integrasi Nilai-nilai karakter**

Integrasi yang dimaksud disini adalah suatu keseluruhan yang menyatukan unsur-unsur tertentu. Adapaun penyatuan nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali dan kerjasama nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali. Pada permainan tradisional lompat tali memiliki nilai-nilai karakter yang terbentuk pada saat bermain lompat tali.

Kata karakter berasal dari bahasa Latin *Kharakter*, *kharassein*, dalam bahasa Inggris: *character* dan Indonesia karakter, Yunani *character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus Poerwadaminta sebagaimana

dikutip oleh Abdul Madjid dan Dian Andayani, Karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.<sup>1</sup> Adapun menurut Kamus Ilmiah Populer Bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai watak, tabiat, pembawaan, kebiasaan.<sup>2</sup> Sementara itu Kamus sosiologi karakter diartikan sebagai ciri khusus struktur dasar kepribadian seseorang (karakter;watak).<sup>3</sup>

Pendidikan karakter adalah pendidikan sepanjang hayat, sebagai proses perkembangan kearah manusia kaafah. Oleh karena itu pendidikan karakter memerlukan keteladanan dan sentuhan mulai sejak dini hingga dewasa. Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai Negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu warga Negara, tetapi juga untuk warga masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai usaha secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sosial untuk membantu pembentukan karakter secara optimal.

Menurut Thomas Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral, sikap moral dan perilaku moral. Berdasarkan tiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Pendidikan karakter adalah usaha sengaja sadar untuk membantu manusia mewujudkan kebajikan dan melaksanakan

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 11.

<sup>2</sup> Plus A Partanto, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arokala, 2001), 24.

<sup>3</sup> Soerjono Soekanto, *Kamus Sosiologi*, (Jakarta: Rajawali, 2000), 74.

nilai-nilai etika inti yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan.<sup>4</sup>

Pendidikan karakter ataupun pendidikan akhlak dan karakter bangsa sudah tentu harus dipandang sebagai usaha sadar dan terencana, bukan usaha yang sifatnya terjadi secara kebetulan. Bahkan kata lain, pendidikan karakter adalah usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk dan nilai-nilai etika baik untuk diri sendiri maupun untuk semua warga masyarakat yang utama harus ditanamkan kepada peserta didik. Pendidikan karakter menjadi dalam pengembangan karakter yang berkualitas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara bagi rakyat Indonesia, dengan tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti kejujuran, toleransi, kebersamaan, kegotongroyongan, saling membantu dan menghormati. Pendidikan karakter akan menghadirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja, namun juga memiliki karakter yang mampu mewujudkan kesuksesan dalam kerangka dasar sebagai pribadi yang religious seperti pada masyarakat Indonesia. Adapun nilai-nilai karakter anak yang telah dirumuskan ada 18 yaitu sebagai berikut:

- a. Religious, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- b. Jujur, adalah perilaku yang dilaksanakan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

---

<sup>4</sup> Thomas Lickona, *Character Matters: Persoalan Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 5.

- c. Toleransi, adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- d. Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Kerja keras, adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi dalam berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f. Kreatif, adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- g. Mandiri, ialah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- h. Demokratis, ialah cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- i. Rasa ingin tahu, ialah sikap dan tindakan selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- j. Semangat kebangsaan, yaitu cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara), 18.

- k. Cinta tanah air, yaitu cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa
- l. Menghargai prestasi, ialah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- m. Bersahabat/komunikatif, ialah tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
- n. Cinta damai, yaitu sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- o. Peduli lingkungan, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- p. Peduli sosial, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- q. Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.<sup>6</sup>

## 2. Nilai-nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Permainan Lompat Tali

---

<sup>6</sup> Ibid, 18-19.

- a. Sabar menunggu giliran, tercermin dari sikap anak yang bertahan dalam situasi sulit dan tidak mengeluh dalam menunggu giliran untuk bermain.
- b. Dapat dipercaya, tercermin dari sikap anak yang tidak berbuat curang dalam permainan.
- c. Kerjasama, tercermin dari sikap anak yang sama-sama berusaha dalam satu kelompok untuk bermain dengan baik.
- d. Kerja keras, tercermin dari semangat anak yang berusaha melompati tali dengan berbagai macam ketinggian.
- e. Ketangkasan dan kecermatan, tercermin dari usaha anak untuk memperkirakan tingginya tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Ketangkasan dan kecermatan dalam bermain hanya dapat dimiliki apabila anak sering bermain atau berlatih lompat tali.
- f. Sportivitas, tercermin dari sikap anak yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali apabila melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.<sup>7</sup>

### ***C. Permainan Tradisional Lompat Tali***

#### **1. Pengertian Permainan Tradisional Lompat Tali**

Permainan tradisional merupakan permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu yang dapat digunakan hingga sekarang,

---

<sup>7</sup> Nadziroh, "Nilai-nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5, No. 3, (Mei 2019), 665-666. <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?Article=1208985&val=10636&title=NILAI-NILAI%20KARAKTER%20DALAM%20PERMAINAN%20TRADISIONAL>. (15 Juli 2020 pukul 12:30).

namun permainan tradisional ini jika dilihat pada masa sekarang lebih terkesan kampungan, karena hanya bisa dijumpai di kampung-kampung atau desa-desa pedalaman.<sup>8</sup>

“Adang Ismail mengartikan permainan tradisional sebagai perangkat untuk bermain yang mengandung unsur budaya maupun pendidikan yang di desain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, maupun bahasa komunikasi anak. Dari uraian tersebut dapat digambarkan bahwa permainan tradisional adalah segala bentuk permainan edukatif yang diciptakan atau diwariskan oleh orang-orang terdahulu yang didesain dan dibuat secara manual dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang berasal dari lingkungan sekitar”.<sup>9</sup>

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80an. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang disambung hingga panjangnya mencapai sekitar 3 sampai dengan 4 meter, tidak terlalu panjang dan tidak juga terlalu pendek. Tempat yang digunakan untuk permainan lompat tali sebaiknya dilakukan di ruangan yang terbuka misalnya halaman sekolah atau taman. Namun jika tidak memungkinkan dapat juga di ruangan tertutup, asal ruangnya luas dan jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.<sup>10</sup> Permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Hal ini seperti yang telah ditemukan Tahdisi yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya

---

<sup>8</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 102.

<sup>9</sup> Ibid, 103

<sup>10</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 71.

dalam buku permainan jawa menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka ditengah masyarakat, melatih kecakapan berfikir, melatih kekuatan fisik, melatih keberanian, melatih untuk bersikap jujur dan sportif.<sup>11</sup>

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan edukatif yang menjadi warisan dari nenek moyang atau orang terdahulu yang digunakan anak-anak untuk bermain, adapun permainan tradisional lompat tali yaitu permainan tradisional yang menggunakan bahan dari tali karet yang disambung hingga mencapai kepanjangan 2 - 4 meter, permainan ini menjadi permainan yang disenangi anak karna anak lebih cenderung senang dengan permainan yang menggunakan motorik kasar atau bergerak dengan otot-otot besar. Dalam permainan tradisional lompat tali ini, anak belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan dan sebagainya.

## 2. Cara Bermain Permainan Tradisional Lompat tali

Cara bermainnya, yaitu dengan melompat tali yang telah direntangkan oleh temannya sesuai ukurang yang telah ditentukan. Anak yang dapat melompat tali karet yang paling tinggi itulah pemenangnya. Permainan ini dilakukan oleh tiga orang anak. Dimana dua orang anak memegang dan merentangkan talinya, sedangkan yang

---

<sup>11</sup> Sukiman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Ypgyakarta: Kepel Press, 2008), 27

satu menjadi pelompatnya. Demikian dilakukan secara bergantian diperoleh pemenangnya.<sup>12</sup>

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni, yaitu sebagai berikut:

- a. Para pemain melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- b. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- c. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentangkan tali karet dan para pemain harus melompatinya satu per satu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang.<sup>13</sup>

Menurut Syamsidah cara bermain permainan lompat tali antara lain:

- a. Lakukan undian untuk menentukan dua anak yang memegang tali
- b. Pemegang tali merentangkan tali setinggi lutut
- c. Anak yang tidak memegang tali harus melompat tali tanpa menyentuh tali, jika menyentuh tali, maka gantian memegang tali. Anak yang tadi memegang tali ikut melompat
- d. Jika tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pinggang, setelah tahap pinggang anak boleh menyentuh tali  
Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan pemegang tali menunjung udara.<sup>14</sup>

Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa cara bermain permainan lompat tali yaitu langkah pertama anak harus melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan memegang tali dan siapa yang akan melakukan lompatan, setelah itu dilanjutkan dengan tahapan melakukan lompatan yang akan dimulai dari tingkatan yang paling rendah yaitu setinggi mata kaki, setelah itu lanjutkan pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi.

---

<sup>12</sup> M. Fadillah, *Bermain*, 109-110

<sup>13</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkai*, 72

<sup>14</sup> Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas*. (Jogjakarta: Diva Kids, 2015), 10.

### 3. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Adapun jenis-jenis permainan tradisional yaitu:

#### a. Egrang Batok

Egrang batok merupakan permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Cara pembuatannya, sepasang batok kelapa yang telah dibersihkan, kemudian batok tersebut diberi lubang ditengahnya untuk dipasang atau diberikan tali dan diujung tali diberikan potongan kayu sebagai pegangan pada saat bermain. Permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan motorik halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas. Adapun penggunaan egrang batok yaitu dengan menarik ujung tali ke atas, kemudian kedua kaki naik ke atas batok dan jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia. Selanjutnya melangkah pelan-pelan bergantian antara kaki kanan dan kiri. Supaya tidak terjatuh pada saat bermain, tali yang tersedia harus dipegang dengan kuat dan selalu menjaga keseimbangan badan.<sup>15</sup>

#### b. Senapan Bambu

Senapan bambu atau biasa dikenal dengan istilah bedil-bedilan merupakan permainan tradisional yang terbuat dari bambu. Adapun pelurunya berupa biji-bijian atau menggunakan kertas bekas, seperti Koran, buku tulis, dan kertas HVS. Cara pembuatannya yaitu dengan menyiapkan bambu kecil yang masih muda, kemudian dipotong sesuai keinginan, kurang lebih 30cm. selain itu, disiapkan pula bambu berbentuk lidi yang sudah dihaluskan sebagai pendorongnya supaya peluru dapat meluncur keluar sesuai yang diinginkan. Adapun manfaat dari permainan ini yaitu,

---

<sup>15</sup> M. Fadillah, *Bermain*, 105

melatih motorik anak, konsentrasi dan kreativitas. Cara menggunakan bedil-bedilan ialah dengan memasukkan peluru yang tersedia ke dalam lubang bambu, kemudian peluru tersebut didorong keluar menggunakan peluncur dari bambu yang telah dihaluskan. Maka hasilnya peluru akan keluar dan menghasilkan suara seperti pistol atau bedil. Pada saat bermain menggunakan permainan ini anak-anak harus berhati-hati, karena dapat melukai orang lain khususnya apabila mengenai mata. Oleh karenanya, sebelum bermain anak-anak sebaiknya diingatkan supaya tidak mengarahkan peluru bedil-bedilan pada bagian wajah anak yang lain. Selain itu, anak diharapkan menggunakan pelindung wajah atau pelindung kepala agar terhindar dari cedera yang tidak diinginkan.<sup>16</sup>

### c. Lompat Tali

Lompat tali merupakan permainan tradisional dengan menggunakan tali dari karet sebagai medianya. Cara bermainnya, yaitu dengan melompat tali yang telah direntangkan oleh temannya sesuai ukuran yang telah ditentukan. Anak yang dapat melompat tali karet yang paling tinggi itulah pemenangnya. Permainan ini dilakukan oleh tiga orang anak. Dimana dua orang anak memegang dan merentangkan talinya, sedangkan yang satu menjadi pelompatnya. Demikian dilakukan secara bergantian diperoleh pemenangnya. Permainan lompat tali dapat bermanfaat sebagai sarana melatih kerja sama, ketangkasan, dan fisik-motorik serta sosialemosional anak usia

---

<sup>16</sup> Ibid, 107

dini. Permainan ini sebaiknya dilakukan ditempat yang datar dan berumput supaya tidak terluka dan sakit kepala apabila terjatuh pada saat melompat.<sup>17</sup>

d. Petak Umpet

Petak umpet merupakan permainan tradisional yang terdiri dari dua orang anak atau lebih dimana satu anak menjadi kucingnya (yang bertugas memejamkan mata) dan yang lainnya bersembunyi. Biasanya waktu dalam memejamkan mata dihitung sampai angka sepuluh. Apabila semua telah bersembunyi, maka yang bertugas menjadi kucingnya berusaha mencari teman-teman yang bersembunyi sampai ketemu. Adapun yang bertugas menjadi kucing-kucingannya ialah dengan cara humpimpang dan yang paling sering ketahuan dalam persembunyiannya. Namun bisa juga dilakukan secara bergantian sesuai dengan kesepakatan antara teman sepermainan. Permainan ini sudah dapat dimainkan oleh anak berusia 5 tahun keatas. Akan tetapi jauh lebih seru jika permainan petak umpet ini dimainkan secara beramai-ramai dengan jumlah anak yang lebih banyak, manfaat dari permainan tradisional ini ialah melatih konsentrasi, kreativitas, fisik-motorik dan sosial-emosional anak usia dini.<sup>18</sup>

e. Engklek

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada kolom yang telah dibuat. Untuk bentuk kolom sendiri masing-masing daerah mempunyai bentuk yang berbeda-beda. Namun cara

---

<sup>17</sup> Ibid, 109-110

<sup>18</sup> Ibid, 110-111

bermainnya sama, yaitu melompati kolom yang telah dibuat dengan satu kaki. Alat yang digunakan ialah potongan genteng atau keramik. Pada saat bermain potongan genteng tersebut dilempar ke kotak yang telah ditentukan, kemudian diambil dengan cara melompat menggunakan satu kaki dan kembali lagi ke garis star. Hal ini dilakukan secara bergantian dan permainan ini dimainkan oleh 2 orang anak. Adapun manfaat bermain engklek ini ialah dapat melatih fisik-motorik, ketangkasan, keseimbangan, dan sosialemosional anak.<sup>19</sup>

Dari jenis-jenis permainan tradisional yang dikemukakan di atas, sebenarnya masih banyak lagi jenis permainan tradisional yang belum dikemukakan di atas. Lebih-lebih masing-masing daerah mempunyai bentuk dan ragam permainan tradisional sendiri-sendiri. Paling tidak jenis permainan tradisional yang dikemukakan di atas dapat menjadi gambaran dan contoh permainan tradisional yang dapat diketahui.

#### 4. Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali

Lompat tali mudah dimainkan, peralatan yang digunakan pun sederhana saja, tetapi permainan ini sangat bermanfaat. Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak menurut Keen Achroni, antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.

---

<sup>19</sup> Ibid, 111-112

- c. Melatih kecermatan anak karena unuk dapat melompat tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperikaran tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompat tali.
- d. Melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindari anak dari risiko mengalami obesitas.
- e. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
- f. Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab kita bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak-teriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
- g. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan ini, anak belajar bersabar menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkai*, 73-74

#### ***D. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini***

##### **1. Pengertian Motorik Kasar**

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot dan otak. Usia TK sebagai masa dimana perkembangan fisik dan kemampuan anak berkembang. Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue adalah “suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.<sup>21</sup> Dalam skologi, kata motorik diartikan sebagai istilah yang menunjukkan keadaan dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya. Secara singkat motorik dapat dipahami sebagai keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulus dan rangsangan terhadap kegiatan-kegiatan organ-organ fisik.<sup>22</sup>

Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan. Misalnya: seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk disebuah kursi. Adapun gerakan motorik kasar untuk anak yaitu, merayap,

---

<sup>21</sup> Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 10.

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 59.

merangkak, berdiri, memanjat, berjalan, berlari, menendang, menangkap, melompat, meluncur, lompat tali. Dalam motorik kasar anak juga melakukan kegiatan yang sederhana sesuai dengan usia anak. Adapun kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan untuk mendukung motorik kasar anak yaitu, berjalan dengan berbagai gerakan, mencari jejak, berjalan naik turun tangga, melompat seperti katak, melompat seperti kanguru dll.<sup>23</sup>

“Zulkifli menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik yaitu segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, syaraf, otak. Unsur satu dengan yang lain saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi, untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya”.<sup>24</sup>

Perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usianya orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka akan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah pada waktunya dilakukan. Misalnya, ketika seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk hidup sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia untuk duduk disebuah kursi.<sup>25</sup> Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan motorik meliputi peningkatan atau perubahan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling

---

<sup>23</sup> Martinis Yamin, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Gaung Persada, 2016), 132-133.

<sup>24</sup> <sup>24</sup> Samsudin, *Pembelajaran*, 11.

<sup>25</sup> Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu*. (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 27

mempengaruhi satu sama lain. Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan motorik meliputi peningkatan atau perubahan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain.

Dalam mencapai keterampilan motorik kasar yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi yang sesuai kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik kasar yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi. Cara efektif bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik adalah dengan bimbingan dan pengawasan bagi orang lain yang memiliki pengalaman dalam membimbing dan mengawasi anak tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri anak yang dilakukan melalui gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti gerakan melompat, berlari, berjinjit, berjingkat, dan loncat, serta mengandalkan kematangan tubuh anak akan berkembang baik apabila tidak memiliki gangguan dari lingkungannya.

## 2. Pentingnya Meningkatkan Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini

Pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-harinya.

Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Misalnya, anak usia empat tahun yang bentuk tubuhnya sesuai dengan usianya, seperti bermain dan bergaul dengan lingkungan keluarga dan teman-temannya. Apabila ia mengalami hambatan tertentu, seperti tubuhnya terlalu gemuk atau malas dan lemas bergerak, anak akan sulit mengikuti permainan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik-motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Ini semua akan tercermin dari pola penyesuaian diri si anak secara umum, misalnya saja anak yang kurang terampil menendang bola akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan sepak bola, seperti yang dilakukan teman-temannya.<sup>26</sup>

Keterampilan motorik yang didalamnya tercakup keterampilan gerak sangat diperlukan anak untuk bermain. Adapun beberapa perkembangan dalam kemampuan motorik kasar yaitu, kemampuan motorik untuk perkembangan psikologis anak. Dari segi psikologis, pentingnya anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapatkan masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulus semua proses psikologis anak, seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya, selain itu kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah

---

<sup>26</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. (Tangerang Selatan: Universitas terbuka, 2013), 5.

kuat.<sup>27</sup> Kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak, agar anak mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar oleh sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik-motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa disbanding bandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati tanpa rasa takut dan malu.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa sangat penting meningkatkan kemampuan motorik anak karena untuk menunjang kelangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak, pertumbuhan dan perkembangan anak harus optimal agar aspek perkembangan anak berkembang dengan baik, melalui kemampuan motorik perkembangan anak akan jauh lebih baik atau optimal dan melalui berapa kemampuan seperti, peran kemampuan motorik untuk perkembangan psikologis anak, peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional.

### 3. Manfaat Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini

Manfaat motorik kasar pada anak usia dini Depdiknas, sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik-motorik, rohani dan kesehatan anak
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- d. Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berpikir anak

---

<sup>27</sup> Ibid, 6.

<sup>28</sup> Ibid, 7.

- e. Meningkatkan emosional anak
- f. Meningkatkan perkembangan emosional anak
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Manfaat perkembangan motorik bagi anak usia dini, yaitu:

- a. Mampu meningkatkan kemampuan gerak
- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri
- d. Mampu berkerja sama
- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.<sup>29</sup>

#### 4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, yaitu:

- a. Faktor makanan

Pemberian makanan yang bergizi oleh orang tua kepada anak usia dini sangat penting untuk memberikan energi pada anak yang sangat aktif di usia dini. Pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia. Meningkat akan adanya pengaruh pemberian makanan yang bergizi terhadap perkembangan fisik manusia. Salah satu makanan yang paling bergizi bagi anak usia dini, khususnya anak yang berusia 0-2 tahun adalah air susu ibu (ASI). Keberadaannya tidak tergantikan oleh makanan lainnya.

---

<sup>29</sup> Galih Dwi Pradita. *Model Senam Si Buyung Untuk Pelajaran Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak*. (Lampung Selatan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: 2016), 33.

b. Faktor pemberian stimulus

Pemberian stimulus seperti dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain, khususnya kegiatan bermain yang melibatkan gerak fisik anak usia dini yang juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik-motorik mereka. Kegiatan bermain yang demikian disebut juga dengan kegiatan bermain fungsional, misalnya gerakan berlari, melompat, merangkak, memanjat, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut jika dilakukan secara teratur ataupun berulang-ulang dapat meningkatkan kekuatan fisik, kelenturan otot, maupun keterampilan motorik kasar anak yang secara langsung dapat berpengaruh terhadap perkembangan fisik-motorik.

c. Kesiapan fisik

Pada usia 0-2 tahun perkembangan kemampuan motorik kasar dan motorik halus seorang anak terlihat dengan pesat dan luar biasa. Tadinya seorang bayi tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikan gerakannya. Dalam waktu 12 bulan mereka mengembangkan kemampuan fisik-motorik yang luar biasa. Kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya. Hal tersebut terbukti, meskipun orang tua sudah melatih anaknya yang berusia 2 tahun untuk berjalan tetapi tetap saja si anak belum bisa berjalan meskipun kemampuan melangkahakan kaki sudah dimiliki anak sejak lahir. Jadi perkembangan fisik motorik tidak semata karena pemberian stimulus (latihan berjalan), tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik.

d. Faktor jenis kelamin

Faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnya dalam kemampuan motorik kasar anak anak usia dini. Jika kita perhatikan dengan seksama, anak

perempuan lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus, sedangkan anak laki-laki cenderung suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik kasarnya dan tentu saja hal ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik mereka.

e. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan faktor bawaan yang diturunkan oleh orangtua kepada anak. Faktor genetik ini dicontohkan oleh anak yang memiliki keturunan tinggi maka dapat dimungkinkan tubuh anak juga mengikuti orangtuanya tau keturunan sebelumnya. Begitu pula dengan daya tahan tubuh dan ciri yang dimiliki oleh orangtua kemungkinan juga akan diturunkan pada anak-anaknya. Faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak, jika orang tua memiliki penyakit keturunan pasti akan turun kepada anaknya, hal ini membuat lambat perkembangan fisik-motorik pada anak, begitu juga sebaliknya jika orangtua memiliki fisik yang baik biasanya akan terturun kepada anaknya dan hal ini sangat mendukung untuk mengembangkan kemampuan fisik-motorik pada anak.

f. Faktor lingkungan

Beberapa tahun lalu seorang ahli memikirkan dan focus pada penelitian pengaruh tingkah laku pengasuhan selama masa kecil dan anak usia dini yang berpengaruh pada akibat fungsi anak. Karena terjadi perbedaan yang besar terhadap jangka waktu ketergantungan, keberagaman faktor terhadap pengaruh pengasuhan perkembangan yang akan datang. Rumitnya akibat dan pengikat tersebut terjadi antara orangtua dan

anak selama bulan awal dan mengikuti umurnya. Faktor lingkungan ini terdapat dua komponen yaitu pengikat, stimulasi, dan pencabutan.<sup>30</sup>

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang harus dipenuhi agar perkembangan fisik-motorik anak berkembang secara optimal. Hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak tersebut adalah pemberian makanan yang bergizi (faktor makanan), mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain (faktor pemerian stimulus), kematangan fisik dan syaraf-syaragna (faktor kesiapan fisik), faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnya dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini, dan faktor genetik yang faktor bawaan atau keturunan dari orang tua dan yang terakhir faktor lingkungan yang sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

---

<sup>30</sup> Novan Ardy Wiyani, *Manajemen*, 37-38.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### ***A. Jenis Penelitian***

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologi pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Beberapa peneliti menyebutnya sebagai tradisi penelitian (*research traditions*).<sup>1</sup>

Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.<sup>2</sup> Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan. Penelitian kualitatif bersifat induktif: peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan.

Penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan utama, yaitu pertama, menggambarkan dan mengungkap (*to describe and explore*) dan kedua menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Kebanyakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan eksplanatori. Beberapa penelitian

---

<sup>1</sup> Donal Ari, *Introduction To Research*. Teerj Arif Rahman, Pengantar Penelitian dan Pendidikan (Surabaya: Usaha Nasional. 2013), 50.

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 60.

memberikan deskripsi tentang situasi yang kompleks dan arah bagi penelitian selanjutnya. Penelitian lain memberikan eksplanasi (kejelasan) tentang hubungan antara peristiwa dengan makna terutama menurut persepsi partisipan.

Bogdan dan Taylor menyatakan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>3</sup>

David Williams menuliskan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.<sup>4</sup>

Menurut McMillan dan Schumacker, penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif yang bertolak dari pandangan positivisme. Penelitian kualitatif berangkat dari filsafat konstruktivisme, yang memandang kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan menuntut interpretasi berdasarkan pengalaman sosial.<sup>5</sup>

Penelitian dengan jenis metode kualitatif dalam penulisan ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai yaitu peranan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar anak PAUD IT Anak Mandiri Palu.

---

<sup>3</sup> Sri Sumarni, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012) , 62.

<sup>4</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016), 22 .

<sup>5</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 60.

### ***B. Lokasi Penelitian***

Adapun yang menjadi lokasi penelitian ini yaitu di PAUD IT Anak Mandiri Palu. Alasan mengapa peneliti memilih sekolah tersebut yaitu:

1. Lokasi sekolah tersebut mudah dijangkau oleh peneliti sehingga tidak menyulitkan peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Lokasi penelitian dianggap sangat representative terhadap judul yang ingin diteliti, karena objek yang dianggap tepat, juga memberikan nuansa baru bagi peneliti dalam menambah pengalaman.
3. Peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai peranan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu.

### ***C. Kehadiran Peneliti***

Karena penelitian ini bersifat kualitatif, maka kehadiran peneliti di lapangan mutlak adanya sebagai instrumen penelitian sekaligus sebagai pengumpul data. Peran peneliti di lapangan sebagai partisipasi penuh dan aktif karena peneliti yang langsung mengamati dan informasi melalui informan dan narasumber.

Secara umum kehadiran peneliti oleh objek penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari lokasi penelitian, yang berhubungan dengan tujuan penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan atau observasi langsung di lokasi penelitian dengan melakukan wawancara dan mengambil

dokumentasi. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian adalah sepengetahuan pihak-pihak yang berkompeten dalam hal ini kepala sekolah yang bertanggung jawab.

#### ***D. Data dan Sumber Data***

Data dan sumber data merupakan faktor penentu suatu penelitian. Tidak dapat dikatakan suatu penelitian bersifat ilmiah, apabila tidak ada data dan sumber data yang otentik, karena jenis penelitian ini kualitatif maka menurut Loflaf, yang dikutip dalam buku S. Margono mengemukakan bahwa: “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.”<sup>6</sup> Jenis data yang dikumpulkan oleh penulis adalah terbagi atas dua jenis, yaitu:

1. Data primer, yaitu jenis data yang dihasilkan dari kegiatan pengamatan langsung dan wawancara langsung dengan informan dan narasumber. Yang menjadi informan utama/inti dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik yang mengetahui secara jelas permasalahan yang diteliti. Sehingga peneliti mudah dalam mendapatkan informasi dan data yang valid yang dibutuhkan dalam hasil penelitian.
2. Data sekunder, yaitu pengumpulan data melalui dokumentasi dan catatan-catatan yang berkaitan dengan objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh berupa data yaitu: jumlah pendidik, peserta didik, sarana dan

---

<sup>6</sup> S. Margono, *Penelitian Pendidikan* (Cet. XIX; Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2000), 38.

prasarana dan informasi-informasi lainnya yang dipandang berguna sebagai bahan pertimbangan analisis dan interpretasi data primer.

### ***E. Teknik Pengumpulan Data***

Dalam penelitian penggunaan metode yang tepat sangat diperlukan dalam menentukan teknik dan alat pengumpul data yang akurat dan relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif ataupun nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta pelatihan. Dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan.

#### 2. Interview (Wawancara)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada teknik wawancara, khususnya wawancara mendalam (*depth interview*). Secara umum yang dimaksud wawancara adalah cara menghimpun bahan-

bahan keterangan yang dilaksanakan dengan tanya jawab secara lisan, sepihak, berhadapan muka dan dengan arah tujuan yang telah ditentukan.<sup>7</sup>

Esterbeg mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.

- a) Wawancara Terstruktur (*Structured Interview*)  
Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.
- b) Wawancara Semiterstruktur (*Semistruktur Interview*)  
Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.
- c) Wawancara Tak Terstruktur (*Unstructured Interview*)  
Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.<sup>8</sup>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi dalam hal ini berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menelaah dokumen penting yang menunjang kelengkapan data. Dalam

---

<sup>7</sup> Farouk Muhammad dan Djaali, *Metodologi Penelitian Sosial*, Edisi Revisi (Jakarta: PTIK Press dan Restu Agung, 2005), 29.

<sup>8</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Cet. X; Bandung: CV. Alfabeta, 2014), 73.

teknik pengumpulan data ini, penulis melakukan penelitian dengan menghimpun data yang relevan dari sejumlah dokumen resmi atau arsip penting yang dapat menunjang kelengkapan data penelitian. Dalam teknik dokumentasi ini, penulis juga mengambil gambar sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan di lokasi yang dimaksud. Rulan Ahmadi mengemukakan pengertian dokumen disini adalah mengacu pada material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diary, rekaman kasus klinik dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan atau wawancara.<sup>9</sup>

#### ***F. Teknik Analisis Data***

Setelah sejumlah data dan keterangan berhasil dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari tiga tahap, yaitu:

##### **1. Reduksi Data**

Reduksi data yaitu menyeleksi data yang sudah terkumpul dari lapangan, kemudian mengambil dari beberapa data yang dianggap relevan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Proses reduksi data dimaksudkan untuk lebih menajamkan,

---

<sup>9</sup> Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) 179.

menggolongkan, mengarahkan, membuang bagian data yang tidak diperlukan, serta mengorganisasikan data sehingga memudahkan untuk dilakukan penarikan kesimpulan yang kemudian akan dilanjutkan dengan proses verifikasi.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data, peneliti akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut. Peneliti sebagai penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan, apakah menarik kesimpulan yang benar atautkah terus melangkah melakukan analisis yang berguna.

Melalui penyajian data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

## 3. Verifikasi Data

Verifikasi data adalah pengambilan kesimpulan. Menurut Miles and Huberman langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.<sup>10</sup> Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin saja dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena

---

<sup>10</sup> Sugiono. *Memahami*, 99.

seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

Dalam kegiatan verifikasi data, penulis mengambil kesimpulan dengan mengacu pada hasil dari reduksi data yaitu data yang diperoleh dari hasil interview, observasi dan dokumentasi, serta memilih mana data yang sesuai dengan judul dan tidak mengambil data yang dianggap penulis tidak perlukan.

### ***G. Pengecekan Keabsahan Data***

Pengecekan keabsahan data diterapkan dalam penelitian ini agar data yang diperoleh terjamin validitas dan kredibilitasnya. Selanjutnya menggunakan teknik triangulasi yaitu diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi juga merupakan teknik pengecekan data terhadap sumber data dengan mengecek kesesuaian metode penelitian yang digunakan, serta kesesuaian teori yang dipaparkan dalam tinjauan pustaka dan hasil penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis akan menggunakan pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dengan cara data yang diperoleh di lapangan dan setelah melalui proses analisis data, maka selanjutnya penulis akan kembali untuk memperoleh keabsahan data. Cara kerja dari triangulasi sumber adalah membandingkan data hasil pengamatan dan hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan secara pribadi dan membandingkan informasi antara informan yang satu dengan yang lainnya.

Pengecekan keabsahan data juga dimaksudkan agar tidak terjadinya keraguan terhadap data yang diperoleh baik itu pada penulis maupun para pembaca sehingga kemudian nantinya tidak akan ada yang dirugikan terutama penulis yang telah mencurahkan segenap tenaganya dalam penyusunan skripsi ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### ***A. Gambaran Umum PAUD IT Anak Mandiri Palu***

##### **1. Sejarah singkat berdirinya PAUD IT Anak Mandiri Palu**

Menelusuri eksistensi berdirinya suatu lembaga pendidikan, yakni lembaga pendidikan formal, ini tidak terlepas dari latar belakang sejarah berdirinya lembaga tersebut. PAUD IT Anak Mandiri Palu di dirikan pada tanggal 26 april 2010 terletak di JL Mas Mansyur I. No 9 Kelurahan Iere Kecamatan Palu Barat Kota Palu.

Lokasi yang berada di tengah-tengah pemukiman ini memungkinkan kegiatan pembelajaran jauh dari kebisingan suara kendaraan dan ramainya lalu lintas, akses menuju sekolah ini sangat mudah bagi para siswa ataupun orang tua. Dengan luas tanah 999 m<sup>2</sup>, di gunakan untuk bangunan seluas 221 m<sup>2</sup> memiliki gedung sendiri yang berupa rumah tinggal dan fasilitas yang memadai. Dengan dukungan semua anggota keluarga besar Bapak H. Muhammad Rusydi dan Ibu Hj. Hasniati Sanusi, SE. dan atas bimbingan Bapak H. Zainal Aidin Bin. Abd Rahman dan H. Muhammad Yusuf Bin H. Jala. Serta Ibunda Hj. Nuryani Z.A dan Hj. Hasmaeni Sanusi.

Maka berdirilah lembaga pendidikan TK ANAK MANDIRI pada tahun 2010 yang semuanya itu dilator belakang:

- a. Keinginan untuk dapat menjadikan anak-anak mampu membaca al-Qur'an dengan baik dan benar sejak dini atau usia (TK) dan menanamkan perilaku dan perbuatan baik akhlakul karimah (akhlak mulia)

- b. Keinginan untuk mencerdaskan anak bangsa melalui program unggulan yaitu mengkedepankan pendidikan al-Qur'an, sebab dengan mengkedepankan pendidikan al-Qur'an maka perkembangan anak meliputi beberapa aspek yaitu aspek agama dan moral, aspek bahasa, aspek sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik dan seni. Anak cerdas bila pendidikan al-Qur'annya baik.
- c. Memberikan wawasan dan paradigma baru di masyarakat akan pentingnya kerjasama dan komunikasi yang intens antara orang tua murid dan guru-guru untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran anak didik.

PAUD IT Anak Mandiri Palu didirikan oleh yayasan yang peduli akan pentingnya pendidikan dan akhlakul karimah untuk persiapan anak di masa depan. Di samping itu pengelola pendidikan di PAUD IT Anak Mandiri Palu tidak tinggal diam, terus berupaya untuk dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dan terus berupaya pula mewujudkan visi dan misi awal didirikannya lembaga pendidikan ini. Pada awal berdirinya pada tahun 2010 kami mempunyai peserta didik 15 orang anak, sampai tahun pelajaran ini 2015/2016 jumlah murid keseluruhan PAUD IT Anak Mandiri Palu sejumlah 47 anak.

Dengan melibatkan guru sebanyak 4 orang yang terbagi menjadi 3 rombongan belajar (rombel), yaitu kelompok bermain 2 rombel, Taman Kanak-Kanak 1 rombel. Ini bukti kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pendidikan anak mandiri

dengan sejumlah program yang sudah dapat dinikmati hasilnya secara langsung.

Semua tidak lepas dari kerja keras kepala sekolah dan guru -guru kami.<sup>1</sup>

Adapun profil PAUD IT Anak Mandiri Palu sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : PAUD IT Anak Mandiri Palu
- b. NSS TK : -
- c. NPSN : 69794509
- d. Alamat : Jl. Mas Mansyur 1 No. 9 Palu
- e. Kode Pos : 94221
- f. No. Telp Sekolah : 0451-423271
- g. Email/Website : -
- h. Status Sekolah : Swasta
- i. Tahun Didirikan : 2010
- j. Tahun Beroperasi : 2010
- k. Nama Yayasan : Hakim Al-Rasyid
- l. Kepemilikan Tanah : Milik sendiri
- m. Luas tanah : 221 m<sup>2</sup>.

## 2. Visi dan Misi PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan peserta didik yang beriman dan bertaqwa serta terampil terampil dalam persaingan ilmu pengetahuan

---

<sup>1</sup> Nurjannah, S.Pd.I Kepala Sekolah Paud IT Anak Mandiri Palu “*Wawancara*” di ruang guru, tanggal 13 Juli 2020.

Agama. Maka PAUD IT Anak Mandiri Palu mempunyai visi dan misi sebagai mana penulis lihat dalam ruangan kepala sekolah sebagai berikut:

a. Visi

Cerdas, sehat, berakhlak mulia dan mandiri.

b. Misi

1. Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak.
2. Membiasakan anak menjaga kebersihan dan kesehatan.
3. Membiasakan anak berperilaku sopan dan santun.
4. Membiasakan anak bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan.
5. Membiasakan anak mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat dijelaskan bahwa PAUD IT Anak Mandiri Palu merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mempunyai tujuan yang sangat cerah kedepan dalam membangun sistem pendidikan serta meningkatkan kualitas pendidikan khususnya yang berbasis ilmu pengetahuan Agama Islam dan tak lupa pula pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak. Sehingga dapat membantu meningkatkan prestasi peserta didik serta membangun keunggulan peserta didik dalam beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT., serta cerdas, sehat, berakhlak mulia dan mandiri.

### 3. Keadaan Tenaga Pendidik PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD IT Anak Mandiri Palu menunjukkan bahwa jumlah keadaan pendidik pada tahun 2020-2021 berjumlah 5 orang. Selanjutnya pendidik yang ada di sekolah ini berpendidikan strata satu (S1) dan tamatan SMA. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang jumlah tenaga pendidik di PAUD IT Anak Mandiri Palu secara keseluruhan dapat dilihat pada table berikut ini:

**TABEL 1**  
**Keadaan Tenaga Pendidik Pada PAUD IT Anak Mandiri Palu**

No	Nama	L/P	NUPTK	Jabatan
1	Nurjannah, S.Pd.I.	P	1239746648220003	Kepala PAUD
2	Carolin Izaac, S.Pd.I.	P	1057763664130153	Guru Kelas
3	Fitriana, S.Pd.	P	-	Guru Kelas
4	Nina Marina	P	-	Guru Kelas
5	Hj. Marni Kadir, S.Pt	P	1736750653220002	Staf TU

Sumber Data: *Arsip PAUD IT Anak Mandiri Palu*

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah guru keseluruhan yaitu 5 orang dengan guru kelas berjumlah 3 orang dan Staf TU 1 orang.

### 4. Keadaan Peserta Didik PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Peserta didik merupakan salah satu komponen dalam dunia pendidikan yang eksistensinya tidak dapat dipisahkan dengan proses belajar mengajar. Peserta didik adalah pihak yang ingin meraih cita-cita dan memiliki tujuan yang kemudian berusaha untuk mencapai secara optimal. Karena itu peserta didik harus mendapat

pendidikan dan bimbingan yang maksimal. Berikut table keadaan peserta didik PAUD IT Anak Mandiri Palu.

**TABEL II**  
**Keadaan Peserta Didik PAUD IT Anak Mandiri Palu**

No	Kelas	Jumlah anak didik		Jumlah
		L	P	
1	A	5	7	12
2	B	6	2	8
3	KB	4	3	7
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>27</b>

Sumber data: *Arsip PAUD IT Anak Mandiri Palu*

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan peserta didik di PAUD IT Anak Mandiri Palu berjumlah 27 orang. Dengan peserta didik laki-laki berjumlah 15 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 12 orang.

#### 5. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD IT Anak Mandiri Palu.

Sarana dan Prasarana adalah sesuatu hal yang sangat penting dibutuhkan dalam satu lembaga pendidikan, dalam menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, Karena fungsi dan peran sarana sangat menentukan tingkat dan kualitas proses pendidikan. Di sisi lain sarana dan prasarana dapat digunakan setiap waktu dan tempat serta situasi dimana berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Karena lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi keinginan peserta didik untuk dapat aktif dalam pembelajaran, adapun sarana dan prasarana pendidikan banyak

sekali, sarana yang tak kalah pentingnya menyangkut perlengkapan yang disediakan untuk membantu proses pelaksanaan pendidikan khususnya PAUD IT Anak Mandiri Palu.

**TABEL III**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana pada PAUD IT Anak Mandiri Palu**

<b>NO</b>	<b>Sarana/ Prasarana</b>	<b>Jumlah/ Unit</b>	<b>Ket</b>
1	Meja Peserta Didik	35	Baik
2	Kursi Guru	10	Baik
3	Meja Guru	4	Baik
4	Papan Tulis	3	Baik
5	Lemari	3	Baik
6	Komputer	1	Baik
7	Sound Sistem	1	Baik
8	Ayunan	1	Baik
9	Luncuran	3	Baik
10	Ban Warna-warni	1	Baik
11	Jembatan Pelangi	1	Baik
12	Jaring Laba-laba	1	Baik
13	Mangkok Putar	1	Baik
14	Tangga Majemuk Biasa	1	Baik
15	Jungkat Jungkit	2	Baik
16	Tiang Bendera	1	Baik
17	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
18	Ruang Guru	1	Baik
19	Ruang Kelas	3	Baik
20	Ruang Perpustakaan	1	Baik
21	Aula	1	Baik
22	Lapangan Upacara	1	Baik
23	WC	1	Baik
24	Gudang	1	Baik

Sumber Data: *Arsip PAUD IT Anak Mandiri Palu*

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa keadaan sarana dan prasarana di PAUD IT Anak Mandiri Palu sudah dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

### ***B. Bentuk Integrasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu***

Nilai-nilai karakter adalah sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku dimasyarakat yang mencakup aspek spiritual, aspek sosial dan aspek lingkungan. Semua permainan tradisional memiliki integrasi nilai-nilai karakter, salah satunya yaitu permainan tradisional lompat tali. Adapun bentuk integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan lompat tali yaitu religious, sabar menunggu giliran, dapat dipercaya, kerjasama, kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Sedangkan nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional lompat tali yaitu religious, dapat dipercaya, kerjasama, kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional lompat tali tidak semua terbentuk karena yang kita ketahui bahwa sekarang dalam kondisi pandemi Covid-19. Adapun nilai karakter yang terbentuk yaitu:

#### **a. Religious**

Religious dalam permainan tradisional lompat tali yaitu, dilihat dari sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan Ibadah Agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Religious disini dalam permainan tradisional lompat tali dimaksud sebelum melakukan pembelajaran anak-anak wajib membaca doa sebelum belajar dan membaca surah-surah pendek sesuai yang ada dalam RPPM. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas dari anak berikut:

“Atar, Raihana dan Fadil sebelum mereka belajar, mereka membaca doa dan surah-surah pendek, ini sudah kebiasaan yang dilakukan sebelum belajar. Maka dari itu semua anak-anak sejak masih dini sudah tau mengaji dan berdoa, mereka sangat lantang dalam membaca doa maupun membaca surah-surah pendek”.<sup>2</sup>

Dari penjelasan dari guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa Atar, Raihana dan Fadil sebelum pembelajaran berlangsung terlebih dahulu mereka membaca doa sebelum belajar dan membaca surah-surah pendek, mereka diajarkan sejak dini agar pada saat melanjutkan pendidikan mereka bisa menjadi contoh buat teman-temannya yang lain. Hal ini sangat baik untuk bekal mereka untuk dunia maupun akhirat.

#### b. Dapat dipercaya

Dapat dipercaya dalam permainan tradisional lompat tali tercermin dari sikap anak yang tidak berbuat curang dalam permainan, seperti pada saat anak melompat tali tidak menyentuh tali. Peraturan dalam permainan tradisional lompat tali salah satunya yaitu tidak boleh menyentuh tali pada saat melompati tali, disini anak dilihat dari kejujuran pada saat melakukan permainan tradisional lompat tali. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari guru kelas mengenai anak berikut:

“Atar, Raihana dan Fadil pada saat bermain lompat tali, mereka bermain dengan baik seperti mereka bermain tidak curang, mereka bermain sesuai dengan peraturan yang ada dalam permainan. Mereka melompati tali dengan tidak menyentuh tali karena salah satu peraturan dalam bermain yaitu tidak menyentuh tali”.<sup>3</sup>

Dari penjelasan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa Atar, Raihana dan Fadil pada saat bermain permainan tradisional lompat tali bermain dengan jujur karena mereka bermain sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan seperti peraturan

---

<sup>2</sup> Ibu Guru Olin, “Wawancara” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

<sup>3</sup> Ibu Guru Olin, “Wawancara” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

dalam permainan pada saat melompati tali tidak dapat menyentuh tali dan mereka pada saat melompat tidak menyentuh tali.

#### c. Kerjasama

Kerjasama, tercermin dari sikap anak yang sama-sama berusaha dalam satu kelompok untuk bermain dengan baik atau suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari guru kelas mengenai anak berikut:

“Atar, Raihana dan Fadil mereka bermain dengan tenang, pada saat melakukan lompat tali mereka dengan kompak bermain dengan pemegang tali yang tidak lain keluarganya sendiri supaya pada saat melompati tali berjalan dengan baik sesuai harapan yang diinginkan”.

Dari penjelasan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa Atar, Raihana dan Fadil memiliki kerjasama atau kekompakan yang baik dalam permainan tradisional lompat tali, mereka bermain dengan baik karna kerjasama dalam permainan tradisional sangat berpengaruh untuk kelancaran dalam permainan agar permainan berlangsung dengan baik.

#### d. Ketangkasan dan Kecermatan

Ketangkasan dan kecermatan dalam permainan tradisional lompat tali dilihat pada saat anak melompat dengan kekuatan tumpuhan kakinya dan memperkirakan tinggi tali dengan lompatan yang akan dilakukannya dengan cara bermain tidak menyentuh tali pada saat bermain. Sebagaimana hasil penelitian penulis pada ketangkasan dan kecermatan anak berbeda-beda dari cara melompat hingga kekuatan tumpuhan untuk mendarat. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas dari anak berikut ini:

“Atar dalam melompat itu sudah bagus, kekuatan kakinya pada saat melompatnya dia ukur dengan tinggi karet yang dilompati. Atar juga mengikuti aturan bermain lompat tali seperti tidak menyentuh tali pada saat melompat dan Atar juga sangat senang kalo belajarnya itu yang melakukan motorik kasar seperti berjalan, berlari dan melompat”.<sup>4</sup>

Seperti yang sudah dijelaskan oleh guru kelas di atas, dapat dipahami bahwa Atar sudah mengikuti cara bermain lompat tali dengan tidak menyentuh tali pada saat melompat. Ketangkasan dan kecermatan Atar berjalan dengan baik karna pada saat melompati tali Atar dapat mengukur lompatan pada saat melompat dengan tinggi tali yang sudah ditentukan. Kekuatan kaki Atar pada saat melompat dengan mendarat sudah sempurna, dilihat dari Atar tidak menyentuh tali pada saat melompat. Hal tersebut sebanding dengan ketangkasan dan kecermatan dari anak yang bernama Fadil, akan tetapi berbeda dengan anak yang bernama Raihana sebagaimana ungkapan dari guru kelas dibawah ini:

“Kalau Raihana berbeda dengan Atar dan Fadil, Raihana untuk kekuatan kakinya belum terlalu sempurna, karena pada saat melompati tali masih ada Raihana menyentuh tali. Percobaan untuk melompati tali sebanyak 5 kali. 2 kali melompati tali tidak mnyentuh tali dan 3 kali melompati tali masih menyentuh tali. Raihana sebenarnya bisa untuk melompat dengan tidak menyentuh tali dan mengukur kemampuan untuk melompat dengan tinggi tali, akan tetapi Raihana tidak terlalu percaya diri dalam melompati tali. Itulah kenapa kemampuan pada saat melompat tali tidak sempurna karna kurangnya percaya diri untuk melompati tali”.<sup>5</sup>

Melalui ungkapan guru kelas di atas, dapat dipahami bahwa untuk ketangkasan dan kecermatan Raihana belum sepenuhnya sempurna. Hal tersebut terjadi karena kurangnya percaya diri dalam melompati tali, sehingga ketangkasan tumpuhan kaki

---

<sup>4</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

<sup>5</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

Raihana pada saat melompati tali tidak berjalan dengan sempurna. Beberapa kali percobaan untuk melakukan lompat tali (5 kali percobaan) hanya 2 kali percobaan dengan tidak menyentuh tali pada saat melompat. Kecermatan Raihana juga pada saat melompati tali terganggu karena kurangnya percaya diri pada dirinya, akibatnya Raihana tidak dapat mengukur lompatan yang akan dilakukan dengan tinggi tali dan menyentuh tali pada saat melompat.

e. Kerja Keras

Kerja keras dalam permainan tradisional lompat tali yaitu, dilihat dari semangat yang tinggi anak dalam melakukan permainan tradisional lompat tali dan usaha anak pada saat melompati tali dengan ketinggian tali yang sudah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari guru kelas mengenai anak berikut ini:

“Atar dengan Fadil pada saat melompati tali semangat sekali, karena mereka paling suka kalo belajar itu melibatkan gerak kasar seperti melompati tali. Bisa dilihat juga waktu mereka melompati tali, malah mereka tidak mau berenti melompat. Sedangkan mamanya Atar dengan mamanya Fadil bilang suka-sukanya itu. Makanya waktu Atar dengan Fadil bermain lompat tali kelihatn sekali semangatnya melompat”.<sup>6</sup>

Dari penjelasan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa Atar dan Fadil memiliki kerja keras atau semangat yang tinggi dalam permainan tradisional lompat tali, mereka sangat senang dengan permainan ini. Yang kita tahu anak paling suka pembelajaran yang melibatkan motorik kasar atau otot besar, Atar dan Fadil sangat bersemangat melompati tali dengan aturan-aturan yang ada dalam permainan. Hal

---

<sup>6</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

tersebut berbanding terbalik dengan anak yang bernama Raihana, berikut ungkapan dari guru kelas:

“Raihana pada saat dia bermain lompat tali semangatnya kurang karena dia masih malu untuk melompati tali. Raihana tidak percaya diri karena disekitarnya ada orang baru yang melihat dia melompat. Makanya dia itu tidak terlalu semangat untuk melompati tali sebenarnya dia kalau di sekolah ceria bermain sama teman-temannya tidak malu-malu, cuma ini waktu kegiatan lompat tali masih malu-malu karna lama juga ketemu sama ibu gurunya selama corona”.<sup>7</sup>

Dari ungkapan di atas, dapat dipahami bahwa Raihana dalam permainan tradisional lompat tali kurang bersemangat sehingga kerja keras dari Raihana kurang terlihat. Raihana adalah anak yang pemalu pada orang baru, maka dari itu pada saat melakukan lompatan tali Raihana kurang semangat karna tidak percaya diri. Hal tersebut membuat proses lompatan Raihana kurang berhasil atau kurang sesuai dengan aturan permainan atau nilai kerja keras dalam permainan tradisional lompat tali.

#### f. Sportivitas

Sportivitas, tercermin dari sikap anak yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali apabila melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan, akan tetapi karena sekarang adanya Covid-19 maka dalam permainan tradisional lompat tali tidak ada pertukaran pemain karena yang memegang tali pada saat bermain yaitu keluarga masing-masing anak tersebut, karena pembelajaran dilakukan secara luring (luar jaringan) guru mendatangi rumah setiap anak dalam waktu sekali seminggu.

---

<sup>7</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

“Atar, Raihana dan Fadil pada saat bermain mereka sangat senang dan mengeluarkan kekuatan yang ada pada mereka masing-masing, mereka bermain dengan tertib pada saat melompati tali dan apabila mereka kalah maka mengulang kembali permainan”.<sup>8</sup>

Dari ungkapan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa Atar, Raihana dan Fadil pada saat melakukan permainan tradisional lompat tali mereka bermain dengan tertib dan disiplin, apabila mereka kalah atau menyentuh tali pada saat melompati tali mereka tidak curang dan tidak marah yang harus mengulang permainan tersebut atau bermain secara sportive.

### ***C. Bentuk Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu.***

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Kegiatan penilaian memerlukan instrument penelitian yang dilihat dari proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan pada hasil wawancara, bahwa bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali dilaksanakan sesuai dengan proses pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan tradisional lompat tali yang telah ditentukan. Adapun peraturan permainan tradisional lompat tali yaitu anak melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan dua orang anak sebagai pemegang tali, anak yang tidak memegang tali harus melompat tali tanpa menyentuh tali dan apabila anak menyentuh tali maka gantian memegang tali, kedua pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran bermain, ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki lalu kebetis hingga lutut. Dari

---

<sup>8</sup> Ibu Guru Olin, “Wawancara” Di Ruang Guru. Tanggal 14 Juli 2020.

beberapa peraturan permainan tradisional lompat tali yang menjadi peraturan permainan pada saat kegiatan dilakukan ke peserta didik tidak semua peraturan dilakukan karena yang kita ketahui bahwa sekarang kondisi pandemi Covid-19.

Peraturan yang dilaksanakan pada saat kegiatan yaitu anak melompati tali tanpa melakukan hompimpah atau pingsut karena yang jadi pemegang tali adalah orang tua dari anak tersebut., anak melompati tali mulai dari setinggi mata kaki hingga lutut, anak melompati tali tanpa menyentuh tali, jika anak menyentuh tali maka dilakukan pengulangan untuk melompati tali. Proses pelaksanaan kegiatan penilaian kemampuan motorik kasar dalam permainan tradisional lompat tali dilaksanakan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan dilaksanakan selama satu minggu dalam bentuk pembelajaran luring (Luar Jaringan). Menurut penulis bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu memiliki urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap pembukaan

Pada tahap pembukaan ini berlangsung sekitar  $\pm$  5 menit. kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu memberi salam kepada guru dan orang tua, mengucapkan dua kalimat syahadat, membaca surah Al-Fatihah, doa sebelum belajar dan membaca surah Al-Falaq dan anak selalu menjaga kebersihan lingkungan rumah.

2. Tahap pelaksanaan

Menurut pengamatan penulis, pada tahap pelaksanaan berlangsung sekitar  $\pm$  10 menit. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu; melompati tali, menyebutkan bagian-bagian rumah, menempel kertas origami kedalam sketsa

berbentuk rumah, menaati peraturan permainan dan menyanyikan lagu anak. Contoh lagu “colour” yaitu:

Red red merah, red red merah

Blue biru, blue biru

Yellow itu kuning, yellow itu kuning

Black hitam, black hitam

Purple ungu, purple ungu

White putih, white putih

Brown itu coklat, brown itu coklat

Green hijau, green hijau.

Pada kegiatan permainan tradisional lompat tali, kemampuan motorik kasar anak memiliki peningkatan sebagaimana yang diungkapkan oleh guru kelas dibawah ini:

“Kalau Atar dan Fadil pas melompati tali semangat sekali, kemampuan motorik kasarnya juga meningkat karna dia melompati tali dengan sempurna dan tidak menyentuh tali. Motorik kasarnya mereka meningkat karena pas melompati tali dia mendarat dengan sempurna dan mereka melompati tali sampai ketinggian paha anak”.<sup>9</sup>

Berdasarkan penjelasan dari ibu kelas di atas, dapat dipahami bahwa Atar dan Fadil sudah memiliki peningkatan kemampuan motorik kasar dalam permainan tradisional lompat tali karena Atar dan Fadil memiliki semangat dan kerja keras pada saat melompati tali. Seperti yang kita ketahui kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti berjalan, berlari dan melompat. Atar

---

<sup>9</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 21 Juli 2020.

dan Fadil pada saat melompati tali sudah sempurna karena mereka melompati tali dengan tidak menyentuh tali dan ketinggian tali yang sudah ditentukan. Hal tersebut berbeda dengan anak yang bernama Raihana yang diungkapkan oleh guru kelas dibawa ini:

“Raihana kurang meningkat kalau dari kemampuan motorik kasarnya, dia ada juga kemampuan motorik kasarnya tapi kurang, karena dia masih malu untuk melompat. Makanya pas dia lompati tali masih kena talinya. Motorik kasarnya dia ada seperti berjalan dan melompat cuma pas melompatnya dia kurang sempurna karna masih menyentuh tali”<sup>10</sup>.

Dari ungkapan guru kelas di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan motorik kasar Raihana belum meningkat dengan sempurna, karena Raihana dalam melompati tali kurang bersemangat. Kemampuan motorik kasar Raihana meningkat seperti berjalan, berlari dan melompat, tetapi lompatan Raihana pada saat melompati tali tidak sesuai dengan peraturan permainan seperti melompat tanpa menyentuh tali.

Selain memiliki peningkatan, permainan tradisional lompat tali juga memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Hal tersebut sebanding dengan ungkapan dari guru kelas berikut ini:

“Kendala pada saat kegiatan bermain lompat tali yaitu permainannya berlangsung tidak sesuai dengan aturan bermain seperti yang memegang tali pada saat melompat yaitu orang tua, seharusnya yang memegang tali pada saat anak melompat itu adalah anak yang lain agar terbentuk nilai-nilai karakter pada saat bermain lompat tali dan kendala berikutnya yaitu pada saat bermain lompat tali dan lokasinya juga kurang mendukung”<sup>11</sup>.

Dari ungkapan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa kendala dalam pelaksanaan permainan tradisional lompat tali yaitu aturan dalam bermain lompat

---

<sup>10</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 21 Juli 2020.

<sup>11</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 21 Juli 2020.

tali tidak terlaksana dengan sempurna. Karena yang diketahui aturan bermain lompat tali seperti, anak melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali, kedua pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika pemain pertama gagal melompat, anak yang pertama melompat tali harus melompati tanpa menyentuh tali dan jika menyentuh tali maka gantian melompat dengan anak yang memegang tali. Sedangkan pada saat anak bermain lompat tali yang memegang tali tersebut adalah orang tua dirumah, karena dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah yaitu secara luring (luar jaringan) maka mengharuskan guru mengunjungi rumah setiap peserta didik. Jadi aturan permainan pada saat melakukan kegiatan lompat tali tidak sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan.

Adapun keunggulan dari permainan tradisional lompat tali seperti yang telah diungkapkan oleh guru kelas sebagai berikut:

“Keunggulan dari permainan ini adalah bahan yang digunakan mudah didapat dan memberi semangat kepada anak untuk melakukan pembelajaran meskipun model pembelajaran yang digunakan secara luring (luar jaringan), anak lebih suka pembelajaran yang melibatkan otot-otot besar seperti berlari dan melompat. Dengan permainan ini juga kemampuan motorik kasar anak meningkat dan nilai-nilai karakter anak berjalan”.<sup>12</sup>

Dari ungkapan guru kelas diatas, dapat dipahami bahwa keunggulan dari permainan tradisional lompat tali yaitu, peralatan yang digunakan sederhana yang mudah didapatkan dan permainan ini sangat bermanfaat dalam melatih motorik kasar anak. Meskipun pembelajaran yang digunakan secara luring (luar jaringan) akan

---

<sup>12</sup> Ibu Guru Olin, “*Wawancara*” Di Ruang Guru. Tanggal 21 Juli 2020.

tetapi anak sangat bersemangat dan bergembira dalam pembelajaran. Permainan tradisional lompat tali melatih kemampuan motorik kasar anak dalam membentuk otot padat, fisik yang kuat dan sehat. Hal tersebut membuat anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena anak lebih suka pembelajaran yang melibatkan motorik kasar atau otot-otot besar anak.

### 3. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi ini tidak berlangsung secara yang sebagaimana mestinya karena, model pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran luring (luar jaringan). Proses pertemuan dalam melakukan pembelajaran berlangsung dengan mendatangi setiap rumah peserta didik masing-masing dalam seminggu sekali. Hal tersebut karena yang kita ketahui bersama bahwa sekarang masih dalam kondisi pandemi Covid-19 yang mengharuskan model pembelajaran secara luring (luar jaringan) dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan seperti menjaga kebersihan rumah dan tetap menjaga jarak. Pada tahap evaluasi ini, setiap selesai proses pembelajaran, guru kelas memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan meminta bantuan kepada orang tua untuk merekam video pada saat anak mengulang kegiatan yang telah dilakukan dan mengirim video tersebut ke grup kelas yang sudah dibuat oleh guru kelas sebagai bahan penilaian. Bentuk penilaian dari kegiatan permainan tradisional lompat tali yaitu dilihat dari proses pelaksanaan kegiatan. Adapun penilaian kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali yaitu, pada saat anak melompati tali dengan ketinggian yang telah ditetapkan dalam

peraturan permainan tradisional lompat tali, anak melompati tali tanpa menyentuh tali.

Adapun hasil penilaian penuls dari beberapa sampel yang diteliti yaitu sebagai berikut:

PL = ★  
 MB = ★ ★  
 BSH = ★ ★ ★  
 BSB = ★ ★ ★ ★

Keterangan:

PL = Perlu Latihan  
 MB = Mulai Berkembang  
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil penilaian terhadap anak yang diteliti yaitu:

Atar dan Raihana menacapai penilaian BSH ★ ★ ★ (bintang tiga) mereka berkembang sesuai harapan karena, pada saat melakukan permainan tradisional lompat tali mereka bermain dengan baik dan mengikuti peraturan dalam permainan yang telah ditetapkan.

Fadil mencapai penilaian BSB ★ ★ ★ ★ (bintang empat), Fadil berkembang sangat baik, pada saat melakukan permainan tradisional lompat tali Fadil bermain dengan baik dan mengikuti peraturan dalam permainan yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lompat tali hanya tiga nilai-nilai karakter anak yang terbentuk pada saat melakukan permainan lompat tali yaitu ketangkasan, kecermatan dan kerja keras. Bentuk penilaian kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dilihat dari proses pelaksanaan dan peraturan permainan yang telah ditentukan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD IT Anak Mandiri Palu” maka penulis dapat mengambil beberapa poin penting untuk dijadikan kesimpulan yaitu:

1. Bentuk integrasi nilai-nilai karakter pada permainan tradisional lompat tali sudah terlihat, tetapi yang kita ketahui bahwa masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran secara luring (luar jaringan). Oleh karena itu pembelajaran dilaksanakan dalam waktu seminggu sekali dan mendatangi rumah setiap peserta didik.
2. Nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional lompat tali ada delapan, tetapi nilai-nilai karakter yang terlihat pada permainan tradisional lompat tali hanya tujuh yaitu religious, dapat dipercaya, kerjasama, ketangkasan dan kecermatan, kerja keras dan sportivitas karena dimasa pandemi harus memperhatikan protokol kesehatan seperti jaga jarak dan jaga kebersihan lingkungan. Permainan dilaksanakan secara individu yang harusnya dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3 anak dalam satu kelompok sesuai dengan peraturan permainan, tetapi dimasa pandemic ini mengharuskan permainan yang dilakukan sendiri-

sendiri di rumah anak masing-masing dan yang sebagai oemegang tali pada saat anak melakukan lompat tali yaitu keluarga mereka sendiri.

3. Adapun bentuk penilaian kemampuan motorik kasar pada Kelas B di PAUD IT Anak Mandiri Palu dilihat dari proses pelaksanaan permainan tradisional lompat tali dan mengikuti peraturan permainan yang sudah ditentukan. Bentuk penilaiannya yaitu pada saat anak melompati tali sesuai dengan ketinggian tali dalam peraturan, pada saat anak melompati tali tanpa menyentuh tali. Tingkat kemampuan motorik kasar pada anak Kelas B sudah baik dan kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat, hanya saja ada satu anak dalam melompat tali masih kurang percaya diri. Hal itu terlihat ketika proses observasi dan wawancara secara langsung kepada guru kelas.
4. Bentuk penilaian kemampuan motorik kasar lompat tali dilaksanakan selama satu minggu dalam bentuk pembelajaran luring (luar jaringan) sehubungan dengan masa pandemic Covid-19 yang diawali dengan tahap pembukaan dengan salam, mengucapkan dua kalimat syahadat, membaca surah Al-Fatihah, Al-Falaq dan doa sebelum belajar. Adapun dalam penilaian dalam bentuk motorik kasar dilaksanakan secara mandiri dirumah masing-masing yang dikunjungi oleh guru dan dibantu orang tuanya atau keluarga lainnya dengan rekaman video.

## ***B. Implikasi Penelitian***

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan di PAUD IT Anak Mandiri Palu mengenai Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak memiliki beberapa masukan atau saran sebagai berikut:

- a. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu tentang Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Mengukur Kemampuan Motorik Kasar Anak.
- b. Bagi kepala sekolah, kepala sekolah memiliki tanggung jawab kenyamanan, ketertiban dan rasa aman ini harus dirasakan oleh guru, peserta didik dan orang tua termasuk dalam hal keamanan dan kenyamanan di masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu walaupun pembelajaran dilaksanakan di rumah tetapi kepala sekolah harus mampu memberikan semangat perubahan kepada guru, peserta didik dan orang tua secara cepat dan akurat agar peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tetap memperhatikan protokol kesehatan.
- c. Bagi guru, guru sangat berperan penting dalam kelancaran atau keberhasilan pembelajaran walaupun di tengah pandemic Covid-19. Oleh karena itu guru lebih meningkatkan motivasi dan bimbingan kepada peserta didik sehingga peserta didik antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memacu semangat belajar peserta didik.

- d. Bagi orang tua, diharapkan kepada orang tua meskipun sibuk bekerja tetapi diusahakan agar lebih banyak memperhatikan dan membimbing kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari sekolah, karena pembelajaran yang dilakukan yaitu secara luring (luar jaringan) sangat melibatkan kerjasama antara orang tua dan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera, 2012.
- Ari, Donal. *Introduction To Research*. Surabaya: Usaha Nasional, 2013.
- Dharmamulya, Sukiman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Fadillah, M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Impementasi*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mushlih , Ahmad Mushlih. *Analisis Kebijakan Paud*. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018.
- Majid, Abdul. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Margono, S. *Penelitian Pendidikan*. Cet. XIX; Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2000.
- Muhammad, Farouk dan Djaal. *Metodologi Penelitian Sosial*, Edisi Revisi Jakarta: PTIK Press dan Restu Agung, 2005.
- Nadziroh, “Nilai-nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional”. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5, No. 3, (Mei 2019). [http : // download. garuda. ristekdikti. go. id/ article. php? Article= 1208985& val= 10636& title= NILAI- N I L A I % 20 KARAKTER% 20DALAM% 20PERMAINAN% 20TRADISIONAL](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?Article=1208985&val=10636&title=NILAI-NILAI%20KARAKTER%20DALAM%20PERMAINAN%20TRADISIONAL). (15 Juli 2020 pukul 12:30).
- Partanto, A Plus. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arokalo, 2001.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016.
- Pradita, Galih Dwi. *Model Senam Untuk Pelajaran Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak*. Lampung Selatan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016.

- Sumarni, Sri. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Soekanto, Soerjono. *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Rajawali, 2000.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cet. X; Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Samsudin,. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Suyadi. *Manajemen Paud Mendirikan Mengelola dan Mengembangkan PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Sujono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Prndidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Lickona, Thomas. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Lickona, Thomas. *Character Matters: Persoalan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Wiyani, Novan Ardy. *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Wiyani , Novan Ardy. *Konsep Dasar Paud*. Jogjakarta: Gafa Media, 2016.

Yamin, Martinis. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada, 2016.



### PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: LISDAYANTI	NIM	: 161050013
TTL	: PANGKAJENE, 07-09-1998	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S1)	Semester	:
Alamat	: JL.JERUK NO.19	HP	: 082271349998
Judul	:		

Judul I

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Raudhatul Atfhal (RA) Al-Ikhlas Kec.Tatanga Kota Palu

Judul II

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Di Raudhatul Atfhal (RA) Al-Ikhlas Kec.Tatanga Kota Palu

Judul III

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Dan Menggambar Di Raudhatul Atfhal (RA) Al-Ikhlas Kec.Tatanga Kota Palu

Palu, 19 JUNI 2019  
Mahasiswa,

LISDAYANTI  
NIM. 161050013

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : Dr. Gusnarib, M.Pd

Pembimbing II : Rustom, S.Pd, M.Pd

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. HAMDAN, M.Ag.  
NIP.196906061998031002

Ketua Jurusan,

Dr. GUSNARIB A. WAHAB, M.Pd.  
NIP. 196407071999032002

TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang** :
- bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa,
  - bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut,
  - bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat** :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu,
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

**Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

**KESATU** : Menetapkan saudara :

- Dr. Gusnarib, M.Pd.
- Rustam, S.Pd, M.Pd

sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :

Nama : Lisdayanti  
NIM : 16.1.05.0013  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI RAUDHATUL ATFHAL (RA) AL-IKHLAS KEC. TATANGA KOTA PALU

- KEDUA** : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA** : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA** : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Palu  
Pada Tanggal 24 Juni 2019  
Dekan,  
  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag  
NIP. 197201262000031001

Tembusan :  
1. Rektor IAIN Palu;  
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فلو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 2016/In.13/F.I/PP00.9/12/2019 Palu, 17 Desember 2019  
Sifat : Penting  
Lamp : -  
Hal : Undangan Menghadiri Ujian Proposal Skripsi

Kepada Yth.

1. Dr. Gusnarib, M.Pd. ( Pembimbing I )
2. Rustam, S.Pd., M.Pd ( Pembimbing II )
3. Kasmianti, S.Ag., M.Pd I (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

Di-  
Palu

*Asslamu Alaikum War. Wab*

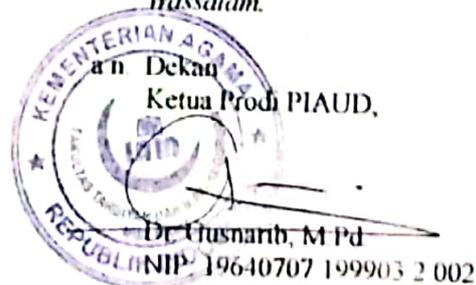
Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang akan di presentasikan oleh

Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16.1.05.0013  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Proposal Skripsi : PERANAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AL-IKHLAS KEC. TATANGA KOTA PALU

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

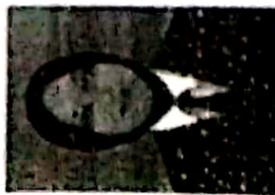
Hari/Tanggal : Senin, 23 Desember 2019  
Waktu : 14.00 WITA - Selesai  
Tempat : Ruang Munaqasyah Lt.2 FTIK

*Wassalam.*



Catatan : Undangan ini difoto copy 7 rangkap, dengan rincian

- a. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing I (dengan Proposal Skripsi)
- b. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing II (dengan Proposal Skripsi)
- c. 1 rangkap untuk Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- d. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- e. 1 rangkap Subbag AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- f. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman.
- g. 1 rangkap untuk Dosen Penguji (dengan Proposal Skripsi)



**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

NAMA : *Lirda-yanti*  
NIM. : *161050013*  
JURUSAN : *PAUD*

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Selasa 26/11/19.	HAWANIA	Meningkatkan kreatifitas mat melalui penggunaan media tangan di TK Topada Mandiri Palu.	1. Dr. Retelak, M.Pd.I 2. Kusnata, S.Ag. M.Pd.I	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
2	Selasa 06/11/2019	Nilam Ajiyani	Upaya meningkatkan keterampilan berhitung anak melalui permainan kartu angka di TK Al-Khairat balangan ke Dolo selatan kab. Banggai	1. Dr. H Marwan Mpd 2.	<i>[Signature]</i>
3	Sabtu 02/12/2019	Muraimi A. D. Pacampo	Kegiatan etir jahar dan implementasinya dalam kehidupan peserta didik di SDI PA Jannah.	1. Dr. Hj. Adawiyah Peretawangi, M.Pd. 2. Setulda, S.Ag. M. Ag.	<i>[Signature]</i>
4	Senin 28-12-2019	Tubana Luvu Duluhy	Menggunakan Sosio dramatis melalui waktu mendongeng di PAUD Al-Amin Lantaha untuk KEC. Banggai kab. Banggai	1. Dr. Hj. Marwan, S. Ag. M. Pd 2. Hikmahatunrahmah, Lc. M. Ed	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
5	Senin 23-12-2019	Lirdayanti	Peranan Perancangan Grafis dan layout dalam pembuatan media pembelajaran di raudhotul afdial (PA) Al-Khairat Pas. Pabanga kota Palu	1. DR. Gusriani, L. Pd 2. Eupham, S. Pd. M. Pd	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
6	Senin 23-12-2019	ARINIA DESI	MENINGKATKAN PEMAHAMAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN DI TK AL-KHAIRAT MADA	1. RUSLAN, S. Ag., M. Pd. 2. KOSMIDI, S. Ag., M. Pd. I	<i>[Signature]</i>
7	Senin 30/12/2019	Dian Sofitri	Studi analisis kreatifitas anak dalam pemanfaatan barang bekas di kelompok A PAUD Al-Amin Lantaha kab. Banggai	1. Pusan, S. Ag., M. Pd 2. Hikmahatunrahmah, Lc., M. Ed	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
8	Senin 30/12/2019	Fiffah	Peranan finger painting dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di kelompok B PAUD Al-Amin Lantaha kab. Banggai	1. Dr. Fatimah Sofiani, S. Ag. M. Si 2. Hikmahatunrahmah, Lc. M. Ed	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
9	Selasa 31/12/2019	Hijrah	Peranan kegiatan sosial anak dalam membantu pemertuan beribadah mat di dalam satu dua bulan	1. Dra. Retelak, M. Pd. I 2. Eupham, S. Pd. M. Pd. I	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
10	Selasa 31/12/2019	Anindya Fitri	Meningkatkan kemampuan kognitif Kurat melalui media permainan kartu Huruf & kelas B TK Al-Khairat I pusat Palu	1. Dra. Retelak, M. Pd. I 2. Kusnata, S. Pd, M. Pd	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية Palu

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-480798 Fax. 0451-480165  
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Senin, tanggal 23 bulan Desember tahun.2019, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16.1.05.0013  
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : PERANAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AL-IKHLAS KEC. TATANGA KOTA PALU  
Pembimbing : I. Dr. Gusnarib, M.Pd.  
: IL Rustam, S.Pd., M.Pd.  
Penguji : Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.  
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH	97	
6.	NILAI RATA-RATA		

Palu, 24 - 12 - 2019

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd  
NIP. 19640707 199903 2 002

Pembimbing II.

Rustam, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19651030 199803 1 007

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- |                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A   | 6. 60-64 = C+              |
| 2. 80- 84 = A-  | 7. 55-59 = C               |
| 3. 75- 79 = B+  | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B  | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |
| 5. 65 - 69 = B- |                            |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

**DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI  
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16.1.05.0013  
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : PERANAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI RAUDHATUL  
ATHFAL (RA) AL-IKHLAS KEC. TATANGA KOTA PALU  
Pembimbing : I. Dr. Gusnarib, M.Pd.  
: II. Rustam, S.Pd., M.Pd.  
Penguji : Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.  
Tgl / Waktu Seminar : 23 Desember 2019 / 14.00 WITA

NO.	NAMA	NIM	SEM. / JUR.	TTD	KET.
1.	Nahmahuliah	161020029	VII / PBA		
2.	Wahyuni Anmod	161020058	VII / PBA		
3.	Roselina Riyanto	161090059	VII / PGMI		
4.	Hanisa	161050019	VII / PIAUD		
5.	Meidyka Nurul Atika	161050031	VII / PIAUD		
6.	Dian Safitri	16.1.05.0023	VII / PIAUD		
7.	Ayuni	16.2.06.0001	VII / <del>PBA</del>		
8.	Yulisar Harman	16.1.05.0009	VII / PIAUD		
9.	Anisa Firda Yadi	16.1.05.0042	VII / "		
10.	Hijrah	16.1.05.0024	VII / PIAUD		
11.	TATMAINNUL QULUBY	16.1.05.0016	VII / PIAUD		
12.	Nedjarna	16.1.05.0021	VII / PGMI		
13.	FITRA NURDINIAH	16.1.05.0008	VII / PIAUD		
14.	Ananda Fitri	16.1.05.0017	VII / PIAUD		
15.	RIFKAH	16.1.05.0015	VII / PIAUD		

Palu, 23 / 12 - 2019

Pembimbing I,

Dr. Gusnarib, M.Pd  
NIP. 19640707 199903 2 002

Pembimbing II,

Rustam, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19651030 199803 1 007

Penguji,

Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 19780606 200312 2 001

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd  
NIP. 19640707 199903 2 002

## **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Observasi lingkungan PAUD IT Anak Mandiri Palu.
2. Observasi keadaan guru PAUD IT Anak Mandiri Palu.
3. Observasi keadaan sarana dan prasarana PAUD IT Anak Mandiri Palu.
4. Observasi keadaan rumah peserta didik yang dikunjungi.

## **PEDOMAN WAWANCARA**

### **A. Kepala PAUD IT Anak Mandiri Palu**

1. Bagaimana sejarah berdirinya PAUD IT Anak Mandiri Palu?
2. Apa visi dan misi PAUD IT Anak Mandiri Palu?
3. Bagaimana keadaan tenaga pendidik PAUD IT Anak Mandiri Palu?
4. Bagaimana keadaan peserta didik PAUD IT Anak Mandiri Palu?
5. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana PAUD IT Anak Mandiri Palu?

### **B. Guru Kelas PAUD IT Anak Mandiri Palu**

1. Bagaimana ketangkasan dan kecermatan anak pada saat bermain lompat tali?
2. Bagaimna kerja keras anak ketika melompat tali
3. Adakah peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak dalam permainan tradisional lompat tali?
4. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan tradisional lompat tali?
5. Apa keunggulan dari pelaksanaan permainan tradisional lompat tali?



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460165  
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 766 /In.13/F.I/PP.00.9/08/2020  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian Untuk  
Menyusun Skripsi

Palu, 8 Agustus 2020

Yth. Kepala Sekolah PAUD IT Anak Mandiri

Di  
Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Lisdayanti  
NIM : 16.1.05.0013  
Tempat Tanggal Lahir : Pangkajene, 7 September 1998  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Jl. Asam III  
Judul Skripsi : INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN  
TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM PENILAIAN  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD IT ANAK  
MANDIRI  
No. HP : 082271349996

Dosen Pembimbing :  
1. Dr. Gusnarib, M.Pd  
2. Rustam, S.Pd., M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah PAUD IT Anak Mandiri Palu

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
Dekan  
  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan :  
1. Rektor IAIN Palu;  
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;  
3. Dosen Pembimbing;  
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**YAYASAN HAKIM AL RASYD  
TAMAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)/  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TK.IT)  
ANAK MANDIRI**

Alamat: Jl. Mas Mansyur I No. 9, Kampung Lere, Palu, Telp (0451) 423271

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN  
NOMOR: 06 / PAUD IT AM / VIII / 2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurjannah, S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : PAUD IT Anak Mandiri Palu

Menerangkan bahwa,

Nama : Lisdayanti

Nim : 16.1.05.0013

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Jl. Asam III

Bahwa benar nama tersebut diatas telah selesai melakukan penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi penelitian untuk kebutuhan penelitian skripsi yang bersangkutan dengan judul " Integrasi Nila-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengukur Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD IT Anak Mandiri ".

Demikian surat keterangan melaksanakan penelitian ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagai mana mestintya.

Palu, 09 Agustus 2020  
Kepala PAUD IT Anak Mandiri

NURJANNAH, S Pd.I

### DAFTAR INFORMAN

No	Nama Informan	Jabatan Informan	Tanda Tangan
1	Nurjannah, S.Pd.I.	Kepala Sekolah	
2	Carolin Izaac, S.Pd.I.	Guru Kelas	
3			
4			

**FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**



**BUKU KONSULTASI  
PEMBIMBINGAN SKRIPSI**



Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16.1.01.0013  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



# BUKU KONSULTASI

## Pembimbingan Skripsi

Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16 1 01 0013  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : INTEGRASI NILAI-NILAI KHARIFER PADA  
KERMASAN TRADISIONAL LAMPAT PALU  
DALAM MENINGKATKAN MENJELUK  
PEMANGKIAN MOTORIK KECIL ANAK  
DI PAUD ITAMAK MAJALGA

FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PALU

**BUKU KONSULTASI  
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**



NAMA : LISDAYANTI

NIM: 16.1.01.0013

JURUSAN : Pendidikan Islam Arab Uza Dini

PEMBIMBING : I. Dr. Gusnasb. MEd.  
II. Pustam. SPd. MEd.

ALAMAT : J. AGUM 3

NO. HP : 0828 2713 499 96

JUDUL SKRIPSI

INTELEKSI NILAI-NILAI KAPAKIF-OMAH PADO  
PEMULIHAN TRADISIONAL ISMAYAT TALI PALAM  
MENCUKUR KEMAMPUAN LOGISAH KAGAR ALAK  
DI PASO IT ANJAE MANDARI

5. Dekan menetapkan dan menerbitkan surat keputusan tim dosen pengujian munaqasyah skripsi yang telah ditunjuk oleh Ketua Jurusan/Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan.
6. Ketua Jurusan Cq. Bidang Akmah menerbitkan jadwal dan undangan ujian untuk seluruh tim dosen pengujian.
7. Mahasiswa melaksanakan ujian skripsi yang dipimpin oleh 1 orang ketua tim pengujian dan di tambah 4 orang pengujian.
8. Ketua tim pengujian mempersiapkan segala kelengkapan administrasi ujian munaqasyah skripsi.
9. Tim pengujian menyerahkan hasil penilaian kepada ketua tim pengujian, selanjutnya ketua tim menyerahkan berkas nilai ujian skripsi beserta kelengkapannya ke Subbag. Akmah. untuk penetapan nilai akhir dan pelaksanaan Yudisium.

## JURNAL KONSULTASI PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : LISDAYANTI

NIM: 16.1.05.0013

Jurusan/Prodi. : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

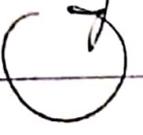
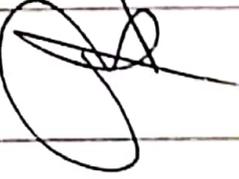
Judul Skripsi :

INTEGRASI NILAI-NILAI KHAUFER PADA REKOMENDASI  
TEKNIKAL LAMPAU PALLI DALAM MENYERAH KELOMPOK MUDA

Pembimbing I : Dr. Susanto M Pd.

Pembimbing II : Prof. Dr. S. R. M. P. A.

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	13/12/2019		Konsultasi Dr. Pemb. I y Mtk ke khalidij	
2.	20/12/2019		Dpt diopis Anpt cft	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
3.	20/12/2019		perbaikan judul	
4.	25/12/2019		penulisan abstrak	
5.	12/8-2020		bimbingan abstrak tahap pertama	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
6.	Kamis 18.12		tebal stroke tahap kedua.	
7.	Jumat 19/12.20		perbaikan judul	
7.	Jumat 19/12.20		dapat digitkan	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan

### Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing:

Yth. Ketua Jurusan PLAUD  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
 IAIN Palu

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Dr. Guswanib. M.Pd.  
 NIP : 196407071999032002  
 Pangkat/Golongan :  
 Jabatan Akademik :  
 Sebagai : Pembimbing I

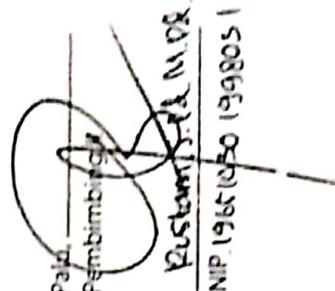
2. Nama : Ruslana S.Pd.M.Pd.  
 NIP : 196510301998031007  
 Pangkat/Golongan :  
 Jabatan Akademik :  
 Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa:

Nama : LUSDAYANTI  
 NIM : 16.1.05.0013  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul : Integrasi Nilai-nilai Karakter pada Pembelajaran Tadrisul Qur'an di dalam Mengajar Keagamaan Islam

Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan dihadapan sidang ujian munaqasyah skripsi.

Pembimbing I  
  
Dr. Guswanib. M.Pd.  
 NIP. 196407071999032002

Pada Pembimbing II  
  
Ruslana S.Pd.M.Pd.  
 NIP. 196510301998031007

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
NOMOR 341 TAHUN 2020

TENTANG  
PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji skripsi untuk menguji skripsi mahasiswa pada ujian munaqasyah,  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;  
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;  
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi,  
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In 13/KP.07/6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

KESATU : Menetapkan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu sebagai berikut :

- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. Ketua Tim Penguji     | : A. Markarma, S.Ag., M.Th.I |
| 2. Penguji Utama I       | : Drs. Ramang, M.Pd.I        |
| 3. Penguji Utama II      | : Kasmiati, S.Ag., M.Pd.I    |
| 4. Pembimbing/Penguji I  | : Dr. Gusnanb, M.Pd          |
| 5. Pembimbing/Penguji II | : Rustam, S.Pd., M.Pd        |

untuk menguji Skripsi Mahasiswa

Nama : Lisdayanty

NIM : 16.1.05.0013

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD IT ANAK MANDIRI PALU

KEDUA : Tim Penguji Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam skripsi yang diujikan.

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2020

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di Palu  
Pada Tanggal : 08 Agustus 2020  
Dekan  
  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.  
NIR: 197201262000031001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

Nomor : 1090 /In.13/F.I/PP.00.9/08/2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : **Undangan Menghadiri Ujian Skripsi.**

Palu, 18 Agustus, 2020

Yth. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

1. A. Markarna, S.Ag., M.Th.I
2. Drs. Ramang, M.Pd.I
3. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I
4. Dr. Gusnarib, M.Pd
5. Rustam, S.Pd., M.Pd

Palu

*Assalamualaikum wr.wb.*

Dalam rangka pelaksanaan Ujian Munaqasyah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Lisdayanty  
NIM : 16.1.05.0013  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI PIAUD IT ANAK MANDIRI PALU

dengan hormat kami mohon kesediaannya untuk menguji Skripsi tersebut, yang akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Senin, 24 Agustus 2020  
Jam : 14.00 ( Jam 2 siang) Sampai Selesai  
Meja Sidang : -  
Tempat : Gedung F Lantai 2 ( Ibnu Sina)

Demikian, atas kehadirannya diucapkan terima kasih.

*Wassalam,*

a.n. Dekan  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Dr. Gusnarib, M.Pd**  
NIP. 19650322199503 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu;
2. Kepala Bagian Tata Usaha FTIK IAIN Palu;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

**Catatan Bagi Peserta Ujian Skripsi :**

1. **Berpakaian Jas Lengkap + Kopyah (Pria).**
2. **Berpakaian Kebaya Muslimah (Wanita).**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Senin, tanggal 23 bulan Desember tahun 2019, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : LISDAYANTI  
NIM : 16.1.05.0013  
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : PERANAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AL-IKHLAS KEC. TATANGA KOTA PALU  
Pembimbing : I. Dr. Gusnarib, M.Pd.  
: II. Rustam, S.Pd., M.Pd.  
Penguji : Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.  
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	95.	Ditambahkan keisi keragaman gerak badan motorik kasar
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		Ditambahkan bahasa
3.	METODOLOGI		Perlu ditambahkan pada penulisan teori
4.	PENGUASAAN		Ditambahkan gambar
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA		

Palu,

2019

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd  
NIP. 19640707 199903 2 002

Pembimbing I,

Dr. Gusnarib, M.Pd  
NIP. 19640707 199903 2 002

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- |                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A   | 6. 60-64 = C+              |
| 2. 80- 84 = A-  | 7. 55-59 = C               |
| 3. 75- 79 = B+  | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B  | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |
| 5. 65 - 69 = B- |                            |

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN**



Foto Paud IT Anak Mandiri Palu



Foto wawancara bersama Kepala PAUD



Foto Atar pada saat melompat tali



Foto Fadil pada saat melompat tali



Foto Raihana pada saat lompat tali



Foto wawancara bersama guru kelas

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Data Pribadi

Nama : Lisdayanti  
NIM : 16. 1. 05. 0013  
Tempat Tanggal Lahir : Pangkajene, 7 September 1998  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Alamat : Jl. Asam III

### B. Data Pendidikan

- a. SDN 4 PADOANG-DOANGAN
- b. SMP NEGERI 1 PANGKAJENE
- c. SMA NEGERI 1 PANGKAJENE
- d. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD).

### C. Data Orang Tua

Nama Ayah : Muh. Darwis  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : JL. Jend. S. Sukowati  
Nama Ibu : Hj. Nur Rahmah  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : JL. Jend. S. Sukowati