

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4  
TAHUN DI KB ABDI DESA KALASAN SLEMAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Disusun oleh :**

**Diah Melinasari**

**18104030001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
2025**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-543/Un.02/DT/PP.00.9/02/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN DI  
KB ABDI DESA KALASAN SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIAH MELINASARI  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104030001  
Telah diujikan pada : Selasa, 14 Januari 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

## TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 67b5d653272f7

Ketua Sidang  
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED



Valid ID: 67b1f199c20b7

Penguji I  
Fahrunnisa, M.Psi.  
SIGNED



Valid ID: 67b70d35e5b53

Penguji II  
Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.  
SIGNED



Valid ID: 67b7a33802417

Yogyakarta, 14 Januari 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Diah Melinasari  
NIM : 18104030001  
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 8 Januari 2025  
Pembimbing

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., MA.  
NIP. 19771003 200912 1 001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Melinasari  
NIM : 18104030001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB ABDI DESA KALASAN SLEMAN** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Yang menyatakan,

  
Diah Melinasari

NIM: 18104030001

## **SURAT PERNYATAAN BERJILBAB**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Diah Melinasari
Tempat dan Tanggal Lahir	: Ternate, 18 Mei 1999
NIM	: 18104030001
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat	: Barongan, Kajoran, Klaten Selatan, Klaten
No. HP	: 085725130950

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak akan menuntut kepada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya). Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

*Walaikumsalam Wr. Wb.*

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Yang menyatakan,

  
  
  
  
  
METERAI  
TEMPEL  
6ACAMX082563652

Diah Melinasari

NIM: 18104030001

## **MOTTO**

“Permainan tradisional mengajarkan kesenangan sebagai kemenangan, sedangkan permainan *modern* mengajarkan kemenangan sebagai kesenangan”.<sup>1</sup>

-Thobroni & Mumtaz-

---

<sup>1</sup> Maisie Junardy dan Donna Widjajanto. 2011. *Man's Defender*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, hal 128.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

“Almamater Tercinta Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta”.

## ABSTRAK

**Melinasari, Diah.** 2025. *Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Abdi Desa Kalasan Sleman*. Skripsi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Prof. Dr. H. Suyadi, S. Ag., M. A. Hafidz Aziz, S.Pd. I., M. Pd. I.

KB Abdi Desa menerapkan permainan Sunda Manda bertujuan untuk melatih motorik kasar pada anak yaitu keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, dan kelincahan. Namun anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa sebagian besar kemampuan motorik kasarnya masih kurang. Hal ini terlihat dari masih ada 12 anak dari 18 anak yang belum mampu mengangkat satu kaki sambil melompat dalam bermain permainan Sunda Manda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional Sunda Manda untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman, serta faktor pendukung dan penghambatnya, seperti dukungan guru, sarana, keterbatasan ruang, dan minat anak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif Deskriptif. Sumber data primer penelitian ini berupa siswa KB-B Jhodipati KB Abdi Desa, guru pengampu KB-B Jhodipati KB Abdi Desa, dan penerapan permainan tradisional Sunda Manda. Sedangkan sumber data sekunder penelitian ini berupa data administrasi sekolah dan siswa KB-B Jhodipati KB Abdi Desa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sedangkan teknik uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan motorik kasar melalui permainan tradisional Sunda Manda di KB Abdi Desa Kalasan Sleman diawali dengan tahap perencanaan yaitu menjelaskan aturan permainan, metode permainan Sunda Manda, dan sarana prasarana. Tahap pelaksanaan kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti, dan penutup, serta tahap evaluasi. 2) Faktor pendukung berupa antusias anak-anak yang tinggi, dukungan dari lingkungan, kelengkapan sarana dan prasarana. Faktor penghambat berupa ketidaktepatan usia dan pengkondisian anak yang belum optimal.

**Kata Kunci:** *Permainan Sunda Manda, Kemampuan Motorik Kasar, Anak Usia 3-4 Tahun*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ, وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ, وَالصَّلَاةُ  
وَ السَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَمْيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ  
,أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw, yang selalu kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) di program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih sebagai wujud tulus dan hormat kepada:

1. Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd. I., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Rohinah, S. Pd. I., M. A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan izin penelitian ini sampai selesai.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S. Ag., M. A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan selama proses mengerjakan skripsi sampai selesai.
4. Hafidh Aziz, S. Pd. I., M. Pd. I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran mengenai perkuliahan. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah.

5. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha Program Studi PIAUD yang selalu sabar dalam membantu melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
6. Kepala Sekolah KB Abdi Desa Ibu Safitri Fajarwati, S. Pd., yang juga telah berkenan memberikan izin penelitian.
7. Guru pengampu Kelompok Bermain B KB Abdi Desa yang telah membantu dalam proses peneliti pengumpulan data.
8. Alm. Ayahanda dan Almh. Ibunda serta keluarga yang terus memberikan dukungan do'a selama ini.
9. Sahabat-sahabat terbaik yang berjuang bersama dan selalu menasihati untuk kebaikan. Semoga kita dipertemukan di Surga sebagai yang terbaik.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2018 yang menuntut ilmu bersama selama kuliah di Jurusan PIAUD.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2018, yang telah memberikan motivasi, semangat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti pun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran sangat peneliti harapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti berikutnya.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Peneliti



Diah Melinasari  
NIM 18104030001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN BERJILBAB .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian yang Relevan .....	5
F. Kajian Teori .....	7
<b>BAB II METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
B. Kehadiran Peneliti.....	27
C. Lokasi Penelitian.....	27

D. Sumber Data .....	28
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	28
F. Teknis Analisis Data.....	29
G. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	31
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	32
<b>BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
B. Temuan Penelitian.....	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Pelaksanaan Permainan Tradisional Sunda Manda .....	63
B. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Tradisional SundaManda .....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN. ....</b>	<b>74</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>96</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun .....	19
Tabel 3.1 Analisis Verbatim Temuan Penelitian Mengenai Permainan Tradisional ..	40
Tabel 3.2 Daftar Anak Kelompok Bermain B Jhodipati Kegiatan Permainan Tradisional Sunda Manda .....	45
Tabel 3.3 Analisis Verbatim Temuan Faktor Pendukung dan Penghambat .....	53
Tabel 3.4 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat.....	55
Tabel 6.1 Daftar Sarana dan Prasarana KB Abdi Desa .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Dokumentasi .....	74
Lampiran 2 Pedoman Observasi .....	75
Lampiran 3 Catatan Lapangan .....	76
Lampiran 4 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing. ....	85
Lampiran 5 Bukti Seminar Proposal .....	86
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi. ....	88
Lampiran 8 Sertifikat TOEC.....	89
Lampiran 9 Sertifikat PKTQ.....	90
Lampiran 10 Sertifikat ICT.....	91
Lampiran 11 Sertifikat PBAK.....	92
Lampiran 12 Sertifikat SOSPEM.....	93
Lampiran 13 Sertifikat PLP-KKN Integratif. ....	94
Lampiran 14 Ijazah.....	95

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan umur enam tahun yang dilakukan dengan cara memberikan perencanaan belajar guna membantu perkembangan fisik, perkembangan jasmani dan rohani, agar anak bersiap menampaki Pendidikan selanjutnya, menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional PAUD BAB I Pasal 1 Nomor 10.<sup>2</sup> Pendidikan dipandang sebagai proses untuk mendidik generasi masa depan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dimulai dari pendidikan anak usia dini yang merupakan periode emas (*golden age*), dimana anak-anak dianggap mampu menerima dan mengembangkan potensi anak yang dimiliki anak.<sup>3</sup>

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu dari lahir hingga meninggal. Salah satu yang mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini adalah perkembangan motorik. Menurut Yusuf, perkembangan merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang menuju jenjang dewasa atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan terus berkesinambungan.<sup>4</sup> Menurut Elizabet menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai pusat gerak, dimana gerak ini meliputi gerak kasar dan gerak halus.<sup>5</sup>

Motorik pada anak usia dini dibagi menjadi 2 yaitu, motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan suatu gerakan yang melibatkan otot besar dan saraf dan memerlukan latihan dalam pengembangannya. Kematangan seseorang diperlukan untuk pengoptimalan gerak tersebut. Sedangkan motorik halus merupakan gerak yang

---

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (online), ([www.peraturan.go.id](http://www.peraturan.go.id)), diakses 15 Januari 2025.

<sup>3</sup> Denok Dwi Anggraini. 2022. *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: CV Kreatif Cerdas

<sup>4</sup> Fina Surya Anggraini, dkk. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Jakarta: Guepedia

<sup>5</sup> *Ibid.* hal 25

menggunakan koordinasi mata dalam melakukan suatu gerakan tersebut, dalam hal ini pengalaman dalam melakukan kegiatan gerakan halus diperlukan agar kemampuan gerak halus menjadi lebih optimal.<sup>6</sup> Stimulasi motorik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.<sup>7</sup>

Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan untuk sarana melatih motorik kasar pada anak-anak. Permainan tradisional diantaranya congklak, engklek (sunda manada), lompat tali, tebak-tebakan, petak umpet, gobak sodor, benteng-bentengan, engrang, sepak takraw, dan masih banyak lagi.<sup>8</sup> Selain untuk melatih motorik kasar pada anak, melalui permainan tradisional anak-anak dapat mengenal dan melestarikan budaya.

Pada Sekolah KB Abdi Desa Ngajeg Tirtomartani Kalasan Sleman Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran motorik kasar dengan permainan tradisional yaitu permainan sunda manda. Tujuan dari pembelajaran menggunakan permainan sunda manda untuk melatih keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Dimana, nantinya guru mampu melihat secara langsung perkembangan motorik kasar anak dengan jelas. Karena menurut pihak sekolah permainan tersebut dinilai lebih efektif untuk melatih motorik kasar pada KB Abdi Desa Ngajeg yang mana medianya sudah disediakan oleh sekolah.

Permainan Sunda Manda merupakan salah satu permainan anak yang cukup

---

<sup>6</sup> Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Kencana, hal 11-12

<sup>7</sup> Euis Kuniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, hal 2

<sup>8</sup> Ahmad Farid Utsman, Roudlotun Nikmah & Rohana. 2018. *Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban*, Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 3, no 2, hal 6-7

populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Permainan ini bersifat kompetitif, yang biasanya dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Area permainannya berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah atau pohon yang dibagi menjadi beberapa bagian petak yang disebut sawah. Masing-masing pemain memegang gacuk. Kemudian dimainkan dengan cara melompati setiap petak dengan mengangkat satu kaki dan melempar gacuk.<sup>9</sup>

Secara historis permainan Sunda Manda berasal dari Italia, Roma. Permainan ini disebut dengan permainan *Hopscotch* yang artinya *Hop* melompat atau lompat dan *Scotch* berarti garis-garis. Dahulu, permainan ini digunakan untuk melatih kecepatan, kekuatan, dan ketahanan tantara Roma sambil membawa perlengkapan perang. Permainan ini memiliki nama asli “*Zondag Maandag*” yang merupakan bahasa Belanda. Permainan dibawa masuk ke Indonesia pada zaman penjajahan Belanda yang kemudian orang-orang di Indonesia menyebutnya dengan permainan Engklek.<sup>10</sup>

KB Abdi Desa Kalasan Sleman menerapkan permainan Sunda Manda untuk anak-anak KB B. Banyak kegiatan permainan tradisional yang diterapkan selain Sunda Manda yaitu lompat tali, petak umpet, dan cublak-cublak suweng, akan tetapi yang rutin dilaksanakan setiap bulannya adalah permainan Sunda Manda. Permainan ini menggunakan media berupa kotak-kotak yang dicat warna-warni dan diberi tulisan angka yang bersifat permanen yang terletak di halaman sekolah, yang mana ketika bermain anak-anak dipandu oleh guru.

Sekolah KB Abdi Desa menerapkan permainan Sunda Manda bertujuan untuk melatih motorik kasar pada anak yaitu keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, dan kelincahan. Selain itu permainan ini juga membantu guru dapat melihat secara langsung perkembangan motorik kasar pada anak dengan jelas. Melihat hal tersebut menurut pihak sekolah permainan ini dinilai efektif untuk melatih motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hasil dari permainan tradisional Sunda Manda ini cukup efektif. Hal ini terlihat dari anak-anak yang masih terkondisikan meskipun ada beberapa anak yang tidak terkondisikan. Tak hanya demikian permainan ini juga dapat menstimulasi anak-anak

---

<sup>9</sup> Banu Setyo Adi. 2014. *Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini*. Jurnal Dinamika Pendidikan. (online), Vol 1, no 1, hal 47

<sup>10</sup> Qory Jumrotul Aqodah, dkk.2020. *Permainan Tradisional Engklek untuk Peningkatan Motorik Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat), Vol 2 Issue 1 hal 78

agar dapat melakukan gerakan lompat, loncat dan menjaga keseimbangan tubuh, meskipun masih ada 12 anak dari 18 anak yang belum mampu mengangkat satu kaki sambil melompat akan tetapi jika permainan ini dilakukan secara konsisten anak-anak akan dapat terstimulasi dengan baik.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap penerapan permainan Sunda Manda untuk anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman, yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas Engklek untuk anak Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menyoroti faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan tersebut serta mengamati bagaimana permainan ini melatih motorik kasar anak, seperti keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, dan kelincihan, dengan media kotak permanen yang dicat warna-warni sebagai sarana. Melalui observasi langsung, penelitian ini memberikan gambaran konkret tentang efektivitas permainan Sunda Manda secara rutin dan terstruktur, yang masih jarang diterapkan di banyak sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam mengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan dari latar belakang penelitian ini dipandang perlu karena masih banyak sekolah yang belum menerapkan permainan Sunda Manda sebagai alat untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak. Maka dari itu, penulis bermaksud mengangkat fokus penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman?
2. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi

Desa Kalasan Sleman.

2. Mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Permainan Tradisional Sunda Manda Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini untuk meningkatkan wawasan dan memberikan informasi terkait dengan penerapan permainan tradisional sunda manda untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai pijakan serta referensi terhadap penelitian yang serupa untuk dilakukan di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Orang Tua ataupun Pendidik

Menyajikan informasi kepada orang tua dan pendidik supaya lebih memperkenalkan salah satu budaya berupa permainan tradisional kepada anak terkhusus mengenai permainan tradisional Sunda Manda.

- b. Manfaat untuk Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti untuk memperdalam pemahaman tentang penerapan permainan tradisional, khususnya Sunda Manda, dalam konteks pendidikan anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman.

- c. Manfaat untuk Peneliti Mendatang

Sebagai pijakan atau tolak ukur dalam penelitian terkait penerapan permainan tradisional sunda manda untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa Kalasan Sleman.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan motorik kasar melalui permainan tradisional Sunda Manda yang dijadikan bahan rujukan untuk menghindari pengulangan dalam penelitian. Adapun penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian berupa Skripsi yang dilakukan oleh Farah Prabandari Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2024 tentang “Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Aspek Kognitif pada Anak Usia Dini di TK

Gemerlang Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk anak usia dini di TK Gemerlang mampu meningkatkan kognitif anak. Persamaan penelitian Farah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penerapan permainan tradisional engklek yang merupakan nama lain Sunda Manda pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian Farah memfokuskan pada pengamatan perkembangan aspek kognitif di TK Gemerlang Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini melakukan pengamatan perkembangan motorik kasar di KB Abdi Desa Kalasan Sleman Yogyakarta.<sup>11</sup>

2. Penelitian berupa Skripsi yang dilakukan oleh Zulfa Amalia Fatin Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2023 tentang “Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Kelompok A2 di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi’in”. Penelitian Zulfa menggunakan metode kualitatif fenomenologi dan disimpulkan bahwa karakter yang dapat ditingkatkan melalui permainan engklek antara lain karakter tanggung jawab, karakter tertib, karakter sabar, dan karakter percaya diri. Persamaan penelitian Zulfa dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif fenomenologi serta dalam penerapannya melalui permainan tradisional engklek yang merupakan nama lain Sunda Manda pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian Zulfa memfokuskan pada pengamatan peningkatan karakter anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi’in. Sedangkan penelitian ini memfokuskan pada pengamatan perkembangan motorik kasar di KB Abdi Desa Kalasan Sleman Yogyakarta.<sup>12</sup>
3. Penelitian berupa Jurnal yang dilakukan oleh Ajriah Mauzimah dan Ida Windi Wahyuni dari Universitas Islam Riau pada tahun 2020 tentang “Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal”. Penelitain Ajriah dan Ida menggunakan metode penelitian kepustakaan dan disimpulkan bahwa permainan tradisional tarik upih cukup mengeksplorasi

---

<sup>11</sup> Farah Prabandari. 2024. “Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Aspek Kognitif pada Anak Usia Dini di TK Gemerlang Bandar Lampung”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>12</sup> Zulfa Amalia Fatin. 2023. “Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Kelompok A2 di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi’in”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

kemampuan fisik anak-anak. Persamaan penelitian Ajriah dan Ida dengan penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan pada perkembangan motorik kasar anak. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian Ajriah dan Ida menggunakan penerapan permainan tradisional tarik upih serta metode yang digunakan adalah penelitin kepustakaan, sedangkan penelitian ini menggunakan penerapan permainan tradisional Sunda Manda dan metode yang digunakan adalah kualitatif fenomenologi.<sup>13</sup>

4. Penelitian berupa Jurnal yang dilakukan oleh Novia Budhiarini Darmawati dan Choiriyah Widyasari dari Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2022 tentang “Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Penelitin Novia dan Choiriyah menggunakan metode studi kasus secara kualitatif dan disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek keterampilan motorik kasar anak usia dini bisa dikembangkan melalui permainan tradisional engklek dengan terpenuhinya beberapa indikator yaitu anak mampu menjaga keseimbangan tubuh, dapat menjaga kekuatan tubuh saat bermain, dan dapat bermain dengan lincah. Persamaan penelitian Novia dan Choiriyah dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek yang merupakan nama lain Sunda Manda pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian Novia dan Choiriyah menggunakan metode studi kasus secara kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi.<sup>14</sup>

## **F. Kajian Teori**

### **1. Permainan Tradisional Sunda Manda**

#### **a. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan sebuah simbolisasi sebuah pengetahuan yang sifatnya turun-temurun dengan bermacam pesan dan fungsi di baliknya, dimana secara prinsip permainan anak tetaplah sebuah permainan anak. Sehingga wujud ataupun bentuknya tetap menggemirakan dan

---

<sup>13</sup> Ajriah Mauzimah dan Ida Windi Wahyuni. 2020. “Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 8, no.1, hal 61-68

<sup>14</sup> Novia dan Choiriyah. 2022. “Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (online), Vol 6, no 6, hal 6827-6836

menyenangkan untuk anak sebab memang ditujukan untuk menjadi media permainan.<sup>15</sup> Kegiatan permainan yang bisa meningkatkan aspek psikologis dari seorang anak bisa dipergunakan menjadi sarana belajar selaku persiapan untuk mengarah ke dunia individu dewasa. Permainan dipergunakan menjadi istilah yang luas dengan cakupan aktivitas hingga perilaku yang juga luas dimana mungkin berperan menjadi ragam tujuan menyesuaikan usianya anak.

Secara umum permainan tradisional dilaksanakan kalangan anak, sebab mereka mempunyai imajinasi yang luas dan bermain merupakan dunianya. Secara umum anak-anak bisa berimajinasi melalui improvisasi dalam pengembangan permainannya. Imajinasi ini yang kemudian dikembangkan dengan lebih mendalam sehingga menjadi sebuah permainan. Secara umum permainan dilakukan dengan tidak disengaja tetapi mampu memikat perhatian, yang kemudian diterapkan sebagai tradisi dalam sebuah masyarakat, hingga akhirnya menjadi permainan tradisional yang populer.<sup>16</sup>

Menurut Mulyadi dalam buku *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)* mengatakan bahwa, secara umum bermain sering dihubungkan terhadap kegiatannya anak-anak yang dilaksanakan dengan spontan. Adapun lima definisi dari bermain diantaranya: (1) suatu hal yang membawakan rasa senang dan mempunyai nilai intrinsik untuk anak, (2) bersifat sukarela dan spontan, bebas anak pilih, tanpa unsur keterpaksaan, dan dengan keterlibatan peranan aktif anak untuk ikut serta, (3) tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasinya bersifat lebih intrinsik, dan (4) mempunyai hubungan khusus sistematis terhadap suatu hal yang bukan bermain, misalnya penyelesaian masalah, kreativitas, pertumbuhan sosial, serta belajar bahasa.<sup>17</sup>

Menurut Danandjaja dalam *Buku Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*

---

<sup>15</sup> Mulyana Yusep & Lengkana Setia Anggi. 2019. *Permainan Tradisional*. Bandung : Salam Insan Mulia, hal 4-5

<sup>16</sup> Mulyana Yusep & Lengkana Setia Anggi. 2019. *Permainan Tradisional*. Bandung : Salam Insan Mulia, hal 6

<sup>17</sup> Pupung dan Anik. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, hal 3

mengungkapkan bahwa, permainan tradisional termasuk sebagai jenis permainan anak yang tersebar diantara suatu anggota kolektif secara lisan, diwariskan turun temurun, bentuknya tradisional, dan memiliki banyak variasi. Ciri ataupun sifat permainan tradisional yakni usianya tua, asal-usulnya tidak diketahui, baik asal maupun yang menciptakannya. Secara umum tersebar dari mulut ke mulut, terkadang berubah baik secara bentuk maupun nama walaupun memiliki dasar yang sama. Bila kita lihat melalui akar katanya, permainan tradisional bukan lain merupakan aktivitas yang ditentukan oleh sebuah aturan permainan yang diwariskan oleh generasi dulu, secara umum yang melakukannya merupakan anak-anak demi memperoleh kesenangan.<sup>18</sup>

Menurut Atik Soepandi dalam Buku Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD menjelaskan bahwa, permainan merupakan tindakan yang dimaksudkan untuk memperoleh hiburan, baik yang dilakukan menggunakan alat maupun tidak. Sementara itu maksud dari tradisional yakni seluruh hal yang diwariskan ataupun dituturkan turun temurun dari nenek moyang ataupun orang tua. Sehingga permainan tradisional merupakan seluruh tindakan baik dengan penggunaan alat maupun tidak, yang secara turun temurun diwariskan untuk memperoleh kesenangan ataupun menjadi sarana hiburan.<sup>19</sup>

Sehingga permainan tradisional dalam hal ini bisa dianggap dengan permainan untuk anak-anak yang dimainkan dengan bahan ataupun alat sederhana menyesuaikan aspek budaya dari kehidupannya masyarakat. Permainan tradisional dikenal juga dengan permainan rakyat, yang menjadi aktivitas rekreatif untuk memperoleh hiburan dan menjadi alat dalam memelihara kenyamanan serta hubungan sosial.

#### 1) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Kelebihan yang bisa anak peroleh melalui permainan tradisional

---

<sup>18</sup> Atik, Harun, Danandjaja, dkk. 2020. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*. Yogyakarta: UNY Press, hal 77

<sup>19</sup> Harun, dkk. 2020. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*. Yogyakarta: UNY Press, hal 77

diantaranya bisa dijelaskan dengan:

- a) Permainan tradisional mempunyai sebuah nilai kompetisi yang akan memberi akan kesempatan dalam mempelajari persaingan sehat dalam meraih tujuan ataupun sasaran yang mereka harapkan.
- b) Bahan permainan yang dipergunakan mudah untuk diperoleh dan sifatnya murah, bahkan bahan yang dibutuhkan untuk melaksanakan permainan bisa dari alam ataupun peralatan bekas di sekitar.
- c) Permainan tradisional mampu mendidik anak dalam menghadapi masa depannya, karena dalam permainan anak dan cerita rakyat ada bermacam nilai yang dapat diterapkan menjadi pegangan hidup, baik berupa etika, moral, kemandirian, kejujuran, solidaritas sosial, etos kerja, serta lainnya.<sup>20</sup>
- d) Permainan tradisional mempunyai pesan moral dan nilai luhur, misalnya nilai kejujuran, kebersamaan, sikap lapang dada, tanggung jawab, patuh dengan peraturan, dan dorongan prestasi.<sup>21</sup>

Sementara itu untuk kekurangannya permainan tradisional diantaranya bisa dijelaskan dengan:

- a) Tempat atau lahan yang semakin sulit ditemukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk.
- b) Karena umur permainan yang tua yang menjadikan permainan tradisional ini tidak dikenal oleh anak-anak.
- c) Ada saat proses permainan berlangsung dulu sering muncul berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.<sup>22</sup>

#### **b. Permainan Sunda Manda**

Permainan Sunda Manda diyakini mempunyai nama asli *Zondag Maandag* yang merupakan bahasa Belanda. Jadi berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional Sunda Manda ini masuk ke Indonesia

---

<sup>20</sup> Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media, hal 23-25

<sup>21</sup> Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, hal 49

<sup>22</sup> Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media, hal 26-28

melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Diyakini pada masa penjajahan inilah permainan tradisional Sunda Manda dibawa masuk ke Indonesia oleh Belanda.<sup>23</sup>

Sunda manda termasuk dalam permainan yang kompetitif, namun tidak disertai dengan hukuman untuk mereka yang kalah. Terdapat unsur pengembangan ketangkasan dan keterampilan dalam permainan ini, dengan para pemain yang memainkannya dengan individual dan tidak berkelompok. Perlengkapan yang diperlukan untuk memainkan sunda manda yakni bidang lantai ataupun tanah dengan digambari kotak-kotak ataupun petak-petak, untuk memainkannya diperlukan gacuk berupa pecahan genteng yang ukuran dan bentuknya berbeda diantara para pemain supaya tidak tertukar. Cara bermain sunda manda yakni sesudah diawali dengan menggambar petak arena untuk dipijak dan mencari ataupun membuat gacuk.<sup>24</sup>

Dharmamulya mengungkapkan, sunda manda merupakan sebuah permainan yang dilaksanakan dengan lompatan mempergunakan satu kaki di bidang yang telah para pemainnya buat, umumnya dilaksanakan bergantian oleh dua ataupun lebih pemain. Mulyani menjelaskan, sunda manda mampu mengembangkan kemampuan fisiknya anak, karena dalam permainan ini anak diharuskan untuk melompat diantara petak yang sebelumnya telah digambar di lantai ataupun tanah, yang mampu membuat otot kaki menjadi lebih kuat.<sup>25</sup> Menurut Rahmawati dan Rista mengungkapkan, sunda manda mempunyai beragam manfaat, termasuk mengembangkan motorik kasar anak. Perkembangan yang baik terhadap saraf motorik kasar mampu memacu anak agar semakin aktif, memiliki badan lentur, serta daya tahan tubuh kuat.<sup>26</sup>

#### 1) Langkah Bermain Sunda Manda

##### a) Permainan diawali dengan menggambar bidang ataupun petak

---

<sup>23</sup> Rhama dan Sumarsono. 2022. *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, hal 84-85

<sup>24</sup> Banu Setyo Adi. 2014. Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. (online), Vol 1, No 1, hal 47

<sup>25</sup> Novi Mulyani, *Op-Cit*, hal 116

<sup>26</sup> Diah Rahmawati, Rosalia Destarisa, *Op-Cit*, hal 46

sunda manda yang banyak variasinya

- b) Pemain saling hompimpa untuk menetapkan urutan dari siapakah yang akan berjalan lebih dulu.
- c) Tidak diperkenankan untuk melempar gacuk (biasanya berupa pecahan genteng) diluar petak ataupun kotak yang sudah digambar. Bila pemain melaksanakan kesalahan ini, ia akan digugurkan dan diganti oleh pemain berikutnya.
- d) Pemain yang mampu menuntaskan satu putaran hingga puncak gunung, memungut gacuk dengan cara membelakangi gunung, dengan tutup mata, serta tidak menyentuh garis. Bila garis tersentuh ataupun pemain jatuh ketika memungut gacuk, artinya maka ia akan diganti oleh pemain berikutnya.
- e) Bila pemain bisa memungut gacuk di gunung, ia diharuskan untuk melemparnya keluar dari petak, yang diakhiri dengan memijak gacuk yang sebelumnya dilempar.
- f) Bila pemain bisa melakukannya maka akan berlanjut menuju tahapan pencarian sawah melalui menjangkling gacuk mempergunakan telapak tangan hingga 5 kali bolak-balik tanpa jatuh. Ini dilaksanakan dengan posisi jongkok membelakangi bidang dari sunda manda serta ada di tempat gacuk yang sebelumnya dilempar. Sesudah berhasil, di posisi yang sama pemain akan melempar gacuk menuju bidang, bila tepat jatuh di suatu bidang artinya bidang itu akan dinyatakan sebagai sawahnya pemain. Bila tidak berhasil maka pemain akan kembali mengulangi dari gunung.
- g) Pemain dengan sawah terbanyak merupakan pemenang.

## 2) Manfaat Permainan Sunda Manda

Permainan Sunda Manda mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Mampu melatih kemampuan fisik anak. Sebab cara bermainnya dengan melompat-lompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, sehingga akan membantu menguatkan otot kaki

- b) Dapat melatih kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya
- c) Mengajarkan kebersamaan
- d) Menumbuhkan kreativitas anak. Permainan ini juga membuat anak-anak untuk menggunakan benda-benda di sekitar mereka, seperti pecahan genting atau keramik

Dengan demikian, permainan Sunda Manda menjadi salah satu metode yang digunakan untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan anak secara motorik kasar, dimana hal ini sangat bermanfaat untuk kehidupan mereka.<sup>27</sup>

## **2. Motorik Kasar Anak Usia Dini**

### **1) Pengertian Motorik Kasar**

Perkembangan motorik berjalan bersamaan proses kematangan fisik atau pertumbuhan genetik pada anak. Teori yang telah dikembangkan oleh Thelen dan Whiteneyerr mengenai sistematikan motorik seorang anak yaitu *dinamicy system theory*. Teori ini menjelaskan bahwa dalam membangun kemampuan motorik, anak harus mengenali sesuatu yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga anak menjadi termotivasi untuk melakukan berbagai hal dan menggunakan persepsi anak tersebut agar bergerak. Kemampuan motorik berisi hal-hal yang anak inginkan, contohnya anak melihat bermacam-macam mainan dalam otak anak mempersepsikan anak ingin memainkan mainan tersebut.

Menurut teori dari John W. Santrock, menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul *Child Development and Development psychology* (perkembangan anak dan psikologi anak) dari 1979-1994 bahwa awal dimulanya perkembangan motorik kasar adalah berkembangnya postur tubuh. Perkembangan postur tubuh berupa dasar keterampilan motorik kasar serta berbagai aktivitas lainnya, sehingga membutuhkan kontrol tubuh. Santrock juga berpendapat bahwa keterampilan motorik kasar pada anak usia 3 tahun yaitu melakukan gerakan secara sederhana seperti meloncat,

---

<sup>27</sup> Novia dan Choiriyah. 2022. “Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (online), Vol 6, No 6, hal 6833-6834

melompat, serta berlari-lari disebabkan anak senang beraktivitas. Tahun ketiga adalah tahun dimana anak bangga memperlihatkan kemampuannya dengan cara melompat dan berlari.<sup>28</sup>

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun, penting untuk memberikan berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan otot besar, seperti melompat, berlari, merangkak, dan memanjat. Kegiatan fisik ini dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain di luar ruangan, seperti berjalan di permukaan yang tidak rata, atau berlatih keseimbangan dengan berdiri dengan menggunakan satu kaki. Selain itu, menggunakan peralatan sederhana seperti bola, tali atau rintangan kecil juga bisa membantu anak mengembangkan ketangkasan, kelincahan, atau kekuatan tubuh. Pendekatan yang menyenangkan, seperti membuat aktivitas fisik sebagai bagian dari rutinitas harian atau melalui permainan yang melibatkan gerakan, akan mendorong anak untuk bergerak aktif secara alami, sekaligus memperkuat koordinasi antara otot dan saraf.<sup>29</sup>

Motorik yakni terjemahan untuk “*motor*”, yakni sebuah dasar mekanika ataupun biologi yang mengakibatkan timbulnya sebuah gerak. Sehingga bisa dinyatakan gerak merupakan kulminasi sebuah tindakan yang dilandasi dengan proses motorik.<sup>30</sup>

Perkembangan motorik yakni suatu proses dimana anak mempelajari cara menggerakkan anggota badan secara terampil. Anak dalam hal ini bisa belajar suatu pola gerakan dari guru ataupun orang tua, yang kemudian bisa mereka latih untuk meningkatkan kecepatan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, dan ketepatan dari koordinasi diantara mata dan tangan.<sup>31</sup>

Motorik kasar secara mendasar merupakan gerak badan tubuh dengan mempergunakan otot besar dan sebagian ataupun hampir seluruh anggota badan sesuai dengan kematangannya anak., diantaranya yakni melompat, berlari, memanjat, berdiri dengan satu kaki, mengendarai sepeda, bermain

---

<sup>28</sup> Reni Oktaviani, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: Cv. Kreator Cerdas Indonesia, 2022.

<sup>29</sup> Novia dan Choiriyah. 2022. “*Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (online), Vol 6, No 6, hal 6833-6834

<sup>30</sup> Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media, hal 10

<sup>31</sup> Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal 12

bola. Perkembangan motorik yakni sebuah perkembangan dalam mengendalikan gerak jasmaniah dengan aktivitas otot, pusat saraf, serta urat saraf secara terkoordinasi. Kemampuan motorik kasar yakni sebuah keterampilan yang mencakup kegiatan dari otot besar, misalnya berjalan ataupun menggerakkan lengan.<sup>32</sup>

Motorik kasar sesuai dengan yang dijelaskan Sujiono dalam Novitasari yakni gerakan tubuh yang mencakup keterlibatan otot besar, misalnya berguling, merayap, duduk, merangkak, berjalan, berdiri, melompat, lari, menangkap, melempar, menendang, serta sejenisnya.<sup>33</sup> Perkembangan anak dalam hal motorik kasar terjadi terlebih dulu dibanding motorik halus, sebagai contoh anak terlebih dulu akan mempelajari bagaimanakah cara untuk memegang benda berukuran besar dibanding yang ukurannya kecil. Ini terjadi dikarenakan anak masih belum bisa mengendalikan gerakan jarinya dengan baik, yang termasuk sebagai motorik halus, misalnya menggunting, meronce, serta sebagainya.

Fikriyati mengungkapkan bahwasanya kemampuan motorik memiliki hubungan yang kuat pada perkembangan anak dalam mengendalikan gerak badan secara terkoordinir diantara susunan otot, saraf, spinal cord, dan otak. Motorik kasar dalam hal ini bisa didefinisikan dengan gerakan badan yang terjadi dikarenakan otot besar. Sejumlah contoh dari kegiatan yang didasari motorik kasar yakni menendang, duduk, melompat, berlari, menaiki tangga, berjalan, serta sejenisnya. Seorang anak yang mampu menguasai gerakan motorik akan memiliki keadaan tubuh lebih sehat dikarenakan dia terus bergerak. Situasi ini tentu mempengaruhi kepercayaan diri dan kemandirian anak. Kemudian anak bisa menjalin sosialisasi secara lebih mudah sebab dia bisa mengimbangi aktivitas maupun gerakan yang dilaksanakan bersama temannya.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Ahmad Rudiyanto. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, hal 10

<sup>33</sup> Reni Novitasari. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak Usia Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*. Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 4, no 1, hal 7

<sup>34</sup> Mirroh Fikriyati. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima, hal 21-22

Mengacu pada penjelasan diatas, bisa dipahami motorik kasar yakni gerakan badan yang terjadi dikarenakan penggunaan otot besar ataupun hampir keseluruhan otot dalam melaksanakan sebuah kegiatan tubuh, sebagai contoh melompat, berlari, melempar, mendorong, menendang, menangkap, serta sejenisnya, dimana kegiatan ini membutuhkan dan mempergunakan otot besar dari tubuh.

## 2) Jenis dan Kemampuan Motorik Anak

Perkembangan motorik yaitu proses anak dalam menggerakkan tubuhnya. Tiga keterampilan motorik seorang anak, menurut Seefel dalam Seri Ayah Bunda antara lain sebagai berikut:

- a. Gerakan lokomotor, seperti berjalan, melompat, meluncur, dan berlari
- b. Gerakan non-lokomotor, seperti mendorong, mengangkat, melengket, berayun, dan menarik
- c. Kemampuan anak untuk bergerak dalam menangkap maupun melempar suatu benda.<sup>35</sup>

## 3) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar

Pencapaian dari sebuah perkembangan motorik bergantung pada sejumlah faktor. Adapun faktor yang turut memberikan pengaruh untuk permainan anak yakni:

### a) Kesehatan

Anak dengan tubuh yang sehat tentu mempunyai energi lebih dalam bermain, dimana membuat anak tersebut akan menghabiskan lebih banyak waktunya untuk melakukan permainan.

### b) Jenis kelamin

Perempuan cenderung menghindari permainan yang akan banyak menguras energinya, sementara itu sebaliknya untuk laki-laki. Perbedaan ini tidak mencerminkan bahwasanya kesehatan anak perempuan buruk, namun dikarenakan pandangan yang terdapat pada masyarakat bahwasanya perempuan berperilaku halus dan lemah lembut, sementara sebaliknya untuk laki-laki.

### c) Intelegensi

---

<sup>35</sup> Seri Ayah Bunda. 2020. Balita dan Masalah Perkembangannya. Jakarta: Gaya Favorit Press, hal 56

Anak cerdas cenderung akan lebih aktif, dengan arti ia akan lebih suka dengan sebuah permainan yang memerlukan intelektualitas ataupun permainan yang mampu memberikan rangsangan terhadap daya pikir.

d) Status sosial ekonomi

Anak yang besar dalam sebuah keluarga yang memiliki sosial ekonomi tinggi akan memperoleh akses permainan yang lebih luas dibanding anak dengan status sosial yang kurang.

e) Lingkungan

Anak yang tumbuh dengan kasih sayang yang minim akan berimbas negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosialnya.

Sesuai penjelasan di atas bisa dipahami faktor yang turut memberikan pengaruh untuk permainan yakni kesehatan, jenis kelamin, intelegensi, status sosial ekonomi, serta lingkungan dari anak. Faktor tersebut sangat berpengaruh untuk perkembangannya motorik kasar anak terkait dengan permainan tradisional ataupun dolanan anak.<sup>36</sup>

### 3. Anak Usia 3-4 Tahun

1) Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini bila mengacu Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dinyatakan dengan kelompok anak dengan usia 0 hingga 6 tahun. Sementara itu sesuai dengan penjelasan pakar Pendidikan, dinyatakan bahwasanya anak usia dini yakni kelompok anak dengan usia 0 hingga 8 tahun ataupun 0 hingga 9 tahun.<sup>37</sup>

Anak usia dini merupakan kelompok yang ada didalam proses perkembangan serta pertumbuhan (koordinasi diantara motorik kasar dan halus), sosial emosional (perilaku, sikap, serta agama), intelegensi (daya cipta, daya pikir, kecerdasan spiritual, serta kecerdasan emosi,), komunikasi dan bahasa khusus menyesuaikan tingkat perkembangan serta

---

<sup>36</sup> Salma Rozana dan Ampun Bantali. 2020. *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Tasikmalaya: Edu Publisher, hal 66-67

<sup>37</sup> Yuliani Nuraini Sujono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, hal

pertumbuhannya anak.<sup>38</sup>

NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) mengungkapkan, “*early childhood*” ataupun anak usia dini yakni anak yang ada di dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun. Proses perkembangan sekaligus pertumbuhan di beragam aspek terjadi dalam masa ini, sehingga memberikan pembelajaran untuk anak diharuskan memerhatikan bagaimanakah karakteristik dari tahapan perkembangannya anak.

Menurut Bachrudin Musthafa menjelaskan, anak usia dini yakni mereka yang usianya berada dalam rentang 1 sampai 5 tahun. Definisi ini dilandaskan terhadap batas psikologi dalam perkembangan, dimana mencakup bayi (*babyhood* ataupun *infancy*) dengan usia 0-1 tahun, *early childhood* (usia dini) dengan usia 1-5 tahun, serta *late childhood* (kanak-kanak akhir) dengan usia 6- 12 tahun.<sup>39</sup>

Anak usia dini yakni mereka yang tengah memperoleh perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi dengan pesat, hingga bisa dinyatakan dengan sebuah lompatan perkembangan. Anak usia dini mempunyai rentang usia yang berharga bila dibandingkan usia berikutnya dikarenakan dalam usia tersebut terjadi sebuah perkembangan luar biasa dalam hal kecerdasan. Rentang usia ini juga termasuk sebagai fase kehidupan unik, yang ada dalam masa perubahan berupa perkembangan, pertumbuhan, penyempurnaan, dan pematangan baik secara jasmani dan rohani yang terjadi seumur hidup, secara berkesinambungan dan bertahap.<sup>40</sup>

Mengacu pada pendapat dan penjelasan pakar di atas, bisa dipahami anak usia dini yakni mereka yang termasuk dalam rentang usia diantara 0-8 tahun, dimana dalam usia ini seseorang akan memperoleh perkembangan, pertumbuhan, penyempurnaan, serta pematangan baik dalam segi jasmani dan rohani secara pesat, terjadi seumur hidup dengan berkesinambungan dan bertahap.

---

<sup>38</sup> Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal 1

<sup>39</sup> Eman Supriana dan Siti Nurbaeti. 2021. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok B RA AL-HIKMAH Cibeureum Tahun Ajaran 2019-2020*. Jurnal Pendidikan Mutiara, Vol 6, no 1, hal 38

<sup>40</sup> Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal 16

## 2) Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun

Anak usia 3-4 tahun adalah mereka yang usianya masih ada di rentang 3-4 tahun, sehingga termasuk dalam kategori di bawah umur dan masih membutuhkan pengawasannya orang tua. Selain itu, anak usia 3-4 tahun adalah mereka yang tengah memperoleh proses perkembangan serta pertumbuhan yang pesat sekali.

### a) Karakteristik Anak Usia 3-4 Tahun

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan anak usia 3-4 tahun<sup>41</sup> adalah sebagai berikut:

Table 1.1 Rincian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
I. Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengetahui perilaku yang berlawanan</li><li>2. Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan</li><li>3. Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya</li></ol>
II. Fisik Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)</li><li>2. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian</li><li>3. Meniti di atas papan yang cukup lebar</li><li>4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak)</li><li>5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon,</li></ol>

<sup>41</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (online), ([www.peraturan.go.id](http://www.peraturan.go.id)), diakses 16 Januari 2025

	kelinci melompat 6. Berdiri dengan satu kaki
B. Motorik Halus	1. Menuangkan air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan (mangkuk, ember) 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian) 3. Meronce benda yang cukup besar 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	1. Berat badan sesuai Tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai Tingkat usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai Tingkat usia 5. Membersihkan kotoran (ingus) 6. Menggosok gigi 7. Memahami arti warna lampu lalu lintas 8. Mengelap tangan dan muka sendiri 9. Memahami kalau berjalan di sebelah kiri
III. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3. Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memahami persamaan antara dua benda</li> <li>5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing</li> <li>6. Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru</li> <li>7. Mengerjakan tugas sampai selesai</li> <li>8. Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan</li> <li>9. Menyebutkan bilangan angka 1-10</li> <li>10. Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya</li> </ol>
B. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar)</li> <li>2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan</li> <li>3. Mengenal konsep banyak dan sedikit</li> <li>4. Mengenali alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu</li> <li>5. Menjelaskan model/karya yang dibuatnya</li> </ol>
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak)</li> <li>2. Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang</li> </ol>

	<p>spesifik</p> <p>3. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan)</p>
<p>IV. Bahasa</p> <p>A. Memahami Bahasa</p>	<p>1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri</p> <p>2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik</p>
<p>B. Mengungkapkan Bahasa</p>	<p>1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)</p> <p>2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana</p>
<p>V. Sosial-emosional</p> <p>A. Kesadaran Diri</p>	<p>1. Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar (misal: piknik)</p> <p>2. Meniru apa yang dilakukan orang dewasa</p> <p>3. Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar (marah bila diganggu)</p> <p>4. Mengatakan perasaan secara verbal</p>
<p>B. Tanggungjawab Diri dan Orang Lain</p>	<p>1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan</p> <p>2. Bersabar menunggu giliran</p> <p>3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam</p>

	<p>kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mulai menghargai orang lain</li> <li>5. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan</li> </ol>
C. Perilaku Prosocial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun kerjasama</li> <li>2. Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak)</li> <li>3. Meminjam dan meminjamkan mainan</li> </ol>
<p>VI. Seni</p> <p>A. Anak mampu membedakan antara bunyi dan suara</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali berbagai macam suara dari kendaraan</li> <li>2. Meminta untuk diperdengarkan lagu favorit secara berulang</li> </ol>
<p>B. Tertarik dengan kegiatan musik, gerakan orang, hewan maupun tumbuhan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan atau menyanyikan lagu</li> <li>2. Menggerakkan tubuh sesuai irama</li> <li>3. Bertepuk tangan sesuai irama musik</li> <li>4. Meniru aktivitas orang baik secara langsung maupun melalui media (misal, cara minum/ cara bicara/ perilaku seperti ibu)</li> <li>5. Bertepuk tangan dengan pola yang berirama (misalnya bertepuk tangan sambal mengikuti irama nyanyian)</li> </ol>
<p>C. Tertarik dengan kegiatan atau karya seni</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar dengan menggunakan beragam media (cat air, spidol, alat menggambar) dan cara (seperti <i>finger painting</i>, cat air, dll)</li> <li>2. Membentuk sesuatu dengan plastisin</li> <li>3. Mengamati dan membedakan benda</li> </ol>

	di sekitarnya yang di luar rumah
--	----------------------------------

Kesimpulannya, anak usia 3-4 tahun berada pada fase perkembangan yang pesat, dengan kemampuan motorik kasar yang semakin berkembang. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, perkembangan motorik kasar pada anak usia ini dapat dilihat dari berbagai kemampuan fisik yang mencakup kegiatan seperti berlari, melompat, naik turun tangga, serta meniru gerakan senam sederhana. Anak pada usia ini juga mulai menguasai gerakan koordinasi yang lebih kompleks, seperti berdiri dengan satu kaki dan meniti papan. Semua perkembangan ini penting untuk mendukung keterampilan fisik dan keseimbangan tubuh, yang sangat diperlukan dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian motorik kasar sangat relevan untuk memahami bagaimana anak-anak dapat meningkatkan keterampilan fisik mereka, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam penelitian ini, tabel perkembangan yang dicantumkan memberikan gambaran tentang pencapaian yang diharapkan pada anak usia 3-4 tahun dalam berbagai aspek perkembangan, namun belum mencakup kesimpulan atau analisis lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar itu sendiri. Dengan demikian, perlu ada pemahaman lebih lanjut mengenai konteks dan dukungan yang diperlukan untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak di usia tersebut.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun sangat dipengaruhi oleh teori-teori yang menjelaskan hubungan antara kemampuan motorik dan lingkungan sekitar anak. *Dynamic System Theory* yang dikembangkan oleh Thelen dan Whiteneyerr menyatakan bahwa anak mengembangkan kemampuan motorik dengan mengenali lingkungan dan bergerak berdasarkan persepsi mereka terhadap objek sekitar, seperti mainan. Sejalan dengan itu, John W. Santrock menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar dimulai dengan pengembangan postur tubuh yang menjadi dasar keterampilan fisik, seperti berlari dan melompat. Selain itu, menurut ahli seperti Samsudin dan Ahmad Rudiyanto, motorik kasar melibatkan

penggunaan otot besar untuk gerakan tubuh seperti berjalan dan bermain bola, yang turut memperkuat koordinasi antara otot dan saraf.<sup>42</sup> Aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh besar, seperti permainan luar ruangan dan permainan tradisional, tidak hanya mengembangkan motorik kasar, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan sosial anak, sebagaimana diungkapkan oleh Fikriyati.

---

<sup>42</sup> Reni Oktaviani, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: Cv. Kreator Cerdas Indonesia, 2022.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan permainan tradisional sunda manda di Kelas B Jhodipati KB Abdi Desa Ngajeg Tirtomartani Kalasan Sleman Yogyakarta, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan permainan tradisional Sunda Manda untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa meliputi perencanaan permainan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Perencanaan kegiatan permainan tradisional Sunda Manda dilakukan oleh pemandu ataupun guru, berupa mendemonstrasikan media/ peralatan permainan yang akan digunakan, menjelaskan aturan permainan Sunda Manda serta metode permainan yang akan digunakan oleh pemandu/ guru. Kemudian, pelaksanaan permainan rutin atau berulang dilaksanakan sebulan sekali tepatnya pada hari Kamis Pon di halaman sekolah. Kegiatan evaluasi hanya dilakukan dengan membereskan dan merapikan peralatan-peralatan yang telah digunakan sebelumnya dan mengembalikan ke tempat semula. Setelah melalui tiga proses tahapan kegiatan, 12 dari 18 anak dengan rentang usia 3-4 tahun di KB-B Jhodipati KB Abdi Desa belum mampu menyelesaikan permainan Sunda Manda secara baik, karena permainan Sunda Manda kurang tepat/ tidak cocok diterapkan pada usia tersebut menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada lingkup perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.
2. Faktor pendukung dalam penerapan permainan tradisional sunda manda untuk menganalisis motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa adalah: 1) antusias anak-anak yang tinggi, 2) adanya motivasi dan *support* dari lingkungan, 3) sarana dan prasarana yang ada dapat mendukung proses kegiatan permainan tradisional sunda manda, 4) kegiatan penerapan permainan tradisional sunda manda melatih kemampuan motorik kasar anak KB-B Jhodipati, dan 5) tempat kegiatan yang aman, nyaman dan menyenangkan karena berada di halaman sekolah. Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan permainan tradisional

sunda manda untuk menganalisis motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Abdi Desa adalah: 1) perkembangan anak yang berbeda-beda, 2) pengkondisian anak yang belum optimal, 3) ketidaktepatan usia anak, 4) motivasi anak yang beragam, dan 5) hambatan teknik dan keterbatasan waktu permainan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini BAB III dan pembahasan di BAB IV yang telah dipaparkan tentang penerapan motorik kasar melalui permainan tradisional Sunda Manda pada anak usia 3- 4 di KB Abdi Desa Ngajeg Tirtomartani Kalasan Sleman Yogyakarta, peneliti menyampaikan beberapa saran antara lain:

1. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggali penerapan permainan tradisional lainnya yang dapat melatih kemampuan motorik kasar pada anak-anak.
2. Penelitian berikutnya dapat lebih mendalami peran guru dalam mendukung kegiatan permainan tradisional.
3. Penelitian lebih lanjut bisa mengeksplorasi faktor pendukung lainnya, seperti keterlibatan orang tua dalam mendukung permainan tradisional di rumah, serta penggunaan media permainan yang lebih beragam dan menarik. Penelitiannya dapat mengidentifikasi lebih jauh tentang faktor-faktor eksternal yang turut mendukung kelancaran kegiatan ini, termasuk pentingnya lingkungan yang kondusif bagi anak-anak
4. Penelitian juga disarankan untuk lebih mendalam dalam menganalisis faktor penghambat, terutama mengenai perbedaan perkembangan antar anak.
5. Sebuah penelitian lebih lanjut juga dapat difokuskan pada evaluasi dan monitoring terhadap dampak jangka panjang dari permainan tradisional Sunda Manda dalam perkembangan motorik kasar anak-anak.
6. Penelitian lanjutan bisa mengeksplorasi peran komunitas, seperti lembaga pendidikan dan masyarakat setempat, dalam mendukung pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, hal 128
- Ahmad Farid Utsman, Roudlotun Nikmah & Rohana. 2018. *Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban*, Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 3, no 2, hal 6-7
- Ahmad Rudiyanto. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, hal 10
- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal 1
- Ajriah Mauzimah dan Ida Windi Wahyuni. 2020. “*Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal*”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 8, no.1, hal 61-68
- Atik, Harun, Danandjaja, dkk. 2020. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*. Yogyakarta: UNY Press, hal 77
- Banu Setyo Adi. 2014. *Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini*. Jurnal Dinamika Pendidikan. (online), Vol 1, no 1, hal 47
- Bungaran dan Soedjito. 2014. *Metode Penelitian Sosial (Edisi Revisi)*. Jakarta: Obor, hal 15-17
- Dede Tatang Sunarya, Cucun Sunaengsih, *Pembelajaran Mikro*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018), hlm. 60-61
- Denok Dwi Anggraini. 2022. *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: CV Kreatif Cerdas
- Diah Rahmawati, Rosalia Destarisa, *Op-Cit*, hal 46
- Eman Supriana dan Siti Nurbaeti. 2021. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok B RA AL-HIKMAH Cibeureum Tahun Ajaran 2019-2020*. Jurnal Pendidikan Mutiara, Vol 6, no 1, hal 38
- Emzir, 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif: ANALISIS DATA*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 50

- Euis Kuniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, hal 2
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media, hal 23-25
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media, hal 26-28
- Farah Prabandari. 2024. “Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Aspek Kognitif pada Anak Usia Dini di TK Gemerlang Bandar Lampung”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Fina Surya Anggraini, dkk. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Jakarta: Guepedia
- Harun, dkk. 2020. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*. Yogyakarta: UNY Press, hal 77
- Hasil wawancara dengan Bunda Safitri Fajarwati, S.Pd selaku Kepala Lembaga KB pada tanggal 18 November 2024.
- Hasil wawancara dengan Bunda Safitri Fajarwati, S.Pd selaku Kepala Lembaga KB pada tanggal 18 November 2024.
- Hasil wawancara dengan Bunda Safitri Fajarwati, S.Pd selaku Kepala Lembaga KB pada tanggal 18 November 2024.
- Khadijah & Armanila, *Permasalahan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2017, hlm. 33.
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Kencana, hal 11-12
- Maisie Junardy dan Donna Widjajanto. 2011. *Man’s Defender*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, hal 128.
- Marwadani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Budi Utama, hal 17-19
- Miles, Huberman & Salda. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. America: Sage Publication
- Mirroh Fikriyati. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima, hal 21-22

- Mulyana Yusep & Lengkana Setia Anggi. 2019. *Permainan Tradisional*. Bandung : Salam Insan Mulia, hal 4-5
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal 16
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal 12
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, hal 49
- Novia dan Choiriyah. 2022. "Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (online), Vol 6 No. 6.
- Patilima, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, hal 2-3
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (online), ([www.peraturan.go.id](http://www.peraturan.go.id)), diakses 15 Januari 2025.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (online), ([www.peraturan.co.id](http://www.peraturan.co.id)), diakses 16 Januari 2025
- Pupung dan Anik. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, hal 3
- Putra, Nusa. 2013. *Penelitian Kualitatif IPS*. Bnadung: Rosdakarya, hal 62
- Qory Jumrotul Aqodah, dkk.2020. *Permainan Tradisional Engklek untuk Peningkatan Motorik Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat), Vol 2 Issue 1 hal 78
- Reni Novitasari. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak Usia Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong." *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol 4 No 1.
- Reni Oktaviani, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: Cv. Kreator Cerdas Indonesia, 2022.
- Rhama dan Sumarsono. 2022. *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, hal 84-85
- Sabgadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Affset, hal 169-170
- Salma Rozana dan Ampun Bantali. 2020. *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui*

- Permainan Tradisional Engklek*. Tasikmalaya: Edu Publisher, hal 66-67
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media, hal 10
- Sandu, Siyoto dkk. 2015. *Dasar metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, hal 76-78
- Seri Ayah Bunda. 2020. *Balita dan Masalah Perkembangannya*. Jakarta: Gaya Favorit Press, hal 56
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, hal 267
- Utsman, A. F., dkk. 2018. "Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban." *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 3, No 2.
- Yuliani Nuraini Sujono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, hal 6
- Zulfa Amalia Fatin. 2023. "*Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Kelompok A2 di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in*". Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta