



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN TRADISIONAL
EGRANG TEMPURUNG KELAPA DENGAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK TAMAN
INDRIA 2 GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Oleh
Handariatul Masruroh
NIM 140210205031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN TRADISIONAL
EGRANG TEMPURUNG KELAPA DENGAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK TAMAN
INDRIA 2 GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Handariatul Masruroh

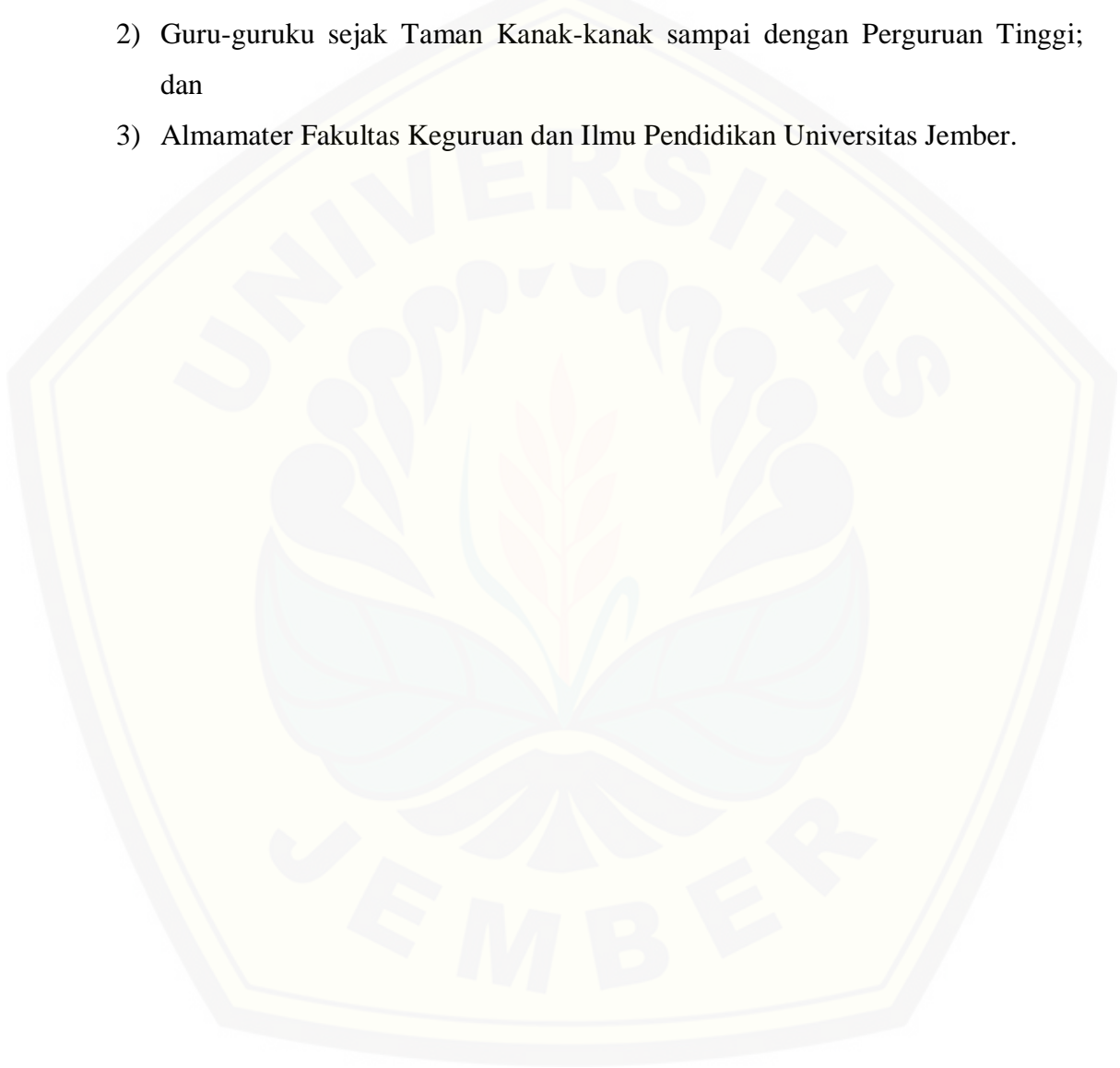
NIM 140210205031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Bapakku “Nurhadi” dan Ibuku “Siti Mubarakah” tercinta, atas limpahan kasih sayang, pengorbanan dan kesabaran dalam mendidik, serta doa sepenuh hati;
- 2) Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu.

(Ki Hajar Dewantara)*)



*) Cica. 2015. Kutipan Ki Hadjar Dewantara Mengenai Dunia Pendidikan Indonesia. <https://m.bintang.com/lifestyle/read/2227639/kutipan-ki-hadjar-dewantara-mengenai-dunia-pendidikan-indonesia> [11 April 2018]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Handariatul Masruroh

NIM : 140210205031

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 2 Mei 2018

Handariatul Masruroh

NIM 140210205031

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN TRADISIONAL
EGRANG TEMPURUNG KELAPA DENGAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK TAMAN
INDRIA 2 GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

Handariatul Masruroh

NIM 140210205031

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN TRADISIONAL
EGRANG TEMPURUNG KELAPA DENGAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK TAMAN
INDRIA 2 GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama	: Handariatul Masruroh
NIM	: 140210205031
Angkatan	: 2014
Daerah Asal	: Banyuwangi
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 10 Maret 1996
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/S1 PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP. 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP. 19561003 19821 22 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Rabu

tanggal : 2 Mei 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno A. Lathif, M. Pd.

NIP. 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M. Pd.

NIP. 19561003 198212 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Senny Wevara D.S. S.Psi., M.A.

NIP. 19770502 200501 2 001

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D

NIP. 19680802 1993031 004

RINGKASAN

Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018. Handariatul Masruroh; 140210205031; 45 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan motorik merupakan kemampuan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot besar. Kemampuan motorik kasar anak memiliki berbagai macam manfaat, kemampuan motorik kasar bermanfaat untuk tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Salah satu cara untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan mengadakan suatu permainan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa permainan yang dapat dilakukan oleh anak. Hal ini terlihat dari media permainan yang disediakan oleh TK, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Salah satu media permainan tradisional yang terdapat di TK Taman Indria 2 Genteng adalah egrang tempurung kelapa. Permainan ini pada mulanya dilakukan oleh beberapa anak kelompok B pada tahun pelajaran 2016/2017 sebagai persiapan lomba Hari Anak Nasional. Permainan egrang tempurung kelapa masih dimainkan oleh anak kelompok B hingga saat ini. Permainan egrang tempurung kelapa dilakukan dengan koordinasi dari guru. Menurut guru kelompok B, beberapa anak yang aktif dalam melakukan permainan egrang tempurung kelapa menunjukkan kemampuan yang baik pula dalam kegiatan motorik kasar lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan antara permainan tradisional egrang

tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018??".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng yang berjumlah 18 anak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis dengan menggunakan instrumen *check list*. Item dalam instrumen *check list* telah diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi Tata Jenjang, sedangkan uji reliabilitas menggunakan uji reliabilitas internal dengan teknik Alfa Cronbach. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif menggunakan korelasi Tata Jenjang.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai r hitung sebesar 0,870. Nilai ini lebih besar daripada r tabel untuk $N=18$ sebesar 0,475 dalam taraf kepercayaan 95%. Artinya hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis kerja (H_a) diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng.

Saran untuk guru: (1) hendaknya dapat menciptakan variasi kegiatan dalam pembelajaran motorik kasar; dan (2) hendaknya mengenalkan berbagai permainan tradisional kepada anak karena permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Saran untuk sekolah: (1) hendaknya menyediakan media yang digunakan untuk berbagai permainan tradisional; (2) hendaknya meningkatkan kualitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan melakukan berbagai inovasi permainan dalam kegiatan belajar mengajar.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala ramat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku dosen pembahas;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember dan juga selaku dosen pembimbing II;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing I;
6. Senny Weyara Dienda S, S.Psi., M.A selaku dosen penguji;
7. Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik;
8. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. Kepala sekolah, guru-guru, dan seluruh anak di TK Taman Indria 2 Genteng, Kabupaten Banyuwangi;
10. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang dengan tulus, sabar, dan ikhlas membimbing, mendidik, membesarkan serta mendoakan tanpa mengenal waktu;
11. Adik-adikku Riska Nur Aini dan Nurul Laili Amalia yang telah memberikan semangat serta motivasi untukku;
12. Teman-teman KKMT 2017, Helma, Intan, Cahya, Novi, Vina, Indah, Mita, Sofi, yang telah memberi semangat, motivasi, dan bantuan selama pelaksanaan KKMT;

13. Sahabatku Devi Rachma, Khustusia Niranda, dan Adinda Fuadilah, yang turut memberikan semangat dan motivasi;
14. Pendidikku sejak TK sampai Perguruan tinggi;
15. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2014 yang memberikan motivasi;
16. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa	6
2.1.1 Pengertian Bermain dan Permainan.....	6
2.1.2 Permainan Tradisional.....	8
2.1.3 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa ...	9
2.2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak	12
2.2.1 Pengertian Motorik Kasar.....	12
2.2.2 Tujuan Pengembangan Motorik Kasar.....	14
2.2.3 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar.....	15

2.2.4 Hal Penting dalam Mempelajari Motorik	17
2.3 Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	19
2.4 Hipotesis Penelitian	20
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.3 Teknik Penentuan Responden	22
3.4 Definisi Operasional	22
3.4.1 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa ...	22
3.4.2 Kemampuan Motorik Kasar	22
3.5 Rancangan Penelitian.....	23
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.6.1 Observasi.....	24
3.6.2 Dokumentasi.....	24
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	25
3.7.1 Uji Validitas	25
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	26
3.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	27
3.8.1 Teknik Pengolahan Data	27
3.8.2 Teknik Analisis Data	28
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Data Pendukung	30
4.1.1 Profil TK Taman Indria 2 Genteng.....	30
4.1.2 Sarana dan Prasarana	31
4.2 Penyajian Data.....	31
4.3 Analisis Data	38
BAB 5. PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42

5.2.1 Bagi Guru.....	42
5.2.2 Bagi Sekolah	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	46



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Gambar Bagan Rancangan Penelitian	23



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Tabel Validitas Instrumen Penelitian	26
4.1 Tabel Sarana dan Prasarana TK Taman Indria 2 Genteng	31
4.2 Tabel Skor Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B	32
4.3 Tabel Hubungan Antara Cara dan Aturan Bermain Egrang dengan Keseimbangan Anak	34
4.4 Tabel Hubungan Antara Variasi dan Intersitas Bermain Egrang dengan Keseimbangan Anak	35
4.5 Tabel Hubungan Antara Cara dan Aturan Bermain Egrang dengan Kelincahan Anak.....	36
4.6 Tabel Hubungan Antara Variasi dan Intensitas Bermain Egrang dengan Kelincahan Anak.....	37
4.7 Tabel Korelasi Antara Indikator Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A Matrik Penelitian	47
B Instrumen Penelitian	48
C Data Utama Penelitian	56
D Data Uji Validitas	58
E Data Uji Reliabilitas.....	72
F Tabel Hasil Perhitungan Varian Skor-skor Butir	75
G Profil TK Taman Indria 2 Genteng.....	76
H Data Responden Penelitian.....	78
I Foto Pelaksanaan Kegiatan	83
J Surat Izin Penelitian.....	85
K Surat Keterangan Kepala Sekolah	86

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 dalam penelitian ini membahas tentang (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*. Dikatakan demikian karena segala bentuk pengalaman yang dialami pada masa usia dini akan berpengaruh terhadap kehidupan anak pada masa yang akan datang. Oleh karena itu, anak usia dini perlu mendapatkan pendidikan yang memberikan fasilitas bagi tumbuh kembang anak.

Menurut Suyadi (2014:22), pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Di dalam lembaga pendidikan anak usia dini, anak difasilitasi agar dapat mengotimalkan seluruh aspek perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan motorik. Menurut Putra (2017), kemampuan motorik merupakan kemampuan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot besar, sedangkan motorik halus adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot halus serta melibatkan koordinasi mata dan tangan (Decaprio, 2013:18-20).

Menurut Siahaan (2014), perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak. Sistem saraf bertugas mengkoordinasikan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak. Semakin matang perkembangan sistem saraf anak maka semakin baik pula perkembangan motoriknya. Salah satu cara untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak

adalah dengan mengadakan suatu permainan. Permainan merupakan salah satu cara yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar pada anak tanpa membuat anak merasa bosan dan terbebani.

Mayesty (dalam Sujiono, 2009:144) mengemukakan bahwa bermain adalah yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dockett dan Flear berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Sujiono, 2009:144). Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak. Melalui bermain itulah anak mampu mengembangkan potensi dirinya dan memperoleh pengalaman secara langsung.

Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini adalah permainan egrang. Menurut Achroni (dalam Siahaan, 2014), egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer. Permainan ini dikenal di berbagai wilayah di Nusantara. Terdapat beberapa jenis egrang, mulai dari yang menggunakan media bambu, kayu, tempurung, hingga kaleng bekas. Husna (dalam Azis, 2016) mengatakan bahwa manfaat permainan egrang tempurung kelapa salah satunya adalah meningkatkan ketahanan fisik, karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik motorik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng pada bulan Oktober 2017 tentang pengembangan motorik kasar yang selama ini dilaksanakan oleh guru, diperoleh keterangan bahwa pengembangan motorik kasar anak lebih difokuskan pada hari Sabtu, yaitu dengan kegiatan bermain bebas. Anak diberikan kebebasan untuk memilih sendiri kegiatan bermain apa yang ingin dilakukan. Namun guru tetap mengkoordinasikan anak dengan terlebih dahulu melakukan kegiatan senam pada awal pembelajaran. Selain itu, aktivitas motorik yang biasanya dilakukan anak adalah bermain seluncuran dan menaiki tangga majemuk saat istirahat. Guru juga telah menggunakan beberapa media yang dapat digunakan untuk permainan, seperti bola dan tali untuk pengembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan observasi, terdapat beberapa permainan yang dapat dilakukan oleh anak. Hal ini terlihat dari media permainan yang disediakan oleh TK, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Salah satu media permainan tradisional yang terdapat di TK Taman Indria 2 Genteng adalah egrang tempurung kelapa. Permainan ini pada mulanya dilakukan oleh beberapa anak kelompok B pada tahun pelajaran 2016/2017 sebagai persiapan lomba Hari Anak Nasional. Permainan egrang tempurung kelapa masih dimainkan oleh anak kelompok B hingga saat ini. Permainan egrang tempurung kelapa dilakukan dengan koordinasi dari guru. Hal ini dikarenakan egrang tempurung kelapa yang tersedia di TK Taman Indria 2 Genteng hanya 4 buah, sehingga guru harus terlibat dalam permainan untuk mengatur jalannya permainan. Menurut guru kelompok B, beberapa anak yang nampak aktif dan mahir dalam melakukan permainan egrang tempurung kelapa menunjukkan kemampuan yang baik juga dalam kegiatan motorik kasar lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian korelasional dengan judul “Hubungan Antara Permainan Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah “Adakah Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Bagi guru

- a. memberikan variasi kegiatan permainan yang mampu mengembangkan aspek motorik kasar anak;
- b. sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan dalam pengembangan motorik kasar anak; dan
- c. meningkatkan profesionalitas dan kinerja guru dalam mengembangkan permainan yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar anak.

1.4.2 Bagi anak

- a. melatih kemampuan motorik kasar anak;
- b. memberikan pengalaman baru pada anak melalui permainan tradisional; dan
- c. anak lebih aktif dengan adanya permainan dan media egrang tempurung kelapa.

1.4.3 Bagi sekolah

- a. memberikan alternatif kegiatan permainan kepada lembaga sekolah dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak;
- b. sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi permainan dalam kegiatan belajar mengajar; dan
- c. adanya peningkatan mutu pendidikan di TK Taman Indria 2 Genteng karena adanya peningkatan dalam diri guru untuk mengembangkan kegiatan motorik kasar melalui permainan egrang tempurung kelapa.

1.4.4 Bagi peneliti

- a. menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah yang menggunakan metode penelitian korelasi;

- b. dapat mengetahui hubungan antara permainan egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak; dan
- c. menambah pengalaman langsung tentang penerapan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi sehubungan dengan kemampuan motorik kasar anak.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam hal penerapan permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak;
- b. memperluas wawasan tentang penelitian pendidikan anak usia dini; dan
- c. menambah wawasan tentang hubungan antara permainan egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 dalam penelitian ini akan menguraikan tentang (1) permainan tradisional egrang tempurung kelapa; (2) perkembangan kemampuan motorik kasar anak; (3) hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak; (4) hipotesis penelitian.

2.1 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa

2.1.1 Pengertian Bermain dan Permainan

Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2009:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Mulyani, 2016:24). Selain itu, menurut Seefeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016:24) aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Dworetzky (dalam Masitoh, dkk., 2008:9.3) mengemukakan terdapat lima kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu:

- a. Memotivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.

- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Selain itu, terdapat 8 fungsi bermain bagi anak menurut Hartley, Frank, dan Goldeson (dalam Masitoh, dkk., 2008:9.5), yakni sebagai berikut:

- a. menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata.
- c. untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup.
- d. untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
- e. untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
- f. untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.
- g. mencerminkan pertumbuhan.
- h. untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, bermain dapat diartikan sebagai salah satu kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak akan mampu mengembangkan kemampuan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bermain dapat menimbulkan kesenangan, sehingga pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan anak selama bermain merupakan proses yang alamiah dan tanpa paksaan.

Berbeda dengan bermain yang merupakan kata kerja, permainan merupakan kata benda untuk memberi sebutan pada sesuatu yang dilakukan dengan baik dan akan membuat senang hati pelaku (Hamzuri dalam Fauzi, 2016). Menurut Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono, 2009:145), permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Kurniati (2016:1) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Misbach (dalam Mulyani, 2016:46) berpendapat bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Permainan mampu meningkatkan

afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya (Santrock dalam Kurniati, 2016:4).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang memiliki aturan dan tujuan tertentu. Bila dalam bermain anak dapat melakukan aktivitas secara spontan, maka dalam permainan terdapat prosedur dan aturan yang harus disepakati bersama agar permainan tersebut dapat terlaksana dengan baik.

2.1.2 Permainan Tradisional

Menurut Kurniati (2016:2), permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Subagiyo (dalam Mulyani, 2016:47) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.

Menurut Soepandi, dkk (dalam Sholihah, 2016:308) permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Rahmawati (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat (Agustini dalam Sukmawati, 2016:161).

Direktorat Nilai Budaya (dalam Kurniati, 2016:2) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini cirinya: terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

Permainan tradisional juga memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Berikut ini adalah manfaat permainan tradisional bagi anak menurut Rahmawati (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun).

- a. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.
- c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*Multiple Intelligences*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan sederhana yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, berasal dari kekayaan dan kearifan lokal daerah, serta mengandung nilai-nilai dan kebudayaan luhur yang diwariskan secara turun temurun pada setiap generasi.

2.1.3 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai dan kearifan budaya daerah.

Menurut Sujarno, dkk (Tanpa Tahun:100) permainan egrang merupakan permainan yang menunjukkan ketangkasan seseorang berjalan di atas suatu media, baik bambu, kayu, tempurung, ataupun kaleng bekas ... Permainan egrang atau sering pula disebut *jangkungan* ini konon berasal dari nama burung yang mempunyai kaki panjang, kemudian diwujudkan dalam permainan anak-anak ... sedangkan kata egrang menunjuk pada alat yang digunakan dalam permainan tersebut. Egrang atau *jangkungan* adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah.

Egrang tempurung kelapa dalam Bahasa Jawa disebut sebagai egrang *bathok*. Menurut Mulyani (dalam Saputri dan Purwadi, Tanpa Tahun) egrang *bathok* kelapa dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau *dadung* pada tengah *bathok* untuk memainkannya. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada *bathok* lain di tanah seperti layaknya berjalan (Saputri dan Purwadi, Tanpa Tahun:6).

Permainan tradisional cenderung menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat dan cara membuatnya relatif mudah. Berikut ini cara membuat egrang tempurung kelapa menurut Rinasari (2013:42).

- a. Siapkan setengah *bathok* yang berasal dari buah kelapa tua. Bersihkan serabutnya dan amplas hingga halus agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman.
- b. Buatlah lubang di tengah masing-masing *bathok* kelapa, pada bagian yang tidak terlalu keras. Untuk membuat lubang, dapat digunakan paku atau pisau tajam.
- c. Masukkan kedua ujung tali atau *dadung* pada masing-masing lubang, lalu diberi pengait di bawah lubang sehingga tali terkait dengan kuat. Untuk pengait dapat digunakan potongan kayu atau bambu pendek. Pengait diikat menggunakan ujung tali di bawah lubang pada *bathok* kelapa. Sementara itu, panjang tali yang digunakan sekitar 2 meter. Jika menghendaki, tali dapat di potong menjadi dua. Kemudian masing-masing ujungnya diikatkan pada pengait di bawah lubang dan ujung tali yang lain diikatkan pada pegangan yang dapat dibuat dari kayu atau bambu.
- d. Untuk mempercantik egrang dapat dicat atau dilukis sesuai dengan selera.
- e. Egrang *bathok* kelapa siap digunakan.

Cara bermain egrang tempurung kelapa menurut Azis (2016:6) adalah sebagai berikut.

- a. Permainan egrang dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dimainkan secara bersama-sama, terlebih dahulu dibuat garis *start* dan *finish*.
- b. Para pemain bersiap di garis *start*. Kedua kaki diletakkan pada masing-masing *bathok* kelapa, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari menjepit tali. Sementara itu, tangan memegang tali.
- c. Para pemain berjalan menggunakan egrang.
- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis *finish*.

Permainan egrang *bathok* kelapa lebih mudah dimainkan daripada egrang bambu. Hal ini dikarenakan tidak perlu latihan ekstra untuk dapat memainkan egrang *bathok* kelapa (Saputri dan Purwadi, Tanpa Tahun:6). Latihan awal pada egrang bambu harus dibantu oleh orang lain untuk memegang bambu dari depan. Berbeda dengan egrang tempurung kelapa yang dapat dilatih sendiri tanpa harus dipegangi oleh orang lain. Hal ini tentu saja membuat anak lebih mudah untuk memainkannya.

Menurut Lahay (dalam Rahim, 2015), permainan egrang tempurung kelapa memiliki manfaat untuk mengembangkan dan mengontrol gerakan motorik anak, sedangkan menurut Sujarno dkk (Tanpa Tahun:104) permainan egrang antara lain berfungsi untuk melatih keseimbangan badan, melatih kekuatan otot tangan, kaki, dan pinggang, serta melatih keberanian dan membentuk ketahanan mental. Husna (dalam Azis, 2016) mengemukakan bahwa manfaat permainan egrang *bathok* kelapa adalah anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, melatih insting dan ketepatan dalam bertindak, meningkatkan ketahanan fisik maupun mental, melatih sportivitas dalam berkehidupan, memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan dan menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan egrang tempurung kelapa merupakan permainan tradisional yang dibuat menggunakan alat dan bahan sederhana berupa tempurung kelapa yang dilubangi lalu diberi tali pada tengah tempurung, kemudian dimainkan dengan cara meletakkan kaki di atas masing-masing tempurung dan melangkah seperti layaknya berjalan.

2.2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

2.2.1 Pengertian Motorik Kasar

Menurut Jamaris (dalam Sujiono, 2009:54) perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Perkembangan merupakan proses yang teratur yang berkaitan dengan reorganisasi perilaku dan perubahan kualitatif dalam diri seseorang (Masitoh, dkk., 2008:2.3). Menurut Yusuf (dalam Masitoh, dkk., 2008:2.3), perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik yang menyangkut aspek fisik maupun psikis. Perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi (Hamalik dalam Nurwidayati, 2015:4).

Menurut Soetjiningsih (dalam Fauzi, 2016:7), perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan, sedangkan Sutirna (dalam Dewi, 2016:10) berpendapat bahwa perkembangan itu merupakan suatu deretan perubahan yang tersusun dan berarti, yang langsung pada individu dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Hibana (dalam Aisyah, dkk., 2009:1.10), terdapat beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun. Berikut ini penjelasannya.

- a. Perkembangan fisik anak. Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa. Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir anak). Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.
- d. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Menurut Kreitner (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun:21) kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental.

Stephen (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun:21) mengklasifikasikan kemampuan menjadi dua, yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Kemampuan intelektual lebih memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi, sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis.

Putra (2017:90) mengemukakan bahwa perkembangan gerakan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak. Gerakan yang banyak menggunakan otot-otot kasar disebut motorik kasar (*gross motor*) yang digunakan untuk melakukan aktivitas berlari, memanjat, melompat atau melempar, sementara gerak yang menggunakan otot-otot halus yang disebut motorik halus (*fine motor*) cenderung hanya digunakan untuk aktivitas menggambar, meronce, menggunting, menempel atau melipat (Syaodih, Tanpa Tahun:11). Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Sujiono dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun:22).

Decaprio (2013:18-20) menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri ... sedangkan pembelajaran motorik halus di sekolah ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan.

Menurut Rahyubi (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun), aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Menurut Hurlock (dalam Sholihah, 2016:304) perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terorganisasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh yang berhubungan dengan koordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak. Gerakan motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berhubungan dengan penggunaan otot-otot besar, sedangkan motorik halus adalah kegiatan motorik yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan.

2.2.2 Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik menurut Sumantri (dalam Ramdaeni, 2016:20) adalah sebagai berikut:

- a. sebagai alat pengacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak prasekolah;
- b. sebagai alat untuk membentuk, membangun, serta memperkuat tubuh anak prasekolah;
- c. untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak, juga daya pikir anak prasekolah;
- d. sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional;
- e. sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial;
- f. sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Sementara itu menurut Depdiknas (dalam Sulistiawati, 2017:19), ada beberapa tujuan dari pengembangan motorik kasar yaitu:

Memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelas.

Menurut Ramli (dalam Fauzi, 2016:11) manfaat perkembangan motorik kasar bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. anak berkesempatan melakukan kegiatan atau gerakan-gerakan yang membuat tubuh anak akan sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.
- c. anak akan lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

- d. sebagai dasar untuk mengembangkan bakat di bidang olah raga dan siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia berikutnya.
- e. anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak merasa tidak gelisah.

2.2.3 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasai (Farida, 2016). Menurut Decaprio (2013:41), unsur-unsur pokok dalam pembelajaran motorik di sekolah adalah kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, dan fleksibilitas. Berikut ini penjelasan tentang unsur-unsur kemampuan motorik kasar secara lebih rinci.

a. Kekuatan

Menurut Sulistiawati (2017:23), kekuatan adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja, sedangkan menurut Decaprio (2013:43) kekuatan didefinisikan sebagai kapasitas untuk mendesak kekuatan otot ketika melakukan sebuah gerakan.

Mutohir dan Gusril (dalam Anonim, Tanpa Tahun) berpendapat bahwa kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.

Lebih lanjut Sulistiawati (2017:24), menyatakan bahwa unsur kekuatan merupakan faktor yang tidak terlepas dari gerak, namun kekuatan tetap berdiri sendiri dan termasuk faktor yang menonjol secara keseluruhan dalam pembelajaran motorik.

b. Kecepatan

Menurut Decaprio (2013:44) kecepatan dalam pembelajaran motorik di sekolah diartikan sebagai kapasitas seorang siswa agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat, sedangkan Mutohir

dan Gusril (dalam Anonim, Tanpa Tahun), menjelaskan bahwa kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.

c. *Power*

Menurut Decaprio (2013:45) *power* adalah kapasitas siswa untuk mengontraksi otot secara maksimum atau *power* sebagai suatu ledakan aksi yang menghasilkan kecepatan dalam waktu singkat. Desakan ini dilakukan dengan kekuatan otot dan kecepatan.

d. Ketahanan

Ketahanan adalah hasil dari kapasitas psikologi para siswa untuk menopang gerakan atas dalam suatu periode. Ketahanan terbagi menjadi dua, yaitu ketahanan yang diasosiasikan dengan faktor kekuatan dan ketahanan yang diasosiasikan dengan sistem sirkulasi pernapasan (Decaprio, 2013:45-46).

e. Kelincahan

Harsono (dalam Sulistiawati, 2017:24) menjelaskan bahwa kelincahan (*agility*) adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.

Menurut Decaprio (2013:47-48) kelincahan dalam motorik dinyatakan oleh kemampuan badan untuk mengubah arah secara cepat dan tepat. Kelincahan juga dapat menjadi standar ukuran kualitas tes kemampuan para siswa dalam bergerak cepat dari satu posisi ke posisi yang lain atau dari satu gerakan ke gerakan yang lain. Kelincahan ini meliputi koordinasi cepat dan tepat dari otot-otot besar pada badan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Sementara menurut Mutohir dan Gusril (dalam Anonim, Tanpa Tahun) menjelaskan bahwa kelincahan adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain.

f. Keseimbangan

Menurut Pratiwi dan Munawar (Tanpa Tahun) keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi. Keseimbangan adalah aspek dari merespons gerak yang efisien dan faktor gerak dasar (Decaprio, 2013:49). Sementara Mutohir dan Gusril (dalam

Anonim, Tanpa Tahun), berpendapat bahwa keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

Abrahamova (dalam Sulistiawati, 2017:22-23) membagi keseimbangan menjadi dua jenis, yaitu statis dan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan tubuh dalam mempertahankan posisi di mana ke arah depan dalam keadaan diam, tidak bergerak. Keseimbangan dinamis adalah kemampuan tubuh untuk mempertahankan posisi dimana selalu berubah dan bergerak.

g. Fleksibilitas

Menurut Decaprio (2013:50), fleksibilitas dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi, yang berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang bisa ditekuk atau diputar dengan alat fleksion atau peregangan otot.

Unsur-unsur kemampuan motorik kasar saling berhubungan. Maksudnya adalah ketika ada satu unsur motorik kasar yang dikembangkan, maka unsur yang lain juga akan nampak meskipun dengan intensitas rendah. Berdasarkan beberapa unsur kemampuan motorik kasar di atas, penelitian akan difokuskan pada unsur keseimbangan dan kelincahan. Hal ini dikarenakan unsur keseimbangan dan kelincahan adalah unsur kemampuan motorik kasar yang dominan dalam permainan egrang tempurung kelapa.

2.2.4 Hal Penting dalam Mempelajari Motorik

Menurut Hurlock (2001), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu sebagai berikut.

a. Kesiapan belajar

Keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

b. Kesempatan belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian dapat melukai anaknya.

c. Kesempatan berpraktek

Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan, meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting daripada kuantitasnya. Kegiatan motorik yang sama dapat bervariasi tergantung anak yang memainkan. Kesempatan berpraktek inilah yang nantinya akan terus mengasah kemampuan motorik anak.

d. Model yang baik

Meniru suatu model memainkan peranan penting dalam mempelajari keterampilan motorik, maka untuk mempelajari keterampilan motorik dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

e. Bimbingan

Peniruan terhadap model yang benar tetap membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak memperbaiki kesalahan agar tidak terlanjur salah dan sulit untuk diperbaiki kembali.

f. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan motorik tersebut, kemandirian yang diperoleh dari kelompok sebayanya, serta kompensasi dari perasaan kurang mampu dalam mempelajari suatu keterampilan motorik.

g. Dipelajari secara individu

Setiap jenis keterampilan motorik memiliki perbedaan tertentu, sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu. Misalnya, memegang sendok untuk makan akan berbeda dengan memegang *crayon* untuk mewarnai.

h. Dipelajari satu persatu

Mempelajari berbagai keterampilan motorik secara serempak, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan bagi anak dan menghasilkan keterampilan motorik yang kurang optimal. Oleh karena itu, keterampilan harus dipelajari satu persatu, sehingga apabila suatu

keterampilan sudah dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa menimbulkan kebingungan.

2.3 Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Menurut Saputri dan Purwadi (Tanpa Tahun) metode permainan tradisional egrang *bathok* kelapa adalah salah satu jenis metode yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Sementara Rahim (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa latihan egrang tempurung kelapa mampu meningkatkan keseimbangan statis dalam *stork stand test* maupun keseimbangan dinamis dalam *balance beam test*. Sujarno, dkk (Tanpa Tahun:156) juga menyebutkan bahwa salah satu nilai yang terkandung dalam permainan egrang adalah keseimbangan yang tercermin pada saat pemain berusaha berlatih dengan cara berdiri tegak dan berjalan di atas egrang, dengan keseimbangan pemain tidak akan jatuh.

Menurut Rahim (2015), saat bermain egrang tempurung kelapa, anak harus berjalan di atas tempurung kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Selain itu, dalam permainan egrang tempurung kelapa terdapat beberapa tantangan yang harus dilewati anak, misalnya berjalan zig zag. Permainan ini membutuhkan kelincahan agar anak dapat melewati tantangan ini dengan baik.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa permainan egrang tempurung kelapa merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Pengembangan motorik ini khususnya difokuskan pada unsur keseimbangan dan kelincahan. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak yang dikemas dengan permainan ini akan lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung bagi anak. Melalui permainan egrang tempurung kelapa ini diharapkan perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Masyhud (2014:73), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban terhadap masalah penelitian yang bersifat sementara, sampai terbukti melalui suatu pengumpulan data, analisa data, dan pengujian hipotesis penelitian tersebut. Menurut Anggoro dkk (2008:1.27) hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu. Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, yaitu ada hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 dalam penelitian ini akan menguraikan tentang (1) jenis penelitian; (2) tempat dan waktu penelitian; (3) teknik penentuan responden; (4) definisi operasional; (5) rancangan penelitian; (6) data dan sumber data; (7) metode pengumpulan data; (8) uji validitas dan reliabilitas; (9) teknik pengolahan dan analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian korelasional adalah penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih (Masyhud, 2014:128). Pendekatan kuantitatif disebut juga pendekatan ilmiah, karena penelitian ini dilakukan secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya (Masyhud, 2014:31). Penggunaan pendekatan kuantitatif untuk penelitian korelasional adalah untuk mengetahui jenis data yang akan dianalisis, agar penggunaan data kuantitatif untuk keperluan analisis statistik tepat sasaran (Dewi, 2016:19).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian mencakup lokasi atau daerah sasaran dan kapan (kurun waktu) penelitian dilakukan (Universitas Jember, 2016:52). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan bahwa lokasi penelitian adalah TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi. Adapun beberapa pertimbangan dalam memilih TK Taman Indria 2 Genteng adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan TK Taman Indria 2 Genteng sebagai tempat penelitian;
2. TK Taman Indria 2 Genteng telah menerapkan permainan tradisional egrang tempurung kelapa dalam kegiatan belajar mengajar mulai tahun 2017.
3. Belum pernah diadakan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama dengan penelitian ini di TK Taman Indria 2 Genteng:

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 6 kali pertemuan dalam 2 minggu pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan tanpa adanya perlakuan, sehingga hasil penelitian merupakan keadaan anak sehari-hari.

3.3 Teknik Penentuan Responden

Teknik penentuan responden dalam penelitian ini menggunakan teknik populasi. Menurut Masyhud (2014:90) populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji atau teliti. Responden dalam penelitian ini adalah semua peserta didik yang ada dalam satu kelompok, yaitu kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng yang berjumlah 18 anak untuk dijadikan responden penelitian.

3.4 Definisi Operasional

Menurut Masyhud (2014:55) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Definisi operasional menyangkut definisi yang akan digunakan secara operasional dalam penelitian (Universitas Jember, 2016:51).

3.4.1 Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa

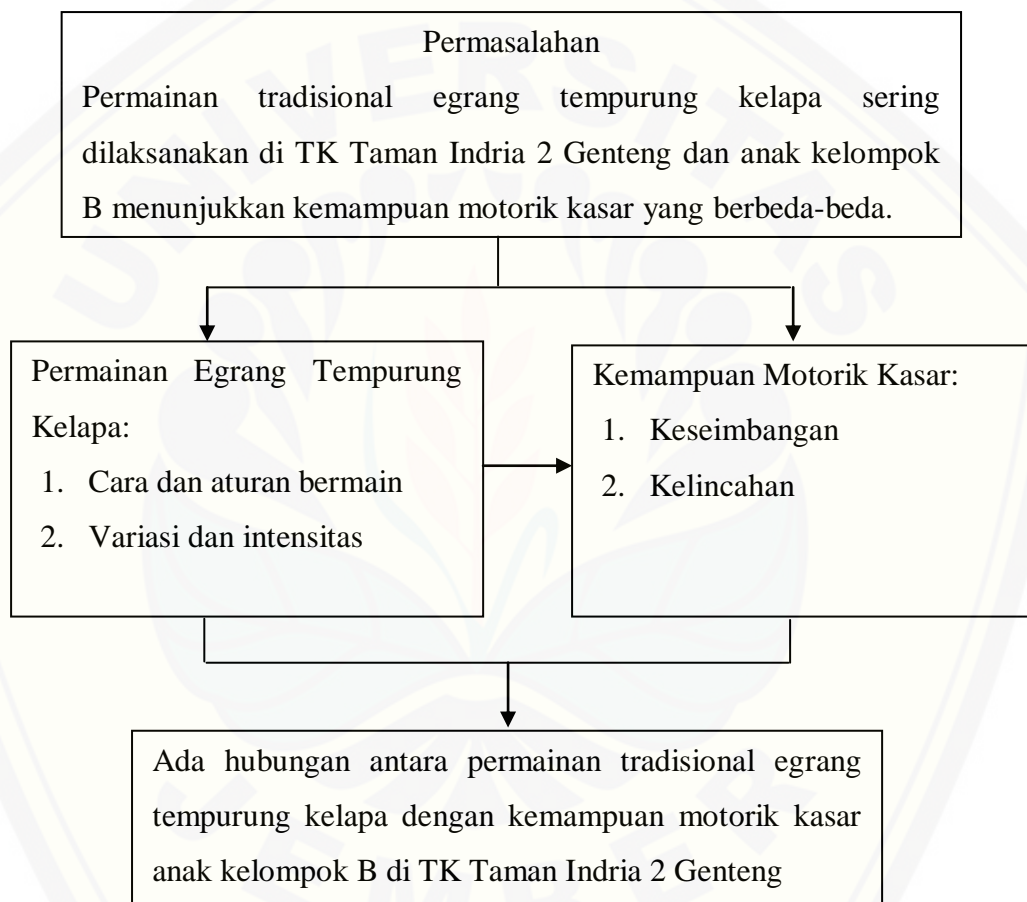
Permainan tradisional egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang dilakukan anak kelompok B TK Taman Indria 2 Genteng dengan menggunakan tempurung kelapa yang dilubangi bagian tengahnya lalu diberi tali pada tengah tempurung, kemudian dimainkan dengan cara meletakkan kaki di atas masing-masing tempurung kelapa dan melangkah seperti layaknya berjalan.

3.4.2 Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak kelompok B TK Taman Indria 2 Genteng dalam pengendalian tubuh yang berhubungan dengan keseimbangan dan kelincahan untuk melakukan permainan tradisional egrang tempurung kelapa sesuai cara dan aturan yang benar.

3.5 Rancangan Penelitian

Desain penelitian atau rancangan penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh, atau sub-sub komponen yang harus ada untuk meraih hasil yang hendak dicapai dan digambarkan dalam bentuk diagram (Universitas Jember dalam Dewi, 2016:21). Berikut ini adalah desain atau rancangan dalam penelitian ini:



Gambar bagan 3.1 Rancangan penelitian

3.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Masyhud (2014:214) dalam konteks penelitian instrumen pengumpul data dapat diartikan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data penelitian, yaitu alat bantu dalam mengukur atau mengungkap suatu keadaan

variabel penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat. Cara yang paling efektif dalam menggunakan metode observasi dengan dilengkapi format atau blanko pengamatan sebagai instrumen, format yang disusun berisi item-item yang digambarkan akan terjadi (Arikunto, 2006:229).

Menurut Sandjaja dan Heriyanto (dalam Dewi, 2016:23), berdasarkan pelaksanaannya observasi dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Observasi non sistematis: pengamat tidak mempergunakan pedoman observasi dan alat perekam lainnya.
- b. Observasi sistematis: pengamat menggunakan pedoman observasi dan/atau alat perekam lainnya.

Adapun jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis dengan menggunakan instrumen *check list* (daftar cek) sebagai alat bantu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng.

3.6.2 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:231) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Masyhud (2014:227-228) menyatakan bahwa agar penggalian data yang bersumber dari dokumentasi tersebut dapat terarah dan dapat mencapai sasaran yang tepat, maka sebelum dilakukan pengumpulan data perlu dilakukan penyusunan instrumen pengumpul data secara cermat terlebih dahulu yang disebut pedoman dokumentasi.

Adapun data yang akan diperoleh melalui metode dokumentasi adalah:

- a. Profil lembaga TK Taman Indria 2 Genteng
- b. Data peserta didik TK Taman Indria 2 Genteng
- c. Sarana dan prasarana di TK Taman Indria 2 Genteng

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Dewi (2016:24) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur (Masyhud, 2014:230). Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrumen *check list* dengan rumus korelasi tata jenjang. Adapun rumus korelasi tata jenjang adalah sebagai berikut:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho_{xy} : Koefisien korelasi tata jenjang

B : Beda, yaitu selisih nilai rangking variabel 1 dengan variabel 2

N : Banyaknya subyek (Masyhud, 2014:311).

Uji validitas dilakukan pada 12 responden dengan harga r kritik sebesar 0,591 dalam taraf kepercayaan 95%. Di mana jika:

1. H_0 ditolak jika $r_{hitung} > r_{kritik}$, artinya item pernyataan dinyatakan valid.
2. H_0 diterima jika $r_{hitung} \leq r_{kritik}$, artinya item pernyataan dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil perhitungan uji validitas item instrumen yang telah digunakan menggunakan rumus korelasi tata jenjang dengan data dapat dilihat pada (Lampiran C) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Validitas Instrumen Penelitian

Nomor Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi Tabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,591	0,825	Valid
2	0,591	0,726	Valid
3	0,591	0,757	Valid
4	0,591	0,663	Valid
5	0,591	0,79	Valid
6	0,591	0,715	Valid
7	0,591	0,816	Valid
8	0,591	0,846	Valid
9	0,591	0,888	Valid
10	0,591	0,773	Valid
11	0,591	0,859	Valid
12	0,591	0,809	Valid
13	0,591	0,722	Valid

Berdasarkan pada perhitungan uji validitas dapat disimpulkan bahwa 13 butir pernyataan dinyatakan valid karena koefisien korelasi lebih besar dibandingkan koefisien korelasi tabel yaitu 0,591 untuk jumlah responden 12 dengan taraf kepercayaan 95%.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika ia mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya. Salah satu indikatornya adalah jika instrumen tersebut dipergunakan berkali-kali dengan objek yang sama, maka hasilnya akan tetap relatif sama (Masyhud, 2014:231).

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas internal dengan teknik Alfa Cronbach. Hal ini dikarenakan instrumen hanya akan diujikan sekali saja. Adapun rumus koefisien reliabilitas Alfa Cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reabilitas instrumen

k = jumlah butir pernyataan

S_i^2 = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total

Hasil analisis menggunakan rumus di atas di gunakan untuk memperoleh reliabilitas instrumen, selanjutnya ditafsirkan dengan kriteria yang telah ditentukan. Menurut Gay & Diehl (dalam Masyhud, 2014:256), instrumen dinyatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien reliabilitas serendah-rendahnya 0,70.

Data uji reliabilitas dapat dilihat pada (Lampiran D), sedangkan hasil rekapitulasi perhitungan varian skor butir dapat dilihat pada (Lampiran E). Adapun hasil perhitungan reliabilitas yang telah dilakukan menggunakan rumus Alfa Cronbanch adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \\ &= \left(\frac{13}{13-1} \right) \left(1 - \frac{4,164}{28,576} \right) \\ &= \left(\frac{13}{12} \right) (1 - 0,146) \\ &= (1,083)(0,854) \\ &= 0,925 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hitung reliabilitas terhadap data penelitian adalah sebesar 0,925.

3.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.8.1 Teknik Pengolahan Data

Sebelum dilakukan analisis data, ada beberapa langkah yang harus dilakukan untuk mengolah data terlebih dahulu. Menurut Arikunto (2006:235-237) langkah-langkah pengolahan data tersebut, yaitu:

a. Persiapan

Kegiatan dalam langkah persiapan ini adalah, antara lain:

1. Mengecek nama dan identitas responden
2. Mengecek kelengkapan data
3. Mengecek macam isian

b. Tabulasi

Kegiatan tabulasi adalah kegiatan memasukkan data ke dalam tabel-tabel dan mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam berbagai kategori. Adapun kegiatan tabulasi adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor (*scoring*) terhadap item-item atau jawaban yang ada dalam angket penelitian. Pada penelitian ini, setiap item pernyataan diberi skor sebagai berikut:
 - a. Berkembang Sangat Baik = skor 4
 - b. Berkembang Sesuai Harapan = skor 3
 - c. Mulai Berkembang = skor 2
 - d. Belum Berkembang = skor 1
2. Memberikan kode (*coding*) terhadap item-item yang tidak diberi skor. *Coding* merupakan pemberian tanda pada tiap data untuk mengklasifikasikan jawaban dari subyek penelitian. Pemberian kode dapat berupa angka atau huruf.

3.8.2 Teknik Analisis Data

Menurut Masyhud (2014:265) analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dan kritis dalam suatu kegiatan. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif menggunakan korelasi Tata Jenjang. Adapun rumus Tata Jenjang adalah sebagai berikut:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho_{xy} : Koefisien korelasi Tata Jenjang

B : Beda, yaitu selisih nilai ranking variabel 1 dengan variabel 2

N : Banyaknya subyek (Masyhud, 2014:311).

Adapun kriteria yang digunakan $N=18$ dengan harga kritik 0,475 dalam taraf kepercayaan 95%. Di mana jika:

1. H_0 ditolak jika $r_{hitung} > r_{kritik}$, artinya terdapat hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.
2. H_0 diterima jika $r_{hitung} \leq r_{kritik}$, artinya tidak terdapat hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus korelasi Tata Jenjang, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah signifikan, artinya hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Jadi, antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa (variabel X) dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B (variabel Y) di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018 terdapat hubungan yang signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya dapat menciptakan berbagai kegiatan menggunakan egrang tempurung kelapa dalam pembelajaran motorik kasar.
- b. hendaknya mengenalkan berbagai permainan tradisional kepada anak karena permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

5.2.2 Bagi sekolah

- a. hendaknya menyediakan media yang digunakan untuk berbagai permainan tradisional.
- b. hendaknya meningkatkan kualitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan melakukan berbagai inovasi, seperti memberikan pelatihan tentang pembuatan dan penggunaan alat permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, dkk. 2009. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggoro, M.T. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anonim. Tanpa Tahun. Bab II Kajian Pustaka. <http://eprints.uny.ac.id/7873/3/bab2%20-%200911124700.pdf>. [Serial Online] [Diakses pada 6 Desember 2017].
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, A. R. 2016. Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa. *Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini*. Pandawa Press Yogyakarta: 1-9. <https://konselorprofesional.blogspot.co.id/2016/12/permainan-tradisional-egrang-bathok.html>. [Serial Online] [Diakses pada 23 Oktober 2017].
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dewi, E. S. I. 2016. *Hubungan Antara Penggunaan Metode Kolase dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di PAUD Nurussalam Sumberejo Ambulu Tahun 2015*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Farida, A. 2016. *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini*. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/52/44> [Serial Online] [Diakses pada 6 Desember 2017].
- Fauzi, U. 2016. *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Hurlock, E.B. 2001. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustika, W. M. 2015. *Hubungan Antara Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Perwanida II Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Nurwidayati, A. 2015. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card di Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Pratiwi, K. dan M. Kristanto. Tanpa Tahun. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513/466> [Serial Online] [Diakses pada 19 November 2017].
- Pratiwi, W. C. dan M. Munawar. Tanpa Tahun. *Peningkatan Keseimbangan Tubuh Melalui Berjalan di Atas Versa Disc pada Anak Kelompok B PAUD Taman Belia Candi Semarang*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/viewFile/518/471>. [Serial Online] [Diakses pada 6 Desember 2017].
- Putra, W.A. 2017. *Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/451/424>. [Serial Online] [Diakses pada 23 Oktober 2017].
- Rahim, A. F. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini 4-6 Tahun*. <http://eprints.ums.ac.id/39641/>. [Serial Online] [Diakses pada 25 Juni 2017].
- Ramdaeni, S. 2016. *Kontribusi Kegiatan Menari Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak di TK Dharma Indria 2 Sumpersari Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Rinasari, E. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/15673/1/EVITA%2520SKRIPSI.pdf&ved=0ahUKEwjPlcyB2LXAhUGp5QKHWvcAMYQFgg1MAM&usq=AOvVaw02BVXyiOXiZDgznbWNnuH>. [Serial Online] [Diakses pada 5 Desember 2017].
- Saputri, V. A. dan Purwadi. Tanpa Tahun. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa pada*

- Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang.*
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/viewFile/1654/1369>.
[Serial Online] [Diakses pada 19 November 2017].
- Sholihah, F. 2016. Meningkatkan Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. *Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini*. Pandawa Press Yogyakarta: 303-312.
<https://konselorprofesional.blogspot.co.id/2016/12/permainan-tradisional-egrang-bathok.html> [Serial Online] [Diakses pada 23 Oktober 2017].
- Siahaan, H. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa di RA Al-Hidayah Medan.*
<http://digilib.unimed.ac.id/4234/9.haslightboxThumbnailVersion/9.%208116182008%20Bab%20I.pdf> [Serial Online] [Diakses pada 22 Oktober 2017].
- Sujarno, dkk. Tanpa Tahun. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Sujiono, Y.N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukmawati, B. 2016. Stimulasi Perkembangan Anak dengan Permainan Tradisional. *Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini*. Pandawa Press Yogyakarta: 303-312.
<https://konselorprofesional.blogspot.co.id/2016/12/permainan-tradisional-egrang-bathok.html> [Serial Online] [Diakses pada 23 Oktober 2017].
- Sulistiawati, R. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor di Taman Kanak-kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung.* http://repository.radenintan.ac.id/686/1/riksulistiawati_222.pdf [Serial Online] [Diakses pada 5 Desember 2017].
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, E. Tanpa Tahun. Psikologi Perkembangan. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37346159/PSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1512434659&Signature=6Ky%2BnjuU1pUXbVj5mpP9MSoFNUE%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf [Serial Online] [Diakses pada 5 Desember 2017].
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

LAMPIRAN A

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018	Adakah hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018	1. Permainan egrang tempurung kelapa 2. Kemampuan motorik kasar	1. Permainan egrang tempurung kelapa a. Cara dan aturan bermain egrang b. Variasi dan intensitas bermain egrang 2. Kemampuan motorik kasar a. Keseimbangan b. Kelincahan	1. Subyek penelitian: Anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi 2. Dokumen 3. <i>Literature</i> /Kepustakaan yang relevan	1. Jenis penelitian: Penelitian Korelasional 2. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumentasi 3. Teknik analisis data: Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel menggunakan korelasi tata jenjang $rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$ Keterangan: rho: koefisien korelasi tata jenjang B: beda, yaitu selisih nilai rangking variabel 1 dengan variabel 2 N: banyaknya subyek	Ada hubungan antara permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018

LAMPIRAN B

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Pedoman Observasi (*Check List*)Kisi-kisi *Check List*

Permainan Egrang Tempurung Kelapa		Nomer	Sumber Data
Indikator	Data yang Diraih	Data	
1. Cara dan aturan bermain egrang	Menggunakan egrang sesuai contoh yang diberikan guru	1	Responden
	Bermain egrang sesuai aturan	2	Responden
	Bergiliran dalam menggunakan egrang	3	Responden
2. Variasi dan intensitas bermain egrang	Variasi permainan yang dilakukan anak	4	Responden
	Lamanya anak melakukan permainan	5	Responden
	Berapa kali anak melakukan permainan	6	Responden
	Minat anak terhadap permainan	7	Responden

Kemampuan Motorik Kasar Anak		Nomer	Sumber Data
Indikator	Data yang Diraih	Data	
1. Keseimbangan	Berdiri di atas egrang	8	Responden
	Berjalan lurus menggunakan egrang	9	Responden
	Koordinasi tangan dan kaki	10	Responden

Kemampuan Motorik Kasar Anak		Nomer Data	Sumber Data
Indikator	Data yang Diraih		
2. Kelincahan	Berjalan bolak-balik menggunakan egrang	11	Responden
	Berbelok menggunakan egrang	12	Responden
	Berjalan zig zag menggunakan egrang	13	Responden

2. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diraih	Sumber data
1.	Profil lembaga TK Taman Indria 2 Genteng	Dokumentasi
2.	Data peserta didik TK Taman Indria 2 Genteng	Dokumentasi
3.	Sarana dan prasarana di TK Taman Indria 2 Genteng	Dokumentasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama Anak :

Kelompok :

Tanggal Pengamatan :

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Cara dan Aturan Bermain Egrang				
a.	Menggunakan egrang sesuai contoh yang diberikan guru				
b.	Bermain egrang sesuai aturan				
c.	Bergiliran dalam menggunakan egrang				
2.	Variasi dan Intensitas Bermain Egrang				
a.	Variasi permainan yang dilakukan anak				
b.	Durasi anak melakukan permainan				
c.	Frekuensi anak melakukan permainan				
d.	Minat anak terhadap permainan				
3.	Keseimbangan				
a.	Anak dapat berdiri di atas egrang				

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
b.	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang				
c.	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki				
4.	Kelincahan				
a.	Anak dapat jalan bolak-balik menggunakan egrang				
b.	Anak dapat berbelok menggunakan egrang				
c.	Anak dapat berjalan zig zag menggunakan egrang				
Jumlah					

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

RUBRIK PENILAIAN

Pernyataan		Kriteria Penilaian
Cara dan Aturan Bermain Egrang		
a.	Anak menggunakan egrang sesuai contoh yang diberikan guru	
	Anak tidak mau menggunakan egrang	1
	Anak menggunakan egrang dengan bantuan guru	2
	Anak menggunakan egrang tanpa bantuan guru	3
	Anak dapat menggunakan egrang sesuai contoh dengan baik dan benar	4
b.	Anak dapat bermain egrang sesuai aturan	
	Anak tidak mau bermain egrang sesuai aturan	1
	Anak bermain egrang sesuai aturan namun masih diingatkan guru	2
	Anak bermain egrang sesuai aturan tanpa diingatkan guru	3
	Anak bermain egrang sesuai aturan dengan baik	4
c.	Anak dapat bersikap sabar menunggu giliran bermain	
	Anak tidak mau menunggu giliran bermain	1
	Anak mau menunggu giliran bermain saat dibujuk guru	2
	Anak menunggu giliran dengan bermain maupun bergurau dengan teman	3
	Anak menunggu giliran bermain dengan tertib	4
Variasi dan Intensitas Bermain Egrang		
a.	Variasi permainan yang dilakukan anak	
	Anak tidak dapat menunjukkan variasi bermain egrang	1
	Anak menunjukkan variasi bermain egrang setelah diberi masukan oleh guru	2

Pernyataan		Kriteria Penilaian
	Anak menunjukkan kurang dari 3 variasi bermain egrang	3
	Anak menunjukkan lebih dari 3 variasi bermain egrang	4
b.	Durasi anak melakukan permainan	
	Anak tidak melakukan permainan egrang	1
	Anak bermain egrang selama kurang dari 5 menit	2
	Anak bermain egrang antara 5 sampai 10 menit	3
	Anak bermain egrang lebih dari 10 menit	4
c.	Frekuensi anak melakukan permainan	
	Anak tidak pernah bermain egrang	1
	Anak jarang bermain egrang	2
	Anak cukup sering bermain egrang	3
	Anak sering bermain egrang	4
d.	Minat anak terhadap permainan	
	Anak tidak berminat bermain egrang	1
	Anak bermain egrang sebentar dan memainkan permainan lain	2
	Anak bermain egrang bila bermain bersama-sama dengan temannya	3
	Anak sering bermain egrang dibandingkan permainan lain	4
Keseimbangan		
a.	Anak dapat berdiri di atas egrang	
	Anak tidak dapat berdiri di atas egrang	1
	Anak dapat berdiri di atas egrang dengan berpegangan pada guru maupun teman	2
	Anak dapat berdiri di atas egrang tanpa berpegangan	3

Pernyataan		Kriteria Penilaian
	selama kurang dari 10 detik	
	Anak dapat berdiri di atas egrang lebih dari 10 detik tanpa berpegangan	4
b.	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang	
	Anak tidak mampu berjalan menggunakan egrang	1
	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang dengan bantuan guru	2
	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang namun sesekali berhenti	3
	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang dengan baik	4
c.	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki	
	Anak tidak mengkoordinasikan tangan dan kaki	1
	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki dengan bantuan guru	2
	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki tanpa bantuan	3
	Anak mengkoordinasikan tangan dan kaki dengan baik tanpa bantuan	4
Kelincahan		
a.	Anak dapat jalan bolak-balik menggunakan egrang	
	Anak tidak mau berjalan bolak-balik menggunakan egrang	1
	Anak dapat berjalan bolak-balik menggunakan egrang dengan bantuan guru	2
	Anak dapat berjalan bolak-balik menggunakan egrang meski sesekali jatuh atau berhenti	3
	Anak dapat berjalan bolak-balik menggunakan egrang	4

Pernyataan		Kriteria Penilaian
	dengan baik	
b.	Anak dapat berbelok menggunakan egrang	
	Anak tidak dapat berbelok menggunakan egrang	1
	Anak berbelok namun masih terjatuh	2
	Anak dapat berbelok tanpa terjatuh dan pelan-pelan	3
	Anak dapat berbelok menggunakan egrang dengan baik	4
c.	Anak dapat berjalan zig zag menggunakan egrang	
	Anak tidak dapat berjalan zig zag menggunakan egrang	1
	Anak berjalan zig zag namun masih tejatuh	2
	Anak dapat berjalan zig zag tanpa terjatuh namun dengan perlahan	3
	Anak dapat berjalan zig zag dengan baik	4

LAMPIRAN C

DATA UTAMA PENELITIAN

Resp.	Variabel X (Permainan Egrang Tempurung Kelapa)							Jumlah	Variabel Y (Motorik Kasar)						Jumlah
	Cara dan Aturan Bermain			Variasi dan Intensitas					Keseimbangan			Kelincahan			
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	
Akmal	3	4	3	4	4	4	3	25	4	4	4	3	4	4	23
Maha	3	3	3	3	3	3	3	21	4	4	3	3	3	3	20
Malik	3	3	3	2	3	2	3	19	4	4	3	3	3	3	20
Fira	4	4	3	4	4	4	3	26	4	4	4	3	4	4	23
Dere	3	3	3	3	3	3	3	21	4	3	4	3	3	3	20
Fabril	3	3	2	4	3	3	3	21	4	4	3	3	3	3	20
Farel	2	3	3	2	2	2	2	16	3	3	3	3	2	3	17
Kayla	2	3	3	3	2	2	3	18	3	3	3	3	2	3	17
Ayu	2	3	3	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
Vero	3	3	2	3	3	4	3	21	4	4	4	3	3	3	21

Resp.	Variabel X (Permainan Egrang Tempurung Kelapa)							Jumlah	Variabel Y (Motorik Kasar)						Jumlah
	Cara dan Aturan Bermain			Variasi dan Intensitas					Keseimbangan			Kelincahan			
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	
Ilham	3	3	3	3	4	4	3	23	4	4	4	3	4	4	23
Wahyu	3	3	3	2	3	3	3	20	4	4	4	3	3	3	21
Koko	2	3	3	2	3	2	3	18	3	4	3	3	3	3	19
Nilam	3	3	3	4	4	3	3	23	4	4	4	3	4	4	23
Sifra	3	3	3	3	3	3	3	21	4	4	4	3	3	3	21
Mega	2	3	2	3	3	2	3	18	4	3	3	3	3	3	19
Dika	3	2	2	3	3	2	3	18	4	4	3	3	3	3	20
Sasa	3	2	3	3	3	3	3	20	3	4	4	3	3	4	21

LAMPIRAN D

DATA UJI VALIDITAS

Resp.	Variabel X (Permainan Egrang Tempurung Kelapa)							Jumlah	Variabel Y (Motorik Kasar)						Jumlah
	Cara dan Aturan Bermain			Variasi dan Intensitas					Keseimbangan			Kelincahan			
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	
1	2	2	3	2	3	3	3	18	4	3	3	3	3	3	19
2	2	2	3	3	3	3	2	18	3	2	3	3	2	3	16
3	3	3	4	3	4	3	4	24	4	4	4	4	3	4	23
4	4	3	4	3	4	4	4	26	4	3	4	4	4	3	22
5	2	3	3	2	2	3	3	18	3	3	3	3	3	4	19
6	3	3	3	3	4	4	3	23	4	4	3	4	3	4	22
7	2	3	3	2	4	3	3	20	3	3	2	3	3	3	17
8	2	2	3	2	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
9	3	2	3	2	2	3	3	18	3	2	3	3	2	3	16
10	2	2	3	2	3	3	2	17	3	2	2	2	2	2	13
11	3	3	3	2	3	4	3	21	4	3	3	3	3	3	19
12	3	2	4	2	4	3	3	21	4	4	3	4	3	3	21

Adapun hasil perhitungan uji validitas berdasarkan tabel di atas menggunakan rumus korelasi tata jenjang adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas item nomor 1 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	2	18	9,5	9	0,5	0,25
2	2	18	9,5	9	0,5	0,25
3	3	24	4	2	2	4
4	4	26	1	1	0	0
5	2	18	9,5	9	0,5	0,25
6	3	23	4	3	1	1
7	2	20	9,5	6	3,5	12,25
8	2	18	9,5	9	0,5	0,25
9	3	18	4	9	-5	25
10	2	17	9,5	12	-2,5	6,25
11	3	21	4	4,5	-0,5	0,25
12	3	21	4	4,5	-0,5	0,25
					0	50

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 50}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{300}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{300}{1716} \\
 &= 1 - 0,175 \\
 &= 0,825
 \end{aligned}$$

2. Uji Validitas item nomor 2 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	2	18	9,5	9	0,5	0,25
2	2	18	9,5	9	0,5	0,25
3	3	24	3,5	2	1,5	2,25
4	3	26	3,5	1	2,5	6,25
5	3	18	3,5	9	-5,5	30,25
6	3	23	3,5	3	0,5	0,25
7	3	20	3,5	6	-2,5	6,25
8	2	18	9,5	9	0,5	0,25
9	2	18	9,5	9	0,5	0,25
10	2	17	9,5	12	-2,5	6,25
11	3	21	3,5	4,5	-1	1
12	2	21	9,5	4,5	5	25
					0	78,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 78,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{471}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{471}{1716} \\
 &= 1 - 0,274 \\
 &= 0,726
 \end{aligned}$$

3. Uji Validitas item nomor 3 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	3	18	8	9	-1	1
2	3	18	8	9	-1	1
3	4	24	2	2	0	0
4	4	26	2	1	1	1
5	3	18	8	9	-1	1
6	3	23	8	3	5	25
7	3	20	8	6	2	4
8	3	18	8	9	-1	1
9	3	18	8	9	-1	1
10	3	17	8	12	-4	16
11	3	21	8	4,5	3,5	12,25
12	4	21	2	4,5	-2,5	6,25
					0	69,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 69,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{417}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{417}{1716} \\
 &= 1 - 0,243 \\
 &= 0,757
 \end{aligned}$$

4. Uji Validitas item nomor 4 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	2	18	8,5	9	-0,5	0,25
2	3	18	2,5	9	-6,5	42,25
3	3	24	2,5	2	0,5	0,25
4	3	26	2,5	1	1,5	2,25
5	2	18	8,5	9	-0,5	0,25
6	3	23	2,5	3	-0,5	0,25
7	2	20	8,5	6	2,5	6,25
8	2	18	8,5	9	-0,5	0,25
9	2	18	8,5	9	-0,5	0,25
10	2	17	8,5	12	-3,5	12,25
11	2	21	8,5	4,5	4	16
12	2	21	8,5	4,5	4	16
					0	96,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 96,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{579}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{579}{1716} \\
 &= 1 - 0,337 \\
 &= 0,663
 \end{aligned}$$

5. Uji Validitas item nomor 5 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	3	18	8	9	-1	1
2	3	18	8	9	-1	1
3	4	24	3	2	1	1
4	4	26	3	1	2	4
5	2	18	11,5	9	2,5	6,25
6	4	23	3	3	0	0
7	4	20	3	6	-3	9
8	3	18	8	9	-1	1
9	2	18	11,5	9	2,5	6,25
10	3	17	8	12	-4	16
11	3	21	8	4,5	3,5	12,25
12	4	21	3	4,5	-1,5	2,25
					0	60

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 60}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{360}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{360}{1716} \\
 &= 1 - 0,210 \\
 &= 0,790
 \end{aligned}$$

6. Uji Validitas item nomor 6 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	3	18	8	9	-1	1
2	3	18	8	9	-1	1
3	3	24	8	2	6	36
4	4	26	2	1	1	1
5	3	18	8	9	-1	1
6	4	23	2	3	-1	1
7	3	20	8	6	2	4
8	3	18	8	9	-1	1
9	3	18	8	9	-1	1
10	3	17	8	12	-4	16
11	4	21	2	4,5	-2,5	6,25
12	3	21	8	4,5	3,5	12,25
					0	81,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 81,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{489}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{489}{1716} \\
 &= 1 - 0,285 \\
 &= 0,715
 \end{aligned}$$

7. Uji Validitas item nomor 7 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum X_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum X_{total}$		
1	3	18	6,5	9	-2,5	6,25
2	2	18	11,5	9	2,5	6,25
3	4	24	1,5	2	-0,5	0,25
4	4	26	1,5	1	0,5	0,25
5	3	18	6,5	9	-2,5	6,25
6	3	23	6,5	3	3,5	12,25
7	3	20	6,5	6	0,5	0,25
8	3	18	6,5	9	-2,5	6,25
9	3	18	6,5	9	-2,5	6,25
10	2	17	11,5	12	-0,5	0,25
11	3	21	6,5	4,5	2	4
12	3	21	6,5	4,5	2	4
					0	52,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 52,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{315}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{315}{1716} \\
 &= 1 - 0,184 \\
 &= 0,816
 \end{aligned}$$

8. Uji Validitas item nomor 8 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	4	19	3,5	6	-2,5	6,25
2	3	16	9,5	10,5	-1	1
3	4	23	3,5	1	2,5	6,25
4	4	22	3,5	2,5	1	1
5	3	19	9,5	6	3,5	12,25
6	4	22	3,5	2,5	1	1
7	3	17	9,5	9	0,5	0,25
8	3	18	9,5	8	1,5	2,25
9	3	16	9,5	10,5	-1	1
10	3	13	9,5	12	-2,5	6,25
11	4	19	3,5	6	-2,5	6,25
12	4	21	3,5	4	-0,5	0,25
					0	44

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 44}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{264}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{264}{1716} \\
 &= 1 - 0,154 \\
 &= 0,846
 \end{aligned}$$

9. Uji Validitas item nomor 9 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	3	19	6,5	6	0,5	0,25
2	2	16	11	10,5	0,5	0,25
3	4	23	2	1	1	1
4	3	22	6,5	2,5	4	16
5	3	19	6,5	6	0,5	0,25
6	4	22	2	2,5	-0,5	0,25
7	3	17	6,5	9	-2,5	6,25
8	3	18	6,5	8	-1,5	2,25
9	2	16	11	10,5	0,5	0,25
10	2	13	11	12	-1	1
11	3	19	6,5	6	0,5	0,25
12	4	21	2	4	-2	4
					0	32

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 32}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{192}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{192}{1716} \\
 &= 1 - 0,112 \\
 &= 0,888
 \end{aligned}$$

10. Uji Validitas item nomor 10 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	3	19	6,5	6	0,5	0,25
2	3	16	6,5	10,5	-4	16
3	4	23	1,5	1	0,5	0,25
4	4	22	1,5	2,5	-1	1
5	3	19	6,5	6	0,5	0,25
6	3	22	6,5	2,5	4	16
7	2	17	11,5	9	2,5	6,25
8	3	18	6,5	8	-1,5	2,25
9	3	16	6,5	10,5	-4	16
10	2	13	11,5	12	-0,5	0,25
11	3	19	6,5	6	0,5	0,25
12	3	21	6,5	4	2,5	6,25
					0	65

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 65}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{390}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{390}{1716} \\
 &= 1 - 0,227 \\
 &= 0,773
 \end{aligned}$$

11. Uji Validitas item nomor 11 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	3	19	8	6	2	4
2	3	16	8	10,5	-2,5	6,25
3	4	23	2,5	1	1,5	2,25
4	4	22	2,5	2,5	0	0
5	3	19	8	6	2	4
6	4	22	2,5	2,5	0	0
7	3	17	8	9	-1	1
8	3	18	8	8	0	0
9	3	16	8	10,5	-2,5	6,25
10	2	13	12	12	0	0
11	3	19	8	6	2	4
12	4	21	2,5	4	-1,5	2,25
					0	30

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 30}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{180}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{180}{1716} \\
 &= 1 - 0,105 \\
 &= 0,895
 \end{aligned}$$

12. Uji Validitas item nomor 12 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	3	19	5,5	6	-0,5	0,25
2	2	16	11	10,5	0,5	0,25
3	3	23	5,5	1	4,5	20,25
4	4	22	1	2,5	-1,5	2,25
5	3	19	5,5	6	-0,5	0,25
6	3	22	5,5	2,5	3	9
7	3	17	5,5	9	-3,5	12,25
8	3	18	5,5	8	-2,5	6,25
9	2	16	11	10,5	0,5	0,25
10	2	13	11	12	-1	1
11	3	19	5,5	6	-0,5	0,25
12	3	21	5,5	4	1,5	2,25
					0	54,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 54,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{327}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{327}{1716} \\
 &= 1 - 0,191 \\
 &= 0,809
 \end{aligned}$$

13. Uji Validitas item nomor 13 pada instrumen penelitian

No.	X	$\sum Y_{total}$	Rangking		D	D ²
			X	$\sum Y_{total}$		
1	3	19	7,5	6	1,5	2,25
2	3	16	7,5	10,5	-3	9
3	4	23	2	1	1	1
4	3	22	7,5	2,5	5	25
5	4	19	2	6	-4	16
6	4	22	2	2,5	-0,5	0,25
7	3	17	7,5	9	-1,5	2,25
8	3	18	7,5	8	-0,5	0,25
9	3	16	7,5	10,5	-3	9
10	2	13	12	12	0	0
11	3	19	7,5	6	1,5	2,25
12	3	21	7,5	4	3,5	12,25
					0	79,5

Hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 79,5}{12(12^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{477}{12(143)} \\
 &= 1 - \frac{477}{1716} \\
 &= 1 - 0,278 \\
 &= 0,722
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN E

DATA UJI RELIABILITAS

Resp.	Variabel X (Permainan Egrang Tempurung Kelapa)							Variabel Y (Motorik Kasar)						Jumlah	Jumlah Kuadrat
	Alat dan Bahan Permainan Egrang			Cara dan Aturan Bermain				Keseimbangan			Kelincahan				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	37	1369
2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	34	1156
3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	47	2209
4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	48	2304
5	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	37	1369
6	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	45	2025
7	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	37	1369
8	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	1296
9	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	34	1156
10	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	30	900
11	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	40	1600
12	3	2	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	42	1764
	31	30	39	28	39	39	36	42	36	36	39	34	38	467	18517
	85	78	129	68	133	129	112	150	114	112	131	100	124		

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

$$S_1 = \frac{85 - \frac{31^2}{12}}{12} = \frac{85 - 80,083}{12} = \frac{4,917}{12} = 0,410$$

$$S_2 = \frac{78 - \frac{30^2}{12}}{12} = \frac{78 - 75}{12} = \frac{3}{12} = 0,250$$

$$S_3 = \frac{129 - \frac{39^2}{12}}{12} = \frac{129 - 126,75}{12} = \frac{2,25}{12} = 0,188$$

$$S_4 = \frac{68 - \frac{28^2}{12}}{12} = \frac{68 - 65,3}{12} = \frac{2,7}{12} = 0,225$$

$$S_5 = \frac{133 - \frac{39^2}{12}}{12} = \frac{133 - 126,75}{12} = \frac{6,25}{12} = 0,521$$

$$S_6 = \frac{129 - \frac{39^2}{12}}{12} = \frac{129 - 126,75}{12} = \frac{2,25}{12} = 0,118$$

$$S_7 = \frac{112 - \frac{36^2}{12}}{12} = \frac{112 - 108}{12} = \frac{4}{12} = 0,333$$

$$S_8 = \frac{150 - \frac{42^2}{12}}{12} = \frac{150 - 147}{12} = \frac{3}{12} = 0,250$$

$$S_9 = \frac{114 - \frac{36^2}{12}}{12} = \frac{114 - 108}{12} = \frac{6}{12} = 0,500$$

$$S_{10} = \frac{112 - \frac{36^2}{12}}{12} = \frac{112 - 108}{12} = \frac{4}{12} = 0,333$$

$$S_{11} = \frac{131 - \frac{39^2}{12}}{12} = \frac{131 - 126,75}{12} = \frac{4,25}{12} = 0,354$$

$$S_{12} = \frac{100 - \frac{34^2}{12}}{12} = \frac{100 - 96,333}{12} = \frac{3,667}{12} = 0,306$$

$$S_{13} = \frac{124 - \frac{38^2}{12}}{12} = \frac{124 - 120,333}{12} = \frac{3,667}{12} = 0,306$$



LAMPIRAN F

Tabel Hasil Perhitungan Varian Skor-skor Butir

Nomor Butir Pernyataan	Varian Skor-skor Butir
1	0,410
2	0,250
3	0,188
4	0,225
5	0,521
6	0,188
7	0,333
8	0,250
9	0,500
10	0,333
11	0,354
12	0,306
13	0,306
$(\sum S_i^2)$	4,164

(Sumber: data diolah tahun 2018)

$$\begin{aligned} S_t^2 &= \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n} \\ &= \frac{18517 - \frac{467^2}{12}}{12} \\ &= \frac{342,917}{12} \\ &= 28,576 \end{aligned}$$

LAMPIRAN G**PROFIL TK TAMAN INDRIA 2 GENTENG****A. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah : TKS TAMAN INDRIA 2
NPSN / NSS : 20569426 / *****
Jenjang Pendidikan : TK
Status Sekolah : Swasta

B. Lokasi Sekolah

Alamat : SETAIL - GENTENG
RT/RW : 1/5
Nama Dusun : Setail
Desa/Kelurahan : Setail
Kode pos : 68465
Kecamatan : Kec. Genteng
Lintang/Bujur : -8.3635120/114.1347310

C. Data Pelengkap Sekolah

Kebutuhan Khusus : -
SK Pendirian Sekolah : 3583/II04.33/E.5/82
Tgl SK Pendirian : 1982-08-23
Status Kepemilikan : Yayasan
SK Izin Operasional : 421.1/801/429.101/2016
Tgl SK Izin Operasional : 2016-04-29
SK Akreditasi : DK.009921
Tgl SK Akreditasi : 2007-12-17
No Rekening BOS : 0552090314
Nama Bank : BANK JATIM
Cabang / KCP Unit : CAPEM GENTENG
Rekening Atas Nama : TK TAMAN INDRIA 2
MBS : Tidak
Luas Tanah Milik : 0 m²
Luas Tanah Bukan Milik : 0 m²

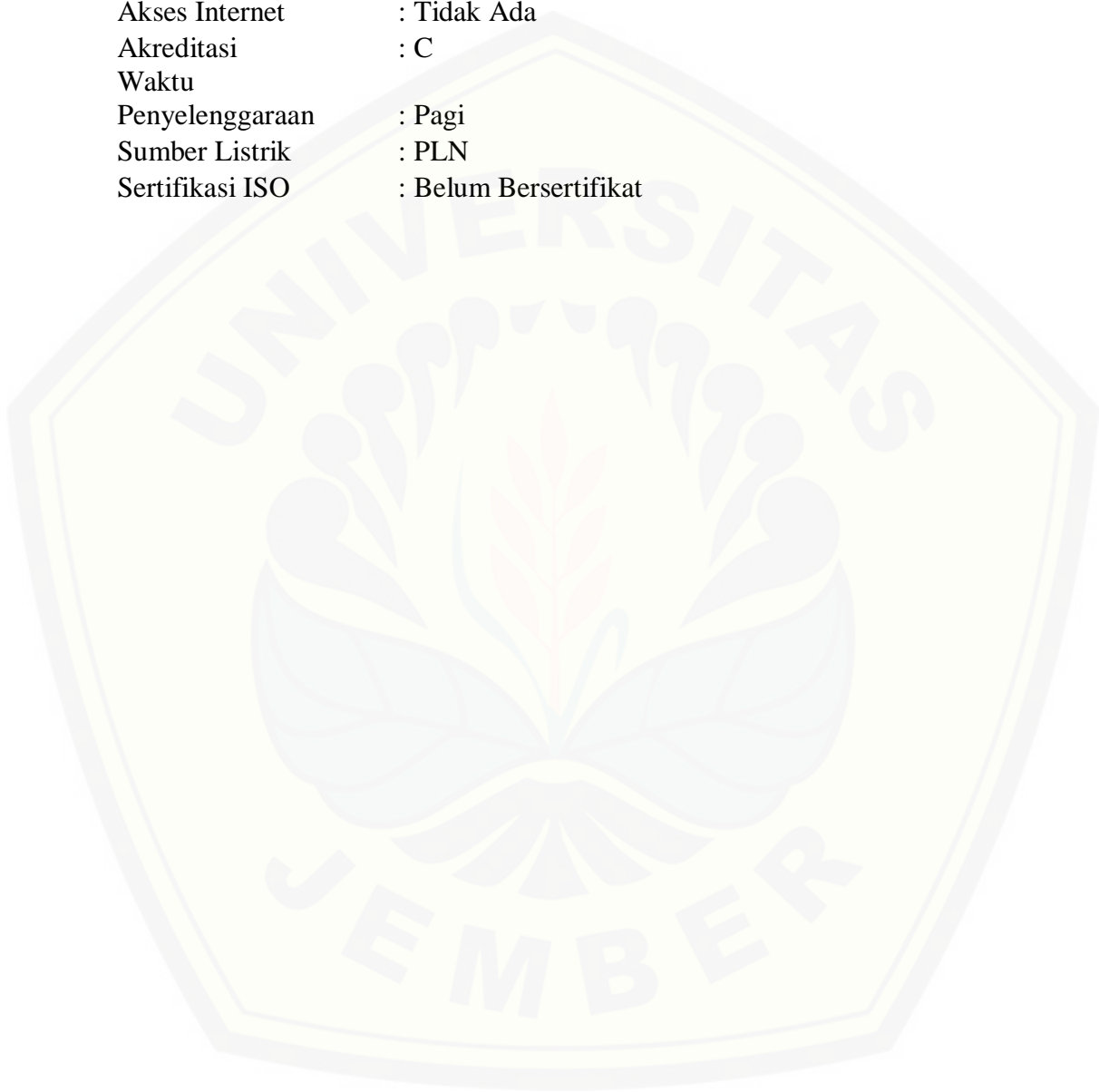
C. Kontak Sekolah

Nomor Telepon : 081330602945

Nomor Fax : 0
Email : indriasetail26.genteng@gmail.com
Website : -

D. Data Periodik

Kategori Wilayah :
Daya Listrik : 900
Akses Internet : Tidak Ada
Akreditasi : C
Waktu
Penyelenggaraan : Pagi
Sumber Listrik : PLN
Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat



LAMPIRAN H

DATA RESPONDEN PENELITIAN

No.	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	Akmal Fadhila Syaiful Lukman	L	Banyuwangi	2011-12-13
2	Al Fathara Maha Ghanezha Ars	P	Banyuwangi	2011-06-07
3	Al Malik Quddus Salam Al Haq	L	Banyuwangi	2011-06-07
4	Alfira Aulia Rahma	P	Banyuwangi	2011-04-23
5	Dere Abdul Rahman Wahid	L	Banyuwangi	2011-09-23
6	Fabril Dastin Herdiyasha	L	Banyuwangi	2011-09-02
7	Farel Ardhyhan Syah	L	Banyuwangi	2011-06-16
8	Kayla Cahaya Dewi Ramadani	P	Banyuwangi	2012-03-03
9	Luvi Ayu Isnaini	P	Banyuwangi	2011-07-07
10	Meilin Veronika Aldinar	P	Banyuwangi	2011-05-11
11	Mochamad Ilham Pratama	L	Banyuwangi	2012-01-30
12	Moh.Wahyu Saputra	L	Banyuwangi	2011-12-06
13	Mohammad Khofid	L	Banyuwangi	2011-06-19
14	Nilam Cahya May Anggraini	P	Banyuwangi	2011-05-24
15	Sifra Vania Vega	P	Banyuwangi	2012-01-22
16	Siti Megani Suwarni	P	Banyuwangi	2011-05-08
17	Yuandika Sanjaya Putra	L	Banyuwangi	2011-12-17
18	Zahira Putri Humaera	P	Banyuwangi	2012-01-01

LEMBAR OBSERVASI

Nama Anak : Alfira Aulia Rahma

Kelompok : B

Tanggal Pengamatan : Selasa, 3 April 2018

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Cara dan Aturan Bermain Egrang				
a.	Menggunakan egrang sesuai contoh yang diberikan guru				√
b.	Bermain egrang sesuai aturan				√
c.	Bergiliran dalam menggunakan egrang			√	
2.	Variasi dan Intensitas Bermain Egrang				
a.	Variasi permainan yang dilakukan anak				√
b.	Durasi anak melakukan permainan				√
c.	Frekuensi anak melakukan permainan				√
d.	Minat anak terhadap permainan			√	
3.	Keseimbangan				
a.	Anak dapat berdiri di atas egrang				√

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
b.	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang				√
c.	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki				√
4.	Kelincahan				
a.	Anak dapat jalan bolak-balik menggunakan egrang			√	
b.	Anak dapat berbelok menggunakan egrang				√
c.	Anak dapat berjalan zig zag menggunakan egrang				√
Jumlah				3	10

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI

Nama Anak : Farel Ardhyan Syah

Kelompok : B

Tanggal Pengamatan : Selasa, 3 April 2018

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Cara dan Aturan Bermain Egrang				
a.	Menggunakan egrang sesuai contoh yang diberikan guru		√		
b.	Bermain egrang sesuai aturan			√	
c.	Bergiliran dalam menggunakan egrang			√	
2.	Variasi dan Intensitas Bermain Egrang				
a.	Variasi permainan yang dilakukan anak		√		
b.	Durasi anak melakukan permainan		√		
c.	Frekuensi anak melakukan permainan		√		
d.	Minat anak terhadap permainan		√		
3.	Keseimbangan				
a.	Anak dapat berdiri di atas egrang			√	

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
b.	Anak dapat berjalan lurus menggunakan egrang			√	
c.	Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki			√	
4.	Kelincahan				
a.	Anak dapat jalan bolak-balik menggunakan egrang			√	
b.	Anak dapat berbelok menggunakan egrang		√		
c.	Anak dapat berjalan zig zag menggunakan egrang			√	
Jumlah			6	7	

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

LAMPIRAN I

Foto Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Anak bermain egrang tempurung kelapa



Gambar 2. Observer menilai anak bermain egrang tempurung kelapa



Gambar. 3 Anak berbelok menggunakan egrang tempurung kelapa



Gambar. 4 Anak bermain egrang tempurung kelapa secara zig zag

LAMPIRAN J

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS JEMBER
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 2748 /UN25.1.5/LT/2018
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

28 MAR 2018

Yth. Kepala TK Taman Indria 2 Genteng
 Banyuwangi

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Handariatul Masuroh
 NIM : 140210205031
 Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018" di TK yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

an. Dekan
 Wakil Dekan I,
 Prof. Dr. Suratno, M.Si.
 NIP. 196706251992031003



LAMPIRAN K

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



YAYASAN PERSATUAN PERGURUAN TAMAN SISWA
BERPUSAT DI YOGYAKARTA
BAGIAN TAMAN INDRIA 2 SETAIL GENTENG

Alamat: Jalan Jember Rt. 01 Rw. 05 Dm. Krajan Ds. SetailKec. Genteng – Banyuwangi 68444

Banyuwangi, 10 April 2018

Nomor : /TK.TI2/IV/2018
Lampiran : -
Penhal : Surat Izin Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mariyatun, S.Pd.AUD
NIP : 19650720 198603 2 012
Jabatan : Kepala Sekolah TK Taman Indria 2

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Handariatul Masruroh
NIM : 140210205031
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian di TK Taman Indria 2 Genteng guna penyusunan skripsi pada tanggal 29 Maret 2018 sampai dengan 5 April 2018 yang berjudul "Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018".

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



BIODATA MAHASISWA

Nama : Handariatul Masruroh
 NIM : 140210205031
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 10 Maret 1996
 Alamat Asal : Desa Genteng, Kabupaten Banyuwangi
 Alamat Tinggal : Jln. Sriwijaya 30 Jember
 Telepon : 082336805438
 Email : handariatul10@gmail.com
 Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan

Tahun Lulus	Nama Instansi	Kabupaten
2002	TK KHADIJAH 149	Banyuwangi
2008	SDN 5 KEMBIRITAN	Banyuwangi
2011	SMPN 1 GENTENG	Banyuwangi
2014	SMAN 1 GENTENG	Banyuwangi
2018	UNIVERSITAS JEMBER	Jember