

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN DAN
GALAH HADANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FOKUS
DAN PERSEPSI MOTORIK SISWA TK**



Oleh:

ESTER FLAVIANI
Nim.21611251004

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**PROGRAM MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

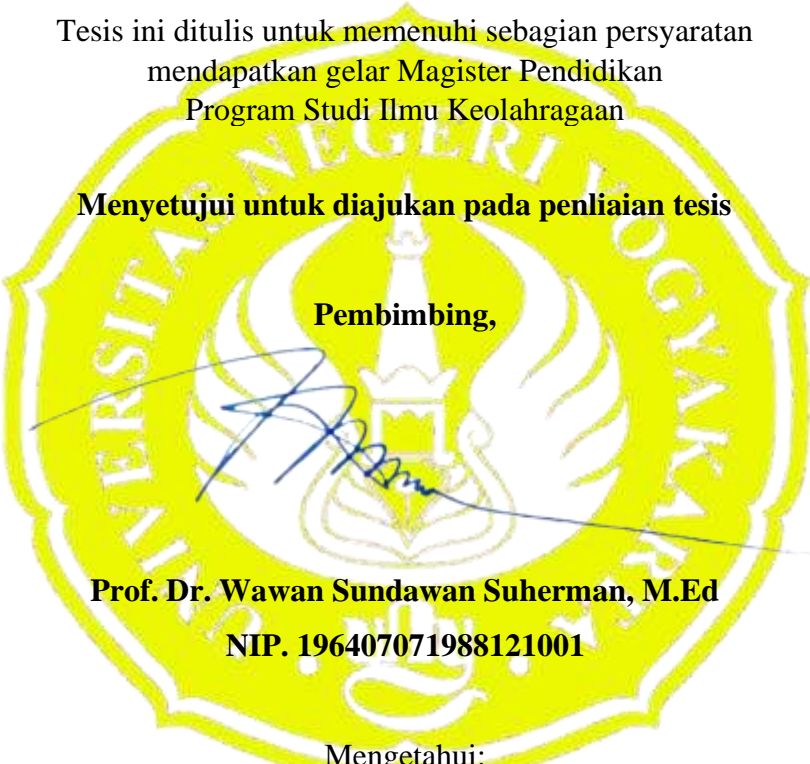
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN DAN GALAH
HADANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FOKUS DAN PERSEPSI
MOTORIK SISWA TK**

**ESTER FLAVIANI
NIM. 21611251004**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada penilaian tesis

Pembimbing,



**Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001**

Mengetahui:

**Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta**



**Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001**

Koordinator Program Studi,

**Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198306262008121002**

ABSTRAK

Ester Flaviani: Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Perseptual Motorik Siswa TK. Tesis. Yogyakarta: Program Magister, Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang untuk meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa taman kanak-kanak.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan factorial 2x2. Populasi dalam penelitian adalah siswa TK Aba Karangmalang yang berjumlah 81 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 siswa dari 2 kelas yaitu kelas B2 dan B3. Pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan fokus adalah tes: (1) Menyebutkan warna pada angka bergambar, (2) Menyebutkan ulang deretan angka dengan urut dan konsisten, (3) Melipat kertas dengan mengikuti contoh, (4) Menyebutkan deret huruf yang hilang, (5) Mengulang kembali kalimat, (6) Mengikuti arahan dari kalimat, dan mengukur kemampuan persepsi motorik adalah tes: (1) Kesadaran arah: berjalan geser kearah kanan-kiri, kedepan-kebelakang sambil merentangkan tangan, mengoper bola ke atas dan kebawah, (2) Kesadaran ruang: lempar tangkap bola berpasangan melewati hula hoop, berjalan merangkak melewati lorong tangan, (3) Kesadaran tubuh: berpasangan sambil menebak bagian tubuh, menyebutkan kegunaan anggota tubuh, (4) Kesadaran tempo: kombinasi melompat kedepan-belakang,kiri-kanan sambil memegang bahu teman dengan mengikuti irama/hitungan, berjalan sambil berjoget membawa bola dengan mengikuti irama musik. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Paired sampel t-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda dengan aplikasi SPSS 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan fokus siswa TK, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji menggunakan uji t *simple paired t-test* yang memiliki hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 9,80 dan *posttest* sebesar 13,27 pada kemampuan fokus. Kemampuan persepsi motorik juga meningkat signifikan dengan hasil sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 15,60 dan *posttest* sebesar 20,53. selanjutnya terdapat interaksi pada permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,044 < 0,05$. Penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik, serta terdapat interaksi terhadap kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Fokus, Perseptual Motorik

ABSTRACT

Ester Flaviani:The Influence of Traditional Games of Cat and Mouse to Improve the Focus and Perceptual Motor Skills of Kindergarten Students. **Thesis. Yogyakarta: Masters Program, Sports Science, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to determine the effect of traditional games of cat and mouse and poles to improve the focus and motor perception abilities of kindergarten students.

This type of research is an experiment using a 2x2 factorial design. The population in this study were students of Kindergarten Aba Karangmalang, totaling 81 students. The sample in this study was 31 students from 2 classes, namely class B2 and B3. Sampling using *random sampling*. The instruments used in this research to measure focus ability are tests: (1) Saying the color of the picture numbers, (2) Reciting the sequence of numbers in an orderly and consistent manner, (3) Folding the paper following the example, (4) Saying the missing letter series, (5) Repeating the sentence again, (6) Following the directions from the sentence, and measuring motor perception abilities are tests: (1) Directional awareness: walking, sliding to the right-left, forward-back while stretching your arms, passing the ball up and down, (2) Spatial awareness: throwing and catching the ball in pairs through hula hoops, walking on all fours through the hand tunnel, (3) Body awareness: in pairs while guessing body parts, mentioning the use of limbs, (4) Tempo awareness: combinations of jumping forward-back, left -Right while holding a friend's shoulder following the rhythm/count, walking while dancing with the ball to the rhythm of the music. Data analysis techniques used is *Paired sampel t-Test* is a two sample difference test in pairs. Paired samples are the same subject, but experience different treatment with the SPSS 26 application.

The results showed that there was a significant difference in the focus ability of kindergarten students, this was indicated by the results of the test using the *t test simple paired t-test* which has a significance result of $0.000 < 0.05$ with an average value *pretest* of 9.80 and *posttest* of 13.27 on the ability to focus. Perceptual motor skills also increased significantly with a result of $0.000 < 0.05$ with an average value *pretest* of 15.60 and *posttest* of 20.53. Furthermore, there is an interaction with traditional games on increasing the ability to focus and motor perception of kindergarten students as indicated by a significance value of $0.044 < 0.05$. This study concluded that there was an influence of the traditional game of galah gadang and cat and mouse on increasing the ability to focus and motor perception, and there was interaction on the focus ability and motor perception of kindergarten students.

Keywords: Traditional Games, Focus, Perceptual Motor

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ester Flaviani

Nomor Mahasiswa : 21611251004

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2023



Ester Flaviani
NIM. 21611251004

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN DAN
GALAH HADANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FOKUS
DAN PERSEPSI MOTORIK SISWA TK**

**ESTER FLAVIANI
NIM. 21611251004**


Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 27 Januari 2023

Tim Penguji

Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. (Ketua/Penguji)		08/02/2023
Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes. (Sekertaris/Penguji)		08/02/2023
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. (Pembimbing/Penguji)		08/02/2023
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Penguji Utama)		08/02/2023

Yogyakarta, 9 Febuari 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan cinta kasihnya yang senantiasa menyertai di setiap waktu.
2. Orang tua tercinta, Ayah dan Ibu yang penuh kesabaran dan cinta yang tidak ada duanya yang senantiasa selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan masa studi. Terimakasih atas segala dukungan dan doa yang mengiri setiap proses penulis untuk menyelesaikan tugas dan tanggungjawab menjadi mahasiswi. Semoga segala kerja keras yang telah dilakukan oleh Ayah dan Ibu selalu diberkati oleh Tuhan Yang Maha Esa dan selalu dalam perlindungan cinta kasih-Nya.
3. Kepada Paman tercinta Heri Gunawan sebagai wali orang tua yang telah merawat serta mendidik penulis sampai bisa melanjutkan studi pada jenjang Magister. Terimakasih atas bimbingan dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis bisa berproses dengan baik sampai saat ini, semoga berkat Tuhan senantiasa menyertai dan diberikan kesehatan yang baik.
4. Adik tercinta Amos terimakasih untuk dukungan dan semangat yang selalu diberikan untuk bisa meneruskan pendidikan yang lebih tinggi sehingga penulis bisa berproses dan menyelesaikan tugas saat ini sebagai mahasiswi.
5. Sahabat dan partner seperjuangan, terimakasih kepada Jaka Pratama Galeko, Fransfile Manihuruk, Muhammad Fajar Ansharudin, Christine Marito dan sahabat Jogja yang selalu menemani penulis dalam suka

maupun duka, serta dukungan, semangat, dan motivasi yang telah diberikan. Semoga kebaikan selalu menyertai kalian.

6. Terimakasih kepada TK Aba Karangmalang, kepala sekolah dan guru-guru yang telah membantu dalam proses penelitian penulis.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan dan cinta kasih-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dan Galah Hadang Terhadap Kemampuan Fokus dan Persepsi Motorik Siswa TK”. Tesis ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Program Magister, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

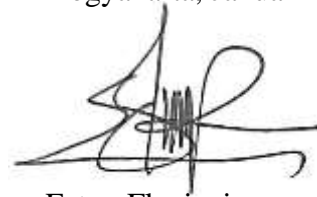
1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan sekaligus sebagai pembimbing tesis yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes., Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kerjasama FIK selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan studi selama pendidikan di Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Seluruh dosen serta karyawan fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan dukungan selama menjalani perkuliahan.
5. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan serta motivasi pada penulis dalam perkuliahan.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh karenanya kritik serta saran dari pembaca sangat dibutuhkan bagi penulis agar dapat menyempurnakan penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan dapat digunakan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, Januari 2023



Ester Flaviani
NIM. 21611251004

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Kemampuan Fokus	10
2. Persepsi Motorik.....	14
3. Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39

D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	39
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data	41
2. Instrumen Penelitian.....	42
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrument	43
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Simpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Terjadinya Persepsi Motorik.....	19
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	35

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penilaian Kemampuan Fokus Siswa	13
Tabel 2. Desain Penelitian Pretest dan Posttest Control Group Design.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Persepsi Motorik.....	42
Tabel 4. Kisi-kisi Intrumen Penilaian Fokus.....	43
Tabel 5. Tabel Skala penilaian Aiken"s V	44
Tabel 6. Validitas Fokus	44
Tabel 7. Validitas Persepsi Motorik.....	44
Tabel 8. Reliabilitas Kemampuan Fokus	46
Tabel 9. Reliabilitas Kemampuan Fokus	47
Tabel 10. Reliabilitas Persepsi Motorik.....	47
Tabel 11. Reliabilitas Persepsi Motorik.....	48
Tabel 12. Daftar Tabel Kemampuan Fokus	52
Tabel 13. Daftar Tabel Kemampuan Persepsi Motorik.....	52
Tabel 14. Uji Normalitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Fokus	53
Tabel 15. Uji Normalitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Fokus	53
Tabel 16. Uji Normalitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Persepsi Motorik.....	54
Tabel 17. Uji Normalitas Data Prestest dan Postest Kemampuan Persepsi Motorik	54
Tabel 18. Uji Homogenitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Fokus.....	56
Tabel 19. Uji Homogenitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Fokus.....	56
Tabel 20. Uji Homogenitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Persepsi Motorik.....	57
Tabel 21. Uji Homogenitas Data Preterst dan Postest Kemampuan Persepsi Motorik.....	58
Tabel 22. Uji t paired sample t-test kemampuan fokus.....	59
Tabel 23. Uji t paired sample t-test kemampuan fokus.....	60
Tabel 24. Uji t paired sample t-test Kemampuan Persepsi Motorik	61
Tabel 25. Uji t paired sample t-test Kemampuan Persepsi Motorik	62
Tabel 26. Kemampuan Fokus	64
Tabel 27. Kemampuan Persepsi Motorik.....	64

Tabel 28. Uji Rgresi Kemampuan Fokus	65
Tabel 29. Uji Regresi Kemampuan Persepsi Motorik	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi	83
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi	84
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	85
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi	86
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi	87
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi	88
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 9. Lampiran Instrumen Penilaian Persepsi Motorik	91
Lampiran 10. Lampiran Instrumen Penilaian Fokus.....	92
Lampiran 11. Dokumentasi.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membangun pengetahuan melalui pendidikan dilakukan dari tahapan anak usia dini di taman kanak-kanak, sistem pendidikan serta semua prosesnya telah diatur di dalam UU pendidikan tahun 2003. Taman kanak-kanak (TK) merupakan tempat bagi anak usia dini untuk bisa mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi yang dilakukan bersama guru maupun teman sebayanya. Taman kanak-kanak yang berpusat pada anak mempertahankan tiga prinsip: setiap anak mengikuti sebuah pola perkembangan yang unik, anak-anak kecil belajar melalui pengalaman langsung dengan berbagai orang dan materi, dan bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak secara total.

Berdasarkan analisis Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan di tingkat yang lebih lanjutnya nanti.

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dalam masa emasnya adalah sesuatu yang sangat penting dan bahkan menjadi sesuatu

yang utama. Hal dasar yang bisa di perhatikan adalah bagaimana membuat anak untuk bisa melakukan berbagai hal dengan baik tanpa ada kendala yang berarti, seperti salah satunya adalah fokus dan persepsi motoriknya. Dalam pertumbuhannya pikiran anak terus berkembang sesuai usianya, sampai anak berumur 12 tahun ingatannya menjadi kuat, dalam usia ini anak memulai masa belajar, menambah pengetahuan, kemampuan dan kebiasaan baik. Fokus anak-anak berbeda dari orang dewasa, fokus anak-anak menunjukkan kapasitas yang lebih rendah untuk kontrol perhatian dalam fokus daripada orang dewasa, dalam menentukan perhatian terkadang anak-anak masih kurang efisien dan sesuai dengan arahan ataupun rangsangan yang terjadi.

Anak-anak perlu diajarkan untuk bisa mengendalikan diri terutama dalam fokus, fokus sangat dibutuhkan oleh anak dalam belajar dan menjalani kehidupan sehari-hari. Fokus sendiri merupakan bagian dalam konsentrasi, dimana jika anak bisa fokus dalam sesuatu hal ini bisa membantu anak untuk berkonsentrasi dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu tersebut. Begitu pula dengan pentingnya persepsi motorik, yang dimana perkembangan persepsi motorik yang membutuhkan koordinasi fungsional yang baik antara *neuromuscular system* yaitu pnsyarafan dan otot dengan fungsi psikis yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor untuk membantu anak bisa memahami aspek gerak dalam aktivitas yang dilakukan.

Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu melakukan tugas motorik yang diberikan oleh guru dengan tingkat keberhasilan tertentu. Persepsi motorik memiliki peran yang penting sebagai modal belajar gerak. Persepsi motorik merupakan kajian dasar untuk mendeteksi dan melatih kematangan saraf, normalnya kemampuan persepsi motorik anak akan semakin meningkat dengan meningkatkan kemampuan kognisi, pengalaman gerak, kematangan sistem saraf, serta seiring dengan pertumbuhan.

Usia anak-anak merupakan usia yang masih senang bermain, maka dari itu bermain sendiri merupakan salah satu cara yang baik dan tepat untuk membuat anak bisa belajar, yaitu belajar sambil bermain. Dengan proses bermain anak dapat melakukan berbagai aktivitas dan gerak dengan bermain sambil belajar melalui permainan-permainan yang ada.

Fakta lapangan menunjukkan bahwa banyak penelitian terdahulu yang meneliti terkait motorik kasar, motorik halus dan pendidikan karakter dengan menggunakan permainan tradisional. Hasil penelitian Riadi & Lestari (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu perkembangan sosial anak karena banyak memiliki nilai keterampilan sosial. Hasil penelitian Aqobah, Ali, Decheline & Raharja (2020) menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional muncul komunikasi, interaksi, musyawarah, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah dan saling tukar pikiran yang merupakan unsur-unsur dari kerjasama. Hasil Penelitian Wardani (2022)

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Juniarti, Nur & Suryana (2022) menyatakan bahwa permainan hadang rintang atau galah hadang berbasis *socratic method* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* pada siswa dalam kemampuan fokus, dan kemampuan melakukan sebuah gerakan. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan menjelaskan bagaimana permainan tradisional baik digunakan dan cocok untuk proses pembelajaran pada anak usia dini. Maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan fokus dan juga persepsi motorik pada anak khususnya anak usia dini atau taman kanak-kanak (TK).

Melihat bahwa permainan tradisional memiliki banyak pengaruh yang positif dalam penerapan untuk pembelajaran siswa TK, peneliti tertarik menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang sebagai *treatment* dalam penelitian ini. Permainan kucing-kucingan dan galah hadang adalah permainan beregu yang memungkinkan anak bisa berinteraksi dengan teman, melatih kerjasama, dan juga aspek-aspek gerak. Permainan kucing-kucingan memiliki unsur melatih kerjasama dan kelincahan yang memerlukan fokus, karena dalam permainan kucing-kucingan pemain yang menjadi tikus berlari menghindari pemain yang menjadi kucing agar tidak tertangkap, sedangkan tugas kucing adalah mengejar si tikus, secara tidak langsung hal tersebut membutuhkan fokus yang baik. Selain itu galah hadang yang

memiliki unsur gerak ke berbagai arah dapat membantu anak mengenali arah serta ruang gerak dalam usaha untuk menerobos pertahanan lawan dan mencapai garis *finish*. Dari berbagai unsur yang ada tersebut maka peneliti menggunakan permainan galah hadang dan kucing-kucingan untuk membantu meningkatkan kemampuan fokus serta persepsi motorik pada siswa TK, selain itu permainan galah hadang ini juga memberikan pengaruh terhadap kondisi fisik anak-anak yaitu kelincahan (*agility*). Unsur-unsur gerak dan kerjasama inilah yang menjadi pilihan untuk membantu meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik.

Permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan cocok digunakan untuk meningkatkan fokus dan juga persepsi motorik siswa taman kanak-kanak (TK), unsur-unsur gerak yang ada pada permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan dalam hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wulandini, Saputra, & Windisari, (2022) yang mengatakan permainan tradisional kucing-kucingan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak umur 4-5 tahun. Dan penelitian yang dilakukan Budiman & Dewi (2022) yang menyatakan bahwa Permainan Galah Asin atau Galah Hadang dalam pembelajaran dapat meningkatkan gerak lokomotor, motorik dan siswa sekolah dasar.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 6 Desember 2022 di TK Aba Karangmalang menunjukkan bahwa pada saat guru memberikan penjelasan dan memberikan arahan, dari 81 siswa sebanyak 43 tidak fokus saat adanya gangguan yang mengalihkan fokus dan salah dalam

melakukan gerak yang harus dilakukan, 8 anak yang senang berkelompok dan asik dengan kesibukan sendiri, 15 anak terkendala dalam memahami arah gerak saat di berikan instruksi untuk ke kiri dan kekanan, dan 15 anak yang bisa diarahkan serta masih bisa fokus saat dijelaskan oleh guru. Untuk meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain dapat diberikan *treatment* permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang.

Berdasarkan uraian di atas terdapat pokok permasalahan yaitu pada fokus siswa TK yang masih mudah teralihkan saat adanya gangguan dari luar dan mempengaruhi persepsi motorik siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus dan Persepsi Motorik Siswa TK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan fokus siswa TK 48 siswa tidak fokus saat adanya gangguan yang mengalihkan fokus.
2. Siswa TK sebagian masih salah dalam melakukan gerak yang harus dilakukan karena pengaruh fokus yang terganggu.
3. Sebanyak 15 siswa TK terkendala dalam memahami arah gerak saat di berikan instruksi untuk ke kiri dan kekanan.

4. Kemampuan Siswa TK sebanyak 8 siswa yang senang berkelompok dan asik dengan kesibukan sendiri sehingga tidak fokus dan sulit memahami arahan dengan baik
5. Permainan Galah Hadang dan Kucing-kucingan belum pernah di terapkan pada TK Aba Karangmalang.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh permainan galah hadang dan kucing-kucingan terhadap kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa taman-kanak B. Jadi dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variable permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang variabel bebas, dan kemampuan fokus dan persepsi motorik sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang terhadap peningkatan kemampuan fokus siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang terhadap peningkatan kemampuan persepsi motorik siswa?

3. Apakah terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa?

E. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional galah hadang terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK B
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK B
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK B

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk pendidikan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan juga khususnya guru di pendidikan anak usia dini. Bagi peneliti ini bisa menjadi sumber informasi dan sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional di era modernisasi ini melalui pendidikan anak usia dini. Melalui permainan tradisional anak bisa memperoleh kesenangan dalam bermain dan juga manfaat pendidikan dalam karakter serta perkembangan motoriknya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Fokus

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak-anak adalah fokus, fokus adalah sebagai tindakan memusatkan aktivitas atau minat seseorang akan sesuatu hal. Fokus sendiri memiliki arti sebagai sebuah kemampuan konsentrasi pada tingkat kepekaan suatu objek. Konsentrasi adalah cara kita mempertahankan pikiran dari hal-hal luar yang mengganggu, sedangkan fokus memusatkan pikiran pada suatu hal yang sedang dihadapi. Fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran sangatlah penting dikarenakan dengan adanya fokus maka daya terima dari seorang siswa akan menjadi lebih baik dan tentunya pembelajaran akan menjadi bermanfaat bagi guru ataupun siswa (Risadi & Premananda, 2022).

Konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran kepada sesuatu masalah yang harus dipecahkan. Ketika seseorang sedang berkonsentrasi, maka bisa semakin fokus. Hal ini berbeda ketika seseorang bisa fokus namun tidak berkonsentrasi yang bisa menyebabkan fluktuasi pikiran dan akhirnya membuat fokus tidak bisa terpenuhi. Bagi anak, pemusatan pikiran atau fokus terjadi ketika anak mengikuti kegiatan belajar baik di dalam kelas atau pelajaran di luar kelas. Anak yang berkonsentrasi akan menunjukkan ketertarikannya pada aktivitas

permainan yang menarik. Hal ini dilakukannya dengan spontan dan menyenangkan sambil bermain (Syaputri & Istiarini, 2019).

Proses terjadinya konsentrasi selalu didahului oleh adanya perhatian seseorang terhadap satu objek yang dipilih. Dengan demikian konsentrasi merupakan perhatian dalam rentang waktu yang lama. Fokus sendiri pada hakikatnya merupakan bagian yang ada dalam konsentrasi, fokus berarti sebuah pemusatan perhatian pada objek tertentu (Nusufi, 2017). Fokus penting dalam menjalan keseharian karena fokus akan meminimalisir terjadinya sebuah kesalahan. Kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada suatu pembelajaran merupakan kemampuan agar anak bisa belajar dengan efektif.

Pembelajaran pada usia dini tidak hanya dalam hal motorik saja, tetapi melatih konsentrasi anak dalam hal fokus juga sangat diperlukan. Proses tumbuh kembang yang merupakan proses utama, hakiki dan positif pada anak, merupakan sesuatu yang penting pada anak tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya.

Melatih fokus harus diajarkan pada anak sejak dini, di usia dini anak akan lebih mudah untuk belajar dan semua aspek pertumbuhan mulai berkembang sejak dini. Setiap anak memiliki kekhasannya sendiri, masing-masing anak memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan

yang berbeda antara satu dan yang lain. Usia dini merupakan masa paling potensial untuk belajar, masa itu sering juga disebut sebagai “*golden age*” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Selain itu anak usia dini memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek (*short attention span*). Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. secara umum karakteristik anak usia dini atau prasekolah adalah suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, selalu ingin tahu (suka bertanya) banyak gerak, suka menunjukkan tentang dirinya (egois), unik, dan lain-lain (Raihana, 2018). Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak berbeda, ada yang cepat dan ada yang lambat, tergantung faktor bakat (genetik), dan faktor lingkungan. Oleh sebab itu perlakuan terhadap anak tidak dapat disamaratakan, sebaiknya dengan mempertimbangkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Konsentrasi penuh pada seorang anak akan membuat anak tersebut fokus dan dapat menangkap hal-hal yang penting dari pembelajaran yang sedang disampaikan. Hal ini berarti bahwa konsentrasi dapat membuat seseorang menguasai apa yang dipelajarinya, karena dengan konsentrasi anak akan menjadi terfokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukannya (Manurung & Simatupang, 2019). Anak yang memiliki tingkat fokus baik akan lebih mudah mempelajari sesuatu dan mengingatnya. Sebaliknya, anak yang memiliki fokus yang kurang akan mengakibatkan anak kurang

mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat waktu dan hasilnya juga kurang baik.

Kemampuan fokus pada anak dapat dilihat dengan menggunakan *The Test of Variables of Attention* (T.O.V.A), tes ini berbasis komputer yang dapat membantu mendeteksi, mendiagnosis, dan memonitor efektivitas terapi pada gangguan atensi. merupakan pengukuran yang objektif terhadap daya atensi seseorang atau anak. Pada penelitian ini untuk melihat sejauh mana kemampuan fokus yang dapat menggunakan penilaian yang sejalan dengan tes T.O.V.A, sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Kemampuan Fokus Siswa

No	Respon
1	Menyebutkan warna pada lembar bergambar
2	Menyebutkan ulang deretan angka dengan urutan dan konsisten
3	Melipat kertas dengan mengikuti contoh
4	Menyebutkan deret huruf yang hilang
5	Mengulang kembali kalimat dari guru
6	Mengikuti arahan dari kalimat yang di sebutkan

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan fokus merupakan sebuah kemampuan pada tingkat kepekaan suatu objek, hal tersebut dilakukan tanpa ada gangguan hal lainnya karena dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan kualitas konsentrasi yang dimiliki.

2. Persepsi Motorik

Pada dasarnya perseptual motorik merupakan kemampuan individu untuk menerima, menginterpretasikan, dan memberikan reaksi dengan tepat kepada sejumlah rangsangan yang datang kepadanya, tidak hanya dari luar dirinya tetapi juga dari dalam (Ningrum & Sukoco, 2017). Persepsi atau perseptual adalah interpretasi terhadap informasi yang ditangkap oleh indra penerima (Murti, 2018). Perseptual motorik menunjuk kepada proses gerak yang dihasilkan melalui penerimaan dan pemilahan rangsang. Proses penerimaan dan seleksi rangsang, hingga menghasilkan jawaban berupa gerak yang disebut persepsi gerak (perseptual motorik) (Anggita & Rachman, 2014).

Gerak merupakan bagian yang penting dalam proses kehidupan manusia, hampir semua aktivitas setiap hari dilakukan dengan gerak. Banyak aktivitas manusia yang melibatkan dimensi motorik, salah satu diantaranya yaitu perseptual motorik. Perseptual motorik adalah kemampuan menginterpretasi stimulus yang di terima oleh organ indera. Kemampuan perseptual berguna untuk memahami segala sesuatu yang ada di sekitar, sehingga seseorang mampu berbuat atau melakukan tindakan tertentu sesuai dengan situasi yang dihadapi (Ardiyanto et al., n.d. 2016). Perseptual motorik pada dasarnya merujuk pada aktivitas yang dilakukan dengan maksud meningkatkan kognitif dan kemampuan akademik siswa. Misalnya ketika siswa sedang bermain kejar-kejaran

bersama temannya, siswa memahami situasi dengan peran yang sudah dipilih dan mencoba memainkan sesuai peran.

Persepsi merupakan hasil dari kemampuan kita untuk menerima informasi melalui perasaan. Ada tiga proses aktifitas persepsi yang perlu kita pahami yaitu sensasi, persepsi dan atensi. Sensasi adalah peristiwa penerimaan informasi oleh indra penerima (misal, mendengar sesuatu menggunakan indra pendengaran berupa telinga). Sedangkan persepsi merupakan pengolahan informasi lebih lanjut dari aktivitas sensasi (orang menjadi tahu/dapat mengira-ira suara apa yang didengarnya setelah suara tersebut didengar dan diproses di otak). Dan Atensi merupakan seleksi dari persepsi, dari berbagai persepsi dipilih salah satu yang dianggap paling benar menurutnya.

Perseptual motorik sendiri memiliki beberapa unsur yang perlu kita ketahui dan kita pahami. Unsur-unsur persepsi motorik terdiri dari berbagai unsur, diantaranya adalah kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah dan kesadaran tempo (Rusli Lutan, 2001). Berikut adalah penejasan mengenai unsur-unsur dari perseptual motorik:

a. Kesadaran Tubuh

Kesadaran tubuh merupakan kesanggupan untuk mengenali bagianbagian tubuh dan manfaatnya bagi gerak. Kesadaran tubuh memiliki tiga kesadaran yang terkait dengan aspek pengetahuan tubuh, pengetahuan tentang apa yang dapat dilakukan bagian tubuh dan pengetahuan tentang bagaimana

bagian tubuh itu berfungsi. Contoh gerakan adalah kesadaran tubuh:

- 1) Menyentuh anggota bagian tubuh satu per satu yang telah disebutkan oleh guru, serta menyebutkan fungsi anggota tubuh tersebut.
- 2) Menyentuh anggota tubuh bagian dari kiri dengan menggunakan tangan kanan, yang telah disebutkan oleh guru, serta menyebutkan fungsi anggota tubuh tersebut.

b. Kesadaran Ruang

Kesadaran ruang merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri pada posisi diantara orang lain dalam suatu ruang atau tempat, juga merupakan kemampuan untuk mengetahui seberapa luas ruang atau tempat yang digunakan tubuh saat bergerak. Kesadaran mengenai ruang adalah suatu pemahaman mengenai ruang eksternal sekitar individu dan kemampuan individu untuk memfungsikan motorik melalui ruang tersebut. Contoh gerakan dalam kesadaran ruang:

- 1) Berjalan di dalam lingkaran dengan teman-teman, jangan sampai bertabrakan.
- 2) Berlari zigzag melewati beberapa pancang.
- 3) Menaiki tangga.

c. Kesadaran Arah

Kesadaran arah merupakan pemahaman tubuh yang berkenaan dengan tempat dan arah. Pengertian lain tentang kesadaran arah adalah memahami dan mengaplikasikan konsep seperti ke atas dan kebawah, ke depan dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan. Kesadaran arah terdiri dari dua komponen pemahaman yaitu: 1) pemahaman internal untuk dapat menggerakkan tubuh ke samping kanan dan samping kiri (*laterality*). *Laterality* merupakan memahami berbagai konsep arah, 2) *directionality* yang merupakan proyeksi eksternal dari *laterality*, yaitu aplikasi dari informasi tersebut. Anak yang mempunyai kemampuan ini, mampu melaksanakan konsep gerak kanan-kiri, atasbawah, depan-belakang dan berbagai kombinasi gerak lainnya. Contoh gerakan dalam kesadaran arah:

- 1) Bergeser ke kanan atau ke kiri, sesuai dengan perintah guru.
- 2) Melangkah ke depan beberapa langkah, sesuai dengan perintah guru.
- 3) Melangkah ke belakang beberapa langkah, sesuai perintah guru.

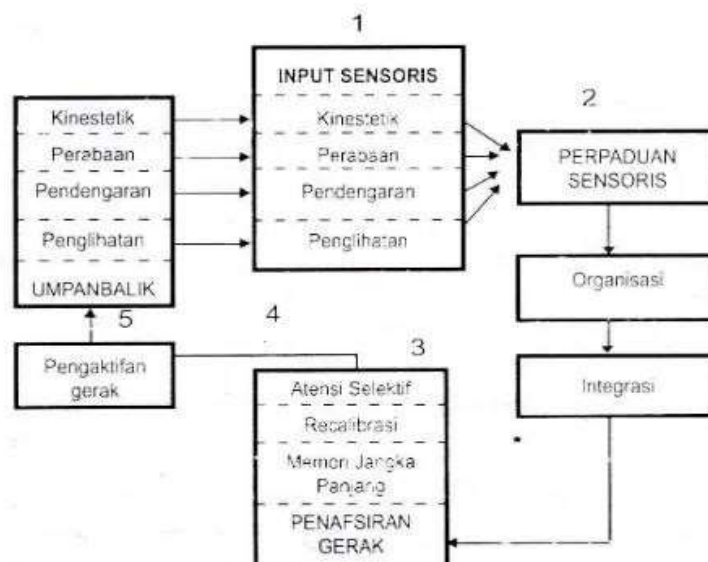
d. Kesadaran Tempo

Kesadaran tempo memungkinkan koordinasi gerakan antara mata dan anggota tubuh menjadi efisien. Kesadaran tempo merupakan suatu kemampuan memprediksi waktu kedatangan, didasarkan pada karakteristik. Istilah koordinasi mata dan tangan atau mata dan kaki merupakan ungkapan dari kesadaran tempo. Pengembangan kesadaran tempo berkenaan dengan proses belajar untuk menyelaraskan gerak dalam sebuah tata urutan yang tepat. Contoh gerakan dalam kesadaran tempo:

- 1) Mengayunkan kedua lengan ke depan dan ke belakang dengan diiringi hitungan atau irama musik.
- 2) Mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang secara bergantian, dengan diiringi hitungan atau irama musik.

Persepsi motorik merupakan pengaplikasian dari motorik kasar, motorik halus dan juga kognitif pada anak. Perkembangan baik motorik kasar dan motorik halus yang baik akan terlihat didalam persepsi motorik itu sendiri saat anak melakukan aktivitas sehari-hari di lingkungan. Secara umum langkah pertama dalam proses persepsi motorik adalah menerima informasi dari lingkungan untuk menghasilkan gerak. Secara spesifik proses persepsi motorik menentukan peranan gerak aktif dalam mengembangkan persepsi (Ardiyanto et al., n.d. 2016). Proses persepsi motorik ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Dalam proses persepsi motorik, rangsangan lingkungan yang relevan dengan gerak dikenalnya.
- b. Otak menerima informasi melalui input dari sistem syaraf.
- c. Informasi tersebut diproses pada otak dengan memadukan dan menyusun informasi yang baru dan yang lalu mengenai gerak yang sama sebelumnya.
- d. Keputusan dibuat untuk bergerak.
- e. Informasi gerak yang tepat dikirimkan berupa output ke otot untuk menghasilkan macam-macam gerak.
- f. Gerak dilakukan.



Gambar 1. Proses Terjadinya Persepsi Motorik

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar>

Persepsi motorik dalam perkembangan siswa TK B adalah mendorong gerakan anak-anak untuk mengeksplorasi pengetahuan lingkungan mereka, kemudian dirumuskan menjadi sebuah konsep yang diekspresikan dalam bentuk keterampilan gerak (Rachman, Sujarwo,

Yudanto & Sudardiyono, 2018). Siswa yang bergerak dengan mudah dan menunjukkan gerakan terampil cenderung memiliki konsep diri yang positif dan kepercayaan diri yang tinggi. Siswa TK B yang tidak dapat mengontrol gerakan mereka dengan baik biasanya memiliki percaya diri yang kurang dan sering mengalami kesulitan menyesuaikan baik secara sosial maupun emosional dengan lingkungan dan teman-teman.

3. Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak

Masa kanak-kanak menjadi periode yang sangat berharga dan masa dimana pembentukkan untuk proses di masa depan. Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia dini masa sangat peka yang sangat penting bagi anak yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya yaitu pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usianya. Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Anak akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya. Selain itu karakteristik pada anak usia dini umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu yang tidak terpenuhi.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan

dalam proses pembelajaran PAUD adalah „belajar sambil bermain“ anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak

Dalam Psikologi Anak, anak usia 3.0 – 5.0 tahun dikenal dengan masa “Kanak-kanak” (*early childhood*), karena itu sekolah untuk mereka sering disebut Taman Kanak-kanak (TK), disebut taman karena sekolah mereka harus merupakan taman yang menyenangkan untuk belajar, sebagai persiapan bersekolah, karena itu disebut prasekolah (Nurhayati, 2015). Masa Taman Kanak-kanak dalam hal ini dipandang sebagai masa anak usia 4 – 6 tahun. Usia 3 – 6 tahun adalah periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang atau diarahkan agar tidak terhambat perkembangannya.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki ciri khas tersendiri di dalamnya. Dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, hendaknya menggunakan prinsip-prinsip berikut ini (Sutini, 2013):

- 1). Pembelajaran anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak yakni optimalisasi aspek perkembangan baik fisik, perkembangan bahasa, motorik dan sosial emosional.
- 2). Bermain merupakan sarana belajar efektif, jadi diharapkan anak dapat menemukan, bereksplorasi.

- 3). Memperhatikan lingkungan yang kondusif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- 4). Menggunakan pembelajaran terpadu.
- 5). Mengembangkan kecakapan hidup melalui proses pembiasaan.
- 6). Menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar.
- 7). Proses pembelajaran dilakukan secara berulang-ulang.

4. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagaimana yang kita ketahui merupakan permainan yang sudah ada sejak lama dan diaminakan oleh anak-anak dari generasi ke generasi. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal (Nugrahastuti et al., n.d.2016). Permainan tradisional sebagai sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat (Mbadhi et al, 2018).

Permainan tradisional menjadi sangat lekat dengan keseharian anak-anak karena di wariskan oleh orang tua dan nenek moyang kita. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan (Yudiwinata, 2014). Permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang berasal dari suatu daerah tertentu yang

berpegang teguh pada adat dan norma tertentu. Unikny setiap daerah memiliki nama permainan atau sebutan yang berbeda, namun tetap memiliki cara dan aturan bermain yang sama (Trismahwati & Sari, 2020).

Kearifan lokal setiap daerah tergambar dari permainan tradisional yang ada, dari permainan tradisional sendiri menunjukkan bahwa begitu kaya budaya yang di miliki oleh masing-masing daerah. Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional ini (Yudiwinata, 2014). Berbagai macam permainan tradisional memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi utamanya adalah sebagai hiburan atau rekreasi. Fungsi lainnya adalah sebagai media belajar (Rukiyah, 2019). Selain itu permainan tradisional memiliki keuntungan yang baik untuk anak-anak yang dimana mampu mengembangkan interaksi sosial yang nantinya akan terlihat pada penyesuaian anak dalam bermain dengan teman-teman sebayanya. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikny. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Ar & Nirmala, 2018). Permainan tradisional membawa pengaruh cukup besar bagi penyesuaian sosial anak (Mbadhi, Ansel and Pali. 2018). Dalam permainan tradisional jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana

keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan (Aqobah et al., 2020).

Permainan tradisional memiliki banyak keuntungan yang diberikan kepada anak-anak, didalam (Saputra, 2017) menjelaskan bahwa permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik. Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif. Mengembangkan maginasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi. Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- 4) Aspek bahasa. Pemahaman konsep-konsep nilai
- 5) Aspek sosial. Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 6) Aspek spiritual. Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
- 7) Aspek ekologis. Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

- 8) Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Dengan banyaknya penjelasan yang sudah di buktikan melalui beberapa penelitian bahwa permainan tradisional sangat baik untuk proses belajar anak-anak dari beberapa segi baik pertumbuhan fisik, psikologi dan sosialnya. Permainan tradisional yang lahir dari kearifan lokal juga menjadi identitas dan ciri khas setiap daerah yang ada. Permainan tradisional menjadi pilihan yang tepat untuk proses pendekatan belajar pada anak usia dini dengan banyak bukti yang sudah di tunjukkan mengenai manfaat dan kegunaannya bagi anak-anak. Selain itu saat ini permainan tradisional perlu di perkenalkan kembali kepada anak-anak untuk melestarikan agar bisa tetap eksis di tangan modernisasi saat ini. Permainan tradisional dengan beragam manfaat dan salah satunya dapat menstimulus perkembangan anak seperti kemampuan fokus dan persepsi motorik. Beragam jenis permainan tradisional yang ada dan dapat dimainkan oleh anak-anak, dari permainan yang berkelompok sampai dengan yang dimainkan secara individu. Setiap permainan tradisional baik itu yang dimainkan berkelompok ataupun individu semuanya dapat membantu anak-anak untuk bermain sambil belajar. Jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan secara individu seperti congklak, gasing, engrang, kelereng/gundu, bola bekel, karet dan lainnya. Sedangkan permainan tradisional yang bisa dimainkan

dengan berkelompok seperti galah hadang, kucing-kucingan, ular naga panjang, bakiak/terompah, bentengan, gatrik, petak umpet, engklek dan lainnya. Dari beberapa penjelasan mengenai permainan tradisional tadi dapat diambil beberapa yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik pada anak yaitu permainan galah hadan dan kucing-kucingan.

Pada penelitian (Rianto & Yuliananingsih, 2021) dalam judul menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional menunjukkan hasil bahwa di dalam permainan petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek dapat membentuk nilai karakter yaitu: menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi (sikap sabar menunggu giliran, mematuhi peraturan bermain dan semangat kerja keras). Hal ini juga di tunjukkan dalam penelitian (Witasari & Wiyani, 2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang tepat untuk membentuk nilai karakter anak, jenis permainan yang digunakan adalah bola bekel, lompat tali, yoyo, gatrik, hompimpa, ular naga, Pancasila lima dasar, kelereng dan benteng. Dari berbagai jenis permainan tradisional yang ada peneliti mengambil permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan sebagai *treatment* untuk meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa taman kanak-kanak.

a. Permainan Galah Hadang

Permainan galah hadang merupakan permainan yang dimainkan dengan beregu. Galah hadang adalah semacam permainan adu ketangkasan dalam menempuh jarak tertentu, masing-masing jarak yang ditempuh dijaga dengan ketat oleh lawan. Olahraga permainan tradisional galah hadang adalah permainan olahraga tradisional yang tidak mempergunakan alat apapun sebagaimana permainan tradisional lainnya yang memerlukan alat. Permainan galah hadang merupakan permainan tradisional yang menggunakan gerak pada tangan dan kaki dengan cara bermain seperti, berlari dengan cepat dan menyentuh anggota badan pada temannya yang sedang berlari melewati penjaga pada setiap kotak. Permainan galah hadang ini dilakukan oleh dua kelompok, satu kelompok sebagai penjaga dan satu kelompok lagi sebagai penyerang (Amalia et al., 2020). Olahraga tradisional galah hadang dimainkan secara beregu, baik putera maupun puteri. Jumlah anggota regu sebanyak 8 orang, terdiri dari 5 orang sebagai pemain inti dan 3 orang selebihnya sebagai pemain cadangan (Bernhardin, 2021).

Permainan tradisional hadang merupakan permainan tradisional Indonesia dengan nama-nama atau sebutan yang beragam, adapun permainan hadang ini di Maluku Utara disebut dengan permainan Sem. Galasin merupakan bahasa orang Jakarta, sedangkan di Jawa Tengah terkenal dengan nama Gobak Sodor. Di Sumatera Utara disebut margalah, kemudian ada yang menyebut permainan hadang, karena

dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang, di Kalimantan Barat sendiri dikenal dengan permainan galah hadang (Machmud et al., 2021).

Inti dari permainan galah hadang adalah menghadang lawan agar tidak masuk atau lolos melewati garis baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan semua anggota grup harus secara lengkap melewati area lapangan yang telah ditentukan (Saputri et al., 2021). Aturan dalam permainan galah hadang ini cukup sederhana pemain dibagi menjadi dua kelompok, ada yang menjadi tim penjaga dan tim penyerang. Kedua tim yang akan saling menyerang berada di dalam area berbentuk persegi yang mana setiap garisnya diibaratkan pintu. Tugas tim penjaga adalah menjaga pintu agar tim penyerang tidak bisa melewati garis, dalam hal ini mereka harus menangkap atau memegang si penyerang. Berikut adalah penjelasan cara bermain galah hadang:

- 1) Kelompok yang bermain dibagi menjadi 2, satu kelompok sebagai penjaga dan kelompok lainnya sebagai penyerang
- 2) Cara membagi kelompok adalah dengan menggunakan suit atau hompimpah, biasanya yang menang akan menjadi tim yang menyerang dan yang kalah menjadi tim penjaga.
- 3) Kelompok yang mendapat giliran main atau penyerang memulai dari garis *start*.
- 4) Pemain yang menjaga garis horizontal berusaha semaksimal mungkin menghadang kelompok yang sedang bermain untuk

tidak dapat melewati garis batas yang sudah ditentukan sampai di garis *finish*.

- 5) Pemain yang menjaga garis vertikal pada umumnya hanya satu orang, memiliki ruang gerak di semua garis batas vertikal ditengah lapangan dan harus mampu menjaga gerak lawan untuk tidak bisa menembus masuk ke ruang gerak horizontal.
- 6) Kelompok penyerang harus berusaha berlari melewati tim penjaga agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis *finish*.
- 7) Tim penyerang akan dikatakan menang jika semua anggota tim berhasil melewati tim penjaga dan kembali menuju garis *start* tanpa ada yang tersentuh oleh tim penjaga.
- 8) Tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi penggantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga.

b. Permainan Kucing-Kucingan

Kucing-kucingan adalah satu jenis permainan tradisional masyarakat Jawa yang juga sudah lama dikenal, permainan ini menyebar di berbagai daerah di Jawa, meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan D.I. Yogyakarta. Permainan ini juga sering disebut permainan Kus-Kusan atau Kucing-kucingan. Permainan tradisional Kucing-kucingan adalah permainan yang memperlihatkan seolah-olah kucing mengejar tikus, ada anak yang menjadi “kucing” dan seorang anak lagi menjadi “tikus” (Kusmiran, 2022).

Permainan kucing dan tikus mampu mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak karena permainan ini mampu mengajarkan anak untuk memberikan daya tarik/minat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sehingga permainan kucing dan tikus mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dan anak-anak akan memainkan peran seperti kucing dan tikus, yang terpilih menjadi kucing akan mengejar teman-teman lain dan berusaha menyentuhnya. Berikut adalah cara memainkan kucing-kucingan:

- 1) Pilih area bermain yang bisa bergerak bebas.
- 2) Tentukan peserta yang menjadi kucing dan tikus. Anggota lain yang tidak menjadi kucing ataupun tikus menjadi pagar atau membuat lingkaran dengan saling berpegangan tangan.
- 3) Yang menjadi kucing harus mengejar teman yang menjadi tikus sampai dapat, dan yang menjadi kucing harus menghindari si kucing yang hendak mengejar.
- 4) Anak-anak yang membentuk lingkaran ini bertugas menjaga si tikus dari kejaran sang kucing. Jika si tikus berada di dalam lingkaran, maka harus dilindungi dengan menghalangi kucing masuk. Begitu sebaliknya, jika tikus berada di luar dan kucing di dalam, maka anak-anak harus menghalangi kucing agar tidak keluar dan menangkap tikus. Jika tikus berhasil ditangkap oleh si kucing maka bergantian si tikus akan menjadi

kucing dan yang menjadi tikus akan di pilih kembali dengan yang baru.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang di pandang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini diantaranya yaitu:

1. Jurnal penelitian Samodra, 2021 yang berjudul “Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas 3,4 dan 5”, dengan tujuan penelitian untuk menggali informasi kaitannya dengan persepsi motorik siswa kelas 3,4,5, hasil analisis dari penelitian ini memberikan bukti bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan persepsi motorik siswa putra kelas 3,4,5. Berdasarkan pada temuan ini maka implikasi dalam pendidikan jasmani untuk olahraga permainan kelas 3 sudah dapat disamakan dan diikutsertakan dalam permainan yang dilakukan siswa kelas atas. Simpulan dalam penelitian ini menyiratkan bahwa kemampuan persepsi motorik siswa putra kelas 3,4,5 dapat dikatakan sama.
2. Jurnal penelitian Eleti et al., 2021 yang berjudul “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu Kelompok A1 di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PPAUD IT) Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo”, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode gerak dan lagu terhadap konsentrasi belajar anak usia dini kelompok A1 PPAUDIT Lukmanul Hakim, Kecamatan Limboto,

Kabupaten Gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan adalah Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Mc Tagart. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini melalui metode gerak dan lagu dapat dilihat dari jumlah presentase observasi awal 58%, mulai meningkat pada pelaksanaan siklus I yaitu 77%. Setelah dilakukan refleksi dilanjutkan pada siklus ke II dengan presentase kenaikan 88%. Maka dengan ini metode gerak dan lagu dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok A1 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

3. Jurnal penelitian Noptriani et al., 2022 yang berjudul “Manajemen Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Di Paud IT Al-Rahmah”. Menunjukkan hasil bahwa permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD IT AL-RAHMAH Desa Talang Beringin kecamatan semidang alas maras kab. Seluma. Metode penelitian ini adalah PTK. Berdasarkan data tabel diatas hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari 21 anak kelompok B di PAUD IT AL-RAHMAH desa talang beringin kec. Semidang alas kab. Seluma dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan ke II sebesar

87,79%. Sehingga mencapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. Jurnal penelitian Bernhardin, 2021 yang berjudul “Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Hadang terhadap Kelincahan Siswa”. Menunjukkan bahwa dari hasil penelitian data yang diperoleh dari hasil tes kelincahan menggunakan tes Illinois di kelas XI MIPA 2 di SMA Pasundan 1 Bandung menunjukkan hasil rata-rata pretest 19,283 dan hasil posttest 17,916. Untuk *thitung* 4,258 dan *ttabel* 2,064, dan untuk selisih hasil tes kelincahan Illinois sebesar 1,367. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan olahraga permainan tradisional hadang terhadap kelincahan siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Pasundan 1 Bandung.

C. Kerangka Pikir

Kemampuan fokus dan persepsi motorik merupakan unsur pokok dalam penguasaan gerak hingga mengarah kepada yang lebih kompleks. Dalam sebuah permainan tradisional disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat dan melempar tetapi juga mengajarkan sikap sportif, kerjasama dalam bermain diharapkan siswa menjadi senang, gembira, fokus dan bugar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan setiap gerakan yang dilakukan maksimal dilaksanakan (Kusumawati, 2017). Secara praktik permainan tradisional menjadi permainan yang sering dimainkan oleh

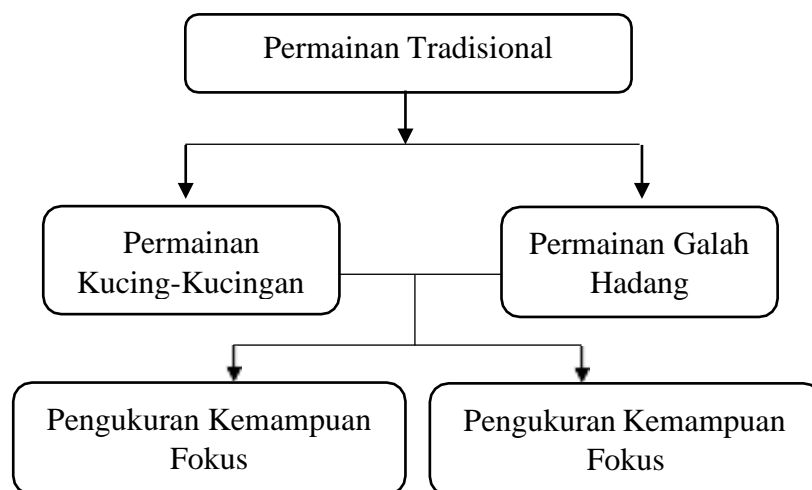
anak-anak di waktu luang untuk mengakrabkan diri dengan teman dan lingkungan.

Banyak hal yang perlu diperhatikan pada anak usia dini, sehingga seorang pendidik anak usia dini dapat memberikan stimulus dan rangsangan yang tepat pada anak didiknya. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan karakter yang baik serta dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan motorik halus pada anak. Secara praktik permainan galah hadang dan kucing-kucingan tidak semata-mata hanya sekedar bermain, tetapi juga dapat megajarkan anak banyak hal dan anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan adalah Sportif, jujur, kreatif dan percaya diri karena melalui permainan siswa dapat berfikir dan untuk membantu siswa dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, termasuk bersosialisasi, bersikap dan bergerak. Pendidikan siswa usia dini bukan sekedar meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan bidang keilmuan, tetapi lebih dalam mempersiapkan siswa agar mampu melakukan gerak secara fokus dan memahami dengan tepa tapa yang menjadi perintah untuk dilakukan sesuai pemahaman gerak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik dengan memberikan perlakuan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang yang mengukur kemampuan fokus dengan instrument yang berisi menyebutkan warna pada lembar

bergambar, menyebutkan deretan angka dengan urut dan konsisten, melipat kertas dengan mengikuti contoh, menyebutkan deret huruf yang hilang, mengulang kembali kata-kata dan mengikuti arahan dari kata-kata. Kemudian untuk mengukur persepsi motorik menggunakan instrument yang berisikan kesadaran arah (berjalan geser kearah kanan dan kearah kiri, kedepan dan kebelakang sambil merentangkan tangan, mengoper bola awal ke atas dan kedua ke bawah), kesadaran ruang (lempar tangkap bola berpasangan, melewati lubang hula hoop, berjalan merangkak melewati lorong tangan dan mengambil bola), kesadaran tubuh (berpasangan sambil menebak bagian tubuh dengan bergilirang, menyebutkan kegunaan anggota tubuh), kesadaran tempo (kombinasi melompat kedepan dan kebelakang, ke kiri dan kanan dengan dua kaki mengikuti irama/hitungan dengan memegang bahu teman, anak berjalan sambil berjoget membawa bola dengan mengikuti irama musik. Berikut ini skema kerangka berpikir dari peneliti dapat digambarkan pada bagan alur dalam penelitian:



Gambar 2. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Mengacu pada kajian teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas dan menghubungkan dengan permasalahan peneliti, berikut adalah rumusan hipotesis penelitian:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang terhadap peningkatan kemampuan fokus siswa
2. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang terhadap peningkatan kemampuan persepsi motorik siswa
3. Terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan 2 x 2 faktorial dengan uji *Paired sampel t-Test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan permainan kucing-kucingan dan galah hadang, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

Berikut adalah pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan 2 x 2 faktorial:

Tabel 2. Desain Penelitian Pretest dan Posttest Control Group Design

Perlakuan Kelas	Permainan Tradisional Kucing-kucingan (A1)	Permainan Tradisioal Galah Hadang (A2)
Kelas B2	A1. B2 (Kontrol)	A2.B2 (Kontrol)
Kelas B3	A1. B3 (Eksperimen)	A2. B3 (Eksperimen)

Pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pola *nonequivalent control group design* atau *pretest-posttest* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penulis melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes awal dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil awal pembelajaran kemampuan motorik halus peserta didik taman kanak-kanak. Setelah diperoleh data dari pretest dan posttest maka data akan diolah lalu data kemudian dibandingkan untuk melihat perbandingan dari hasil yang sudah diperoleh dan dapat dilihat pengaruhnya.

Penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis kausal yang terdiri dari *variable* independent (bebas) dan *variable* dependen (terikat). Langkah berikutnya adalah mengukur *variable* dependen dengan pengujian awal (*pre-test*), diikuti dengan memberikan *treatment*/stimulus ke dalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali *variable* dependen setelah diberikan stimulus (*post-test*).

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Paud Imbas TK Aba Karangmalang, Catur Tunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman Prov. D.I Yogyakarta, dan dilaksanakan pada 6 Desember 2022- 13 Januari 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Anggota pada populasi diambil menurut prosedur tertentu yang telah ada, sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Paud Aba Karang Malang yang berjumlah 81 siswa TK. Adapun sampel dalam penelitian ini merupakan Siswa Paud Aba Karang Malang yang berjumlah 31 siswa TK Dengan syarat untuk dapat melakukan teknik *random sampling*.

D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variable dalam penelitian ini meliputi variable bebas dan varibel terikat. Variable bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan, variable terikatnya adalah kemampuan fokus dan persepsi motorik.

1. Galah Hadang

Permainan Galah Hadang adalah permainan yang memerlukan strategi untuk bisa mencapai garis finish dengan tidak tersentuh oleh tim penjaga. Permainan Galah Hadang (yang dilakukan secara beregu) mengajarkan anak untuk dapat belajar mengembangkan sikap kerjasama sama, menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, berperilaku jujur, menaati aturan, serta menghargai orang lain, selain itu unsur gerak dalam permainan galah hadang membantu anak mengenali arah gerak dan ruang gerak.

2. Kucing-Kucingan

Permainan tradisional kucing-kucingan permainan yang memperlihatkan seolah-olah kucing mengejar tikus, permainan tradisional kucing-kucingan juga dapat membantu anak untuk melatih emosional anak dalam kemampuan fokus, kecepatan, kelincahan yang dimana anak harus merespon secara cepat apa yang harus dilakukan sebagai kucing dan sebagai tikus. Permainan kucing-kucingan juga membantu kemampuan lain pada anak yaitu keseimbangan yang dimana anak harus berlari dan mencari celah untuk menghindari tangkapan.

3. Kemampuan Fokus

Kemampuan fokus adalah kemampuan konsentrasi pada tingkat kepekaan suatu pada suatu objek, sebagai tindakan memusatkan aktivitas atau minat pada sesuatu hal. Fokus adalah bagaimana siswa memusatkan perhatiannya pada suatu hal dan membantu siswa untuk bisa menyelesaikan tugas yang sedang dilakukan dengan baik tanpa kendala yang berarti.

4. Persepsi Motorik

Persepsi motorik merupakan kemampuan untuk memahami arah dari hasil kemampuan menerima informasi. Persepsi motorik sendiri memiliki beberapa unsur yang diantaranya kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah dan kesadaran tempo. Persepsi motorik sendiri merupakan modal untuk siswa belajar gerak, sementara sebenarnya proses belajar gerak terjadi di otak, unjuk kerja gerak sebagai hasil belajar dari

pemahaman terhadap stimulus dan kesimpulan persepsi dan akhirnya mengkoordinasikan dalam satu atau beberapa gerakan.

E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Pada penelitian ini teknik yang digunakan test awal (*pretest*), *treatmen* (perlakuan) dan tes akhir (*posttest*).

a. Test awal (*pretest*)

Pada tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui data awal dari subjek penelitian yang akan diteliti. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument tes kemampuan fokus (menyebutkan warna pada lembar bergambar, menyebutkan ulang deretan angka dengan urut, melipat kertas dengan mengikuti contoh, menyebutkan huruf yang hilang, mengulang kata-kata, mengikuti arahan dari kata-kata) dan persepsi motorik (1. kesadaran arah: berjalan geser kearah kanan-kiri, kedepan-belakang sambil merentangkan tangan, mengoper bola ke atas-bawa, 2. kesadaran ruang: lempar tangkap bola berpasangan melewati lubang hulahoop, merangkak melalui terowongan tangan dan mengambil bola, 3. kesadaran tubuh: berpasangan sambil menebak bagian tubuh, menyebutkan kegunaan anggota tubuh, 4. kesadaran tempo: kombinasi melompat kedepan-belakang, kiri-kanan dengan mengikuti irama/hitungan saling

memegang bahu teman, berjalan berjoget membawa bola dengan mengikuti irama musik).

b. *Treatmen* (pemberian perlakuan)

Treatmen dilakukan mengikuti program yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli, sehingga program pemberian perlakuan layak untuk dilakukan.

c. Tes akhir (*posttest*)

Pelaksanaan tes akhir sama seperti pelaksanaan tes awal yang menggunakan instrument kemampuan fokus dan persepsi motorik untuk mengetahui perbedaan setelah adanya *treatmen*. Perbedaan kemampuan fokus dan persepsi motorik dapat dilihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan fokus dan persepsi motorik mengacu pada tabel instrumen berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Persepsi Motorik

No	Aspek	Tugas Gerak	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesadaran Arah	Berjalan geser ke arah kanan dan ke arah kiri, ke depan dan ke belakang sambil merentangkan tangan				
		Mengoper bola awal ke atas dan ke dua kebawah				
2	Kesadaran Ruang	Lempar tangkap bola berpasangan melewati lubang hulahoop				
		Berjalan merangkak melewati lorong tangan dan				

		mengambil bola				
3	Kesadaran Tubuh	Berpasangan sambil menebak bagian tubuh dengan bergiliran				
		Menyebutkan kegunaan anggota tubuh				
4	Kesadaran Tempo	Kombinasi Melompat ke depan dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan dengan dua kaki mengikuti irama/hitungan dengan memegang bahu teman				
		Anak berjalan sambil berjoget membawa bola dengan mengikuti irama musik				

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Fokus

No	Respon	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan warna pada angka bergambar				
2	Menyebutkan ulang deretan angka dengan urut dan konsisten				
3	Melipat kertas dengan mengikuti contoh				
4	Menyebutkan deret huruf yang hilang				
5	Mengulang kembali kalimat				
6	Mendengarkan arahan dari kalimat				

F. Validitas Dan Reliabilitas Instrument

1. Validitas

Validitas instrument penelitian dilakukan untuk mengukur kesesuaian dan ketepatan instrument yang akan di pergunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur instrument yang divalidasi oleh ahli sebanyak 2 ahli yaitu Prof. Dr.

Panggung Sutapa, M.S dan Dr. Bernadeta Suhartini, M. Kes. Uji validitas adalah sebuah pengujian untuk melihat vialid atau tidak valid sebuah data ataupun instrumen yang digunakan. Validitas menggambarkan sejauh alat ukur atau tes benar-benar mengukur apa yang hendak diukur untuk proses penelitian. Dari proses uji validitas ini data ataupun isntrumen yang lolos uji validitas dapat digunakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus hitung formula Aiken`s V untuk menghitung *content-validity coefficient*. Rentang pengukuran penilaian aiken`s V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Tabel Skala penilaian Aiken`s V

Kappa	Interpretation
< 0	Poor agreement
0.0 - 0.20	Slight agreement
0.21 - 0.40	Fair agreement
0.41 - 0.60	Moderate agreement
0.61 - 0.80	Substantial agreement
0.81 - 1.00	Almost perfect agreement

Tabel 6. Validitas Fokus

Validator	1		2		3		4		5		6	
	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s
validasi 1	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3
validasi 2	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4
	7		6		8		8		7		7	
v	0.875		0.75		1		1		0.875		0.875	
	0.895833333											

Validator	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s
validasi 1	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4
validasi 2	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4
	8		6		6		8		7		7		7		7		7		8		8		8	
v	1		0.75		0.75		1		0.875		0.875		0.875		0.875		0.875		1		1		1	
Ketentuan	0.90625																							

Tabel 7. Validitas Persepsi Motorik

Hasil uji validasi untuk penilaian perseptual motorik mendapatkan nilai sebesar 0.90 dan penilaian fokus mendapatkan nilai 0.89, dari hasil nilai tersebut dapat di nyatakan bahwa instrument yang digunakan memperoleh penilaian pada rentang 0.81-1.00 yang dimana menunjukkan bahwa nilai validitas mendapatkan penilaian sangat tinggi dan dapat dikatakan sangat valid untuk digunakan.

Standar skala ukur yang digunakan dalam instrument penelitian ini adalah dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* sendiri merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang, persepsi pada sebuah kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala *Likert* sendiri merupakan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok beberapa orang tentang kejadian atau gejala sosial yang akan di nilai (Janti, 2014). Bentuk contoh jawaban skala *Likert* antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan tidak setuju. Selain itu, jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan Skala *Likert* bisa juga mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: Sangat Penting (SP), Penting (P), Ragu-ragu (R), Tidak Penting (TP), Sangat Tidak Penting (STP).

Skala *Likert* dalam penelitian ini menggunakan bentuk skala *likert* 4 poin: BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH

(Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik), skala ini di gunakan dalam penilaian kemampuan fokus. Sedangkan penilaian untuk persepsi motoric menggunakan skala 4 (Sangat baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik), 1 (Kurang).

2. Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur suatu instrumen dikatakan dapat dipercaya atau reliable apabila ketika digunakan dapat menghasilkan data yang benar. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Croanboach's*.

Tabel 8. Reliabilitas Kemampuan Fokus
Kontrol

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.598	2

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji reliabilitas data menggunakan uji statistik *alpha cronbach's* diperoleh hasil menunjukkan bahwa data valid, hal itu dapat dilihat dari nilai N 16 dengan jumlah valid adalah 100%. Nilai cronbach's alpha sebesar $0,598 > 0,60$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas diatas data berdistribusi reliabel atau konsisten.

Tabel 9. Reliabilitas Kemampuan Fokus
Eksperimen

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	15	93.8
	Excluded ^a	1	6.3
	Total	16	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.683	2

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji reliabilitas data menggunakan uji statistil *alpha cronbach's* diperoleh hasil menunjukkan bahwa data valid, hal itu dapat dilihat dari nilai *cronbach's alpha* sebesar $0,683 > 0,60$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas diatas data berdistribusi reliabel atau konsisten.

Tabel 10. Reliabilitas Persepsi Motorik
Kontrol

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	16	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	2

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji reliabilitas data menggunakan uji statistil *alpha cronbach's* diperoleh hasil menunjukkan bahwa data valid, hal itu dapat dilihat dari nilai N 16 dengan jumlah vali adalah 100%. Nilai cronbach''s alpha sebesar $0,983 > 0,60$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas diatas data berdistribusi reliabel atau konsisten.

Tabel 11. Reliabilitas Persepsi Motorik
Eksperimen

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	15	93.8
	Excluded ^a	1	6.3
	Total	15	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	2

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji reliabilitas data menggunakan uji statistil *alpha cronbach's* diperoleh hasil menunjukkan bahwa data valid, hal itu dapat dilihat dari nilai N 15 dengan jumlah vali adalah 100%. Nilai *cronbach''s alpha* sebesar $0,847 > 0,60$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas diatas data berdistribusi reliabel atau konsisten.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan (*paired-sample t test*) dengan taraf signifikansi 0,05 dan uji Regresi sederhana untuk melihat apakah ada pengaruh yang terjadi. Melalui pengujian ini dapat diketahui signifikansi perbedaan rata-rata dua kelompok sampel yang berhubungan. Dalam melakukan analisis uji t menggunakan bantuan program aplikasi statistik SPSS. Taraf signifikansi (α) 0,05 atau tingkat kepercayaan sebesar 95 % dengan derajat kebebasan (*degree of freedom=df*) sebesar $n-1$ yaitu 55. Berikut adalah penjelasan mengenai nilai signifikansi:

1. Apabila hasil uji memiliki nilai Sig. $< 0,05$, H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
2. Apabila hasil uji memiliki nilai Sig. $> 0,05$, H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

BAB IV

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aba Karang Malang yaitu pada kelas B2 dan B3 yang berjumlah 31 siswa. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah B3 yang berjumlah 15 siswa sedangkan B2 adalah kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh atau tidak terhadap siswa yang mendapatkan perlakuan.

Penelitian eksperimen yang dilakukan merupakan penelitian yang berupa pemberian perlakuan untuk memecahkan masalah dan mendapatkan hasil yang berupa fakta-fakta terkait dengan Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK.

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. *Pretest* dalam penelitian ini merupakan hasil tes kemampuan sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* adalah hasil tes yang dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Peneliti melakukan perlakuan kepada sampel dengan menggunakan permainan galah hadang dan kucing-kucingan untuk meningkatkan kemampuan fokus dan juga persepsi motorik pada siswa TK. Dalam pemberian perlakuan ini peneliti juga di bantu oleh guru untuk memberikan *treatment*.

1. Hasil Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tahap *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti. Adapun data yang diperoleh meliputi kemampuan fokus dan persepsi motorik dari sampel yang sudah ada yaitu kelas B2 dan B3 TK Aba Karangmalang. Tahap awal yang dilakukan adalah peneliti mengambil nilai *pretest* dimana nilai ini adalah data awal untuk peneliti, setelah mengambil data *pretest* peneliti baru melakukan tahap perlakuan yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang. Setelah perlakuan yang diberikan sudah dirasa cukup, peneliti langsung mengambil data akhir yaitu *posttest* untuk melihat kembali kemampuan siswa meningkat atau tidak setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik.

Pemberian perlakuan dilakukan kepada salah satu kelas, dan kelas lainnya tidak. Kelas lain yang tidak mendapatkan perlakuan adalah kelas kontrol untuk menjadi perbandingan dengan kelas yang diberi perlakuan, agar dapat dilihat perbedaan hasil dari kelas kontrol dan kelas yang diberi perlakuan.

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Daftar Tabel Kemampuan Fokus

Kelompok Kontrol

Kelas B2			
No	Nama	Pretest	Posttest
1	Sy	7	8
2	Ab	9	9
3	Mi	12	12
4	At	10	11
5	Ju	11	11
6	Ra	9	10
7	Az	11	9
8	Ar	11	10
9	Za	10	12
10	Lo	9	10
11	Ah	10	10
12	Fi	9	12
13	Fa	10	11
14	Ci	8	11
15	Arf	10	10
16	Ve	9	9

Kelompok Eksperimen

Kelas B3			
No	Nama	Pretest	Posttest
1	Ra	7	11
2	Ch	9	12
3	No	12	15
4	Ka	12	14
5	Ad	11	12
6	Bi	9	13
7	Ac	11	13
8	Yu	11	14
9	Fa	10	12
10	Or	9	13
11	Ai	9	13
12	Ri	9	14
13	Al	10	15
14	Ra	8	13
15	Ha	10	15

Tabel 13. Daftar Tabel Kemampuan Persepsi Motorik

Kelompok Kontrol

Kelas B2			
No	Nama	Pretest	Posttest
1	Sy	16	16
2	A	16	16
3	Mi	14	14
4	At	19	20
5	Ju	15	15
6	Ra	20	20
7	Az	17	17
8	Ar	17	18
9	Za	18	17
10	Lo	13	13
11	Ah	14	14
12	Fi	16	16
13	Fa	15	16
14	Ci	13	13
15	Arf	14	14
16	Ve	21	23

Keompok Esperimen

Kelas B3			
No	Nama	Pretest	Posttest
1	Ra	14	23
2	Ch	16	21
3	No	14	19
4	Ka	22	24
5	Ade	15	20
6	Bi	21	23
7	Ac	17	20
8	Yu	17	21
9	Fa	18	22
10	Or	13	19
11	Ai	14	20
12	Ri	12	18
13	Al	15	21
14	Ra	13	18
15	Ha	13	19

2. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 tahapan yaitu dengan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat mencakup validitas, reliabilitas dan normalitas. Uji hipotesis mencakup hasil data yang diperoleh setelah melakukan uji dari prasyarat apakah data yang diperoleh memiliki hubungan atau pengaruh yang signifikan.

1). Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk melihat nilai berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat pada nilai *kolmogorof-smirnof*. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini yaitu fokus dan persepsi motorik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Fokus Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.166	16	.200*	.947	16	.448
posttest	.166	16	.200*	.927	16	.218
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 15. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Fokus Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.180	15	.200*	.943	15	.421
posttest	.186	15	.170	.924	15	.225

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai signifikansi kemampuan fokus pada *kolmogorov-smirnov* data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0.05$). Nilai *pretest* pada kelas kontrol sebesar 0.200 dan pada kelas eksperimen sebesar 0.200. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* pada kelas kontrol sendiri sebesar 0.200 dan pada kelas eksperimen sebesar 0.170, maka dapat dinyatakan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 16. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Persepsi Motorik

Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.146	16	.200*	.939	16	.341
posttest	.179	16	.183	.913	16	.132
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 17. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Persepsi Motorik

Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.181	15	.200*	.893	15	.074

posttes	.147	15	.200*	.942	15	.412
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan nilai signifikansi kemampuan persepsi motorik pada *kolmogorov-smirnov* data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0.05$). Nilai *pretest* pada kelas kontrol sebesar 0.200 dan pada kelas eksperimen sebesar 0.200. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* pada kelas kontrol sendiri sebesar 0.183 dan pada kelas eksperimen sebesar 0.200, maka dapat dinyatakan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang dimiliki mempunyai varian yang homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* pada sampel kontrol dan juga sampel eksperimen. Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Fokus
Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.000	1	30	1.000
	Based on Median	.000	1	30	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	29.699	1.000
	Based on trimmed mean	.001	1	30	.978

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan fokus kelas kontrol yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 1,000 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $1.000 < 0,05$ artinya varians datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen

Tabel 19. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Fokus

Eksperimen Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelas	Based on Mean	.358	1	28	.554
	Based on Median	.450	1	28	.508
	Based on Median and with adjusted df	.450	1	27.949	.508
	Based on trimmed mean	.324	1	28	.574

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan fokus kelas eksperimen yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,554 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,554 < 0,05$ artinya varians datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 20. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Persepsi Motorik

Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelas	Based on Mean	.112	1	30	.740
	Based on Median	.044	1	30	.836
	Based on Median and with adjusted df	.044	1	28.108	.836
	Based on trimmed mean	.083	1	30	.775

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan persepsi motorik kelas kontrol yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,740 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,740 < 0,05$ artinya varians datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 21. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Kemampuan Persepsi Motorik

Ekperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelas	Based on Mean	2.565	1	28	.120
	Based on Median	1.523	1	28	.227
	Based on Median and with adjusted df	1.523	1	22.976	.230
	Based on trimmed mean	2.282	1	28	.142

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan perseptual motorik kelas eksperimen yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,120 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,120 > 0,05$ artinya varians datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

2). Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat ataupun membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Berikut adalah penjelasan hasil penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil data yang diperoleh:

- a. Hipotesis 1. Terdapat Pengaruh signifikan Uji t (*Paired sample t-test*) pada Kemampuan Fokus

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan maka selanjutnya baru uji hipotesis, uji hipotesis disini adalah uji t yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pada permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap kemampuan fokus dan perseptual motorik siswa tk. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk melihat keefektifan perlakuan yang ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum diberikan perlakuan dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 22. Uji t paired sample t-test kemampuan fokus
Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	9.69	16	1.250	.313
	Posttest	10.31	16	1.195	.299

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-.625	1.310	.328	-1.323	.073	-1.908	15	.076

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan fokus yang dilakukan pada kelas kontrol diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 9,69 dan pada nilai *posttest* sebesar 10,31.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,076 > 0,05$ yang dimana hasil ini tidaklah signifikan dikarenakan nilai lebih besar dari 0,05 artinya tidak ada pengaruh yang signifikan terjadi terhadap kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 23. Uji t paired sample t-test kemampuan fokus

Eksperimen					
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	9.80	15	1.424	.368
	Posttest	13.27	15	1.223	.316

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-3.467	1.302	.336	-4.188	-2.746	-10.312	14	.000

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan fokus yang dilakukan pada kelas eksperimen diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 9,80 dan pada nilai *posttest* sebesar 13,27.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya ada pengaruh yang signifikan dan peningkatan yang terjadi terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional.

b. Hipotesis 2. Terdapat Pengaruh signifikan Uji t (*Paired sample t-test*) Terhadap Kemampuan Persepsi Motorik

Tabel 24. Uji t paired sample t-test Kemampuan Persepsi Motorik

Kelas kontrol					
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	16.13	16	2.419	.605
	Posttest	16.38	16	2.778	.694

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-.250	.683	.171	-.614	.114	-1.464	15	.164

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan persepsi motorik yang dilakukan pada kelas kontrol diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 16,13 dan pada nilai *posttest* sebesar 16,38.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,164 > 0,05$ yang dimana hasil ini tidaklah signifikan dikarenakan nilai lebih besar dari 0,05 artinya tidak ada pengaruh yang signifikan terjadi terhadap kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 25. Uji t paired sample t-test Kemampuan Persepsi Motorik Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	15.60	15	2.947	.761
	Posttest	20.53	15	1.846	.477

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.933	1.792	.463	-5.925	-3.941	-10.665	14	.000

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan persepsi motorik yang dilakukan pada kelas eksperimen diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 15,60 dan pada nilai *posttest* sebesar 20,53.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini terdapat pengaruh yang signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya ada pengaruh yang signifikan dan peningkatan yang terjadi terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional.

c. Hipotesis 3. Terdapat Pengaruh Uji Korelasi Interaksi Permainan Kucing-kucingan dan Galah Hadang Terhadap kemampuan Fokus dan Persepsi Motorik menggunakan *pearson correlation*

Tabel 26. Kemampuan Fokus

Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.525*
	Sig. (2-tailed)		.044
	N	15	15
Posttest	Pearson Correlation	.525*	1
	Sig. (2-tailed)	.044	
	N	15	15
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil uji statistik pada tabel, penelitian ini menunjukkan terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan kemampuan fokus siswa tk. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,044 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

Tabel 27. Kemampuan Persepsi Motorik

Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.816**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	15	15
Posttest	Pearson Correlation	.816**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	15	15
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil uji statistik pada tabel, penelitian ini menunjukkan terdapat interaksi pada pemberian permainan

tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap peningkatan persepsi motorik siswa tk. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

Tabel 28. Uji Rgresi Kemampuan Fokus

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.688	3.662		.461	.652
	Y	.611	.275	.525	2.224	.044

a. Dependent Variable: X

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh yang terjadi setelah dilakukan permainan kucing-kucingan dan galah hadang terhadap kemampuan fokus dan persepsi motorik sebesar t_{hitung} 2,224 dengan nilai signifikansi $0,44 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 29. Uji Regresi Kemampuan Persepsi Motorik

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-11.156	5.269		-2.118	.054
	Y	1.303	.256	.816	5.098	.000

a. Dependent Variable: X

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh yang terjadi setelah dilakukan permainan kucing-kucingan dan galah hadang terhadap kemampuan fokus dan persepsi motorik t_{hitung} 5,098 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang membandingkan antara dua kelas bertujuan untuk mengetahui bahwa permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang dapat meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK. Pemilihan dua kelas ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini terbagi atas kelas kontrol dan kelas eksperimen, oleh karena itu peneliti hanya mengambil 2 kelas dari 5 kelas.

Penelitian ini dilakukan di kelas B2 dan B3 TK Aba Karangmalang, sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing pada setiap kelas. Hasil yang diperoleh pada *pretest* ini menjadi data awal bagi peneliti untuk melihat jumlah peningkatan yang akan terjadi saat diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. *Pretest* dari kedua kelas yang telah dilakukan didapatkan hasil kemampuan awal rata-rata siswa untuk kelas kontrol pada kemampuan fokus sebesar 9,69 dan kelas eksperimen sebesar 9,80. Hal ini menunjukkan bahwa pada kedua kelas

terebut memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda nilai rata-ratanya, yang dimana kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan yang relatif sama dan tidak ada perbedaan.

Setelah diberikan pretest, kemudian proses pemberian perlakuan atau *treatmen* untuk kelas eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Selama proses pemberian perlakuan kelas eksperimen akan bermain dan berinteraksi dengan permainan tradisional yang sudah disiapkan. Sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu dijelaskan dan diperkenal dengan jenis permainan yang akan dimainkan agar siswa memahami maksud dan tujuan dari permainan yang akan mereka mainkan nantinya.

Penelitian ini bermaksud untuk membantu meningkatkan kemampuan fokus dan perseptual motorik pada siswa taman kanak-kanak. Dimasa pertumbuhan anak-anak perlu diberikan pendekatan pembelajaran dengan bermain. Selama bermain, anak akan mempelajari banyak hal terutama dalam perkembangan motorik dan juga kognitifnya pada kemampuan fokus. Pemberian *treatmen* dilakuan selama 11 kali pertemuan, siswa diajak untuk bermain dengan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang. Setelah melihat perkembangan siswa dan dirasakan cukup dan bisa dilakukan *posttest* sudah bisa dilakukan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen maka akan diambil penilaian selanjutnya yaitu *posttest*, *posttest* sendiri bertujuan

untuk melihat kemampuan akhir siswa. *Posttest* dilakukan kembali kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat apakah ada perbedaan atau kenaikan setelah dilakukan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Berdasarkan dari hasil penelitian didapatkan hasil pada kelas kontrol dari hasil *posttest* pada kemampuan fokus dengan menggunakan uji *paired sample t-test* hasil yang diperoleh pada kelas kontrol pada kemampuan fokus sebesar 10,36 dengan nilai sig 2 tailed $0,076 > 0,05$, dan kemampuan perseptual motorik sebesar 16,38 dengan sig 2 tailed $0,164 > 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa tidak ada perubahan dan pengaruh yang signifikan terjadi pada kelas kontrol. Selanjutnya nilai kelas eksperimen pada kemampuan fokus sebesar 13,27 dengan nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,05$, dan kemampuan perseptual motorik sebesar 20,53 dengan nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang dimana bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang artinya ada perubahan signifikan setelah diberikan perlakuan atau *treatmen* dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data serta mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan permainan tradisional sebagai *treatmen* untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa taman kanak-kanak. Hasil dari nilai *posttest* adalah terbuktinya penggunaan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang memiliki pengaruh untuk peningkatan kemampuan fokus dan persepsi motorik

siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Anggreni pada tahun 2022 dalam penelitiannya tentang pengaruh positif permainan tradisional gobag sodor terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK yang dilakukan selama 8 kali *treatmen* dengan taraf signifikansi sebesar 1,73 (Anggreni et al., 2022). Dalam penelitian ini peneliti melakukan sebanyak 11 kali *treatmen* yang menunjukkan hasil rata-rata taraf signifikansi sebesar 13,7 pada kemampuan fokus dan 20,53 pada kemampuan persepsi motorik. Hal ini menunjukkan bawa *treatmen* yang dilakukan lebih dari 8 kali memiliki pengaruh yang lebih besar. Penelitian (Noptriani et al 2022) menunjukkan hasil permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar sebesar 87,79 % dan dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kemampuan motorik kasar pada anak. Penelitian tersebut sejalan dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti yang menunjukkan pengaruh signifikan pada persepsi motorik sebesar 20,53. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan dan galah hadang dapat meningkatkan kemampuan fokus dan persepsi motorik.

Penelitian ini lebih difokuskan kepada ranah persepsi motorik siswa yang dimana anak mampu memahami tentang kesadaran arah, kesadaran ruang, kesadaran tubuh, dan kesadaran tempo. Kesadaran tersebut penting diketahui dan dipelajari oleh anak. Penguasaan masing-masing kesadaran juga membantu anak untuk bisa fokus terhadap sesuatu hal dalam melakukan aktivitas.

Proses terjadinya persepsi motorik melalui saraf sensoris, rangsangan yang telah ditangkap melalui saraf sensoris, seperti: penglihatan, pendengaran, perabaan, dan kinestetis. Rangsang yang telah diterima itu kemudian diteruskan ke dalam otak dalam bentuk pola energi saraf. Rangsangan yang diperoleh kemudian disimpan dalam memori, selanjutnya masuk pada penafsiran gerak yang dimana respon ini merupakan jawaban terhadap kombinasi antara rangsang yang diterima dan informasi yang tersimpan dalam memori. Selanjutnya pengaktifan gerak, yang dimana pada tahap ini merupakan terjadinya gerak yang sesungguhnya dilaksanakan.

Permainan tradisional membantu anak untuk terampil dan bekerja sama bersama teman-teman sebayannya dan di tambah dengan permainan kucing-kucingan yang juga bisa menumbuhkan semangat dan kerjasama anak dalam berinteraksi. Permainan tradisional sendiri banyak mengandung beberapa hal baik yang meliputi gerak, keterampilan, kreativitas, dan asah otak yang dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi, kebersamaan, kecanggihan, kejujuran, dan saling menghargai (Anggreni et al., 2022). Dengan demikian penelitian ini menjawab dari rumusan masalah bahwa terdapat pengaruh pada permainan kucing-kucingan dan galah hadang terhadap kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa TK. Permainan tradisional sendiri sangat efektif untuk proses belajar siswa dan membantu siswa bisa mengenal berbagai macam

permainan tradisional yang ada dan bisa melakukan banyak interaksi dengan teman sebaya sambil belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan bermain. Sifat bermain dapat disimpulkan bahwa 1) bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang, 2) bermain dengan rasa senang, akan menumbuhkan aktivitas yang dilakukan spontan, 3) bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, memerlukan kerjasama, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri (Kusumawati, 2017).

Kemampuan fokus seseorang memang berbeda-beda dan tergantung pada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasai, sedangkan persepsi motorik gerak yang diciptakan melalui proses perpaduan sensoris, dalam hal ini termasuk gerakan yang dilakukan secara sukarela yang berfungsi untuk mengaitkan antara gerak perseptual dengan kemampuan kognitif. Terjadinya fokus adalah meminimalkan terjadinya gangguan dimana suasana saat pembelajaran agar konsentrasi tidak anak selalu mengikuti dan menyimak apa yang diberikan atau dijelaskan. Umumnya otak siswa hanya bisa fokus belajar selama 45 menit oleh karena itu perlu memberikan waktu istirahat singkat agar anak.

Upaya mengembangkan kemampuan fokus dan persepsi motorik merupakan tugas bagi para orang tua, guru penjas, maupun pelatih. Mengembangkan kemampuan fokus merupakan bagian dalam

pembentukan manusia Indonesia seutuhnya dan merupakan tugas guru pendidikan jasmani dan mengembangkan kemampuan fokus serta persepsi motorik akan sangat mempengaruhi fokus dan gerak dari siswa.

Dengan olahraga permainan tradisional kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa akan meningkat (Pic et al, 2019), kemampuan fisik mereka akan meningkat, dapat bergerak, fokus dan mengetahui apa itu olahraga tradisional kucing-kucingan dan galah hadang, dan juga untuk melestarikan olahraga permainan tradisional (Ashari, 2019; Kostermans, 2016; Satriana, 2013)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan terhadap kemampuan fokus siswa TK.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan galah hadang dan kucing-kucingan terhadap kemampuan persepsi motorik pada siswa TK.
3. Terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional galah hadang dan kucing-kucingan pada kemampuan fokus dan persepsi motorik siswa tk.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam memberikan pelajaran di sekolah guru bisa menggunakan permainan sebagai alternatif pembelajaran agar siswa juga bisa mengenal banyak jenis permainan sambil belajar dan berinteraksi dengan lingkungan.
2. Peran guru di sekolah sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dan perkembangan baik itu kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadin, A. (2019). Kapasitas Perkembangan Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14756>
- Amalia, N. A., Maharani, T., & Rahmad, I. N. (2020). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 162–172.
- Ananda, A. P., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31540/sindang.v3i2.1192>
- Anggita, G. M., & Rachman, H. A. (2014). Pengaruh Aktivitas Bermain Dan Perseptual Motorik Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2612>
- Anggreni, M. A., Mulyono, & Fauriyah, T. (2022). Aplikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun TK Darussalam Wedoro Belahan. *Joel: Journal of Educational and Language Research*, 1(6), Article 6.
- Anisa, I., Monicha, W., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Di Kelompok Bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), Article 01 April.
- Ashari, M. A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Hadang, Terompah Panjang, Egrang terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, dan Keseimbangan pada Siswa Ekstrakurikuler SD Impres 1 Tenga Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 231–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v6i2.897>
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2), Article 2. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253>
- Ar, S., & Nirmala, B. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2), Article 2.
- Azizah, A. N., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kolase Dengan Media

- Daun Kering. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), Article 1.
- Bernhardin, D. (2021). Pengaruh Olah Raga Permainan Tradisional Hadang Terhadap Kelincahan Siswa. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i1.116>
- Budiman, Ali & Dewi (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*. Vol. 4, No. 1, Hl 16-23.
- Dwijantie, J. S., & Hoerudin, C. W. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1.
- Eleti, S., Utina, S. S., & Talango, S. R. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu Kelompok A1 di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PPAUD IT) Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i1.224>
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), Article 01.
- Handayani, F., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Implementasi Seni Musik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa dan Pembentukan Karakter di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4245>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), Article 1. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hestbaek, L., Andersen, S. T., Skovgaard, T., Olesen, L. G., Elmoose, M., Bleses, D., Andersen, S. C., & Lauridsen, H. H. (2017). Influence of motor skills training on children's development evaluated in the Motor skills in PreSchool (MiPS) study-DK: *Jurnal Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study*. *Trials*, 18(1), 400. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>
- Juniarti, Rinda Tri, Nur, Lutfi & Suryana, Yusuf (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap

- Peningkatan Kemampuan Character Strength Justice. *Journal of Elementary Education*. Vol. 5, No. 5, hal 947-958, E-ISSN: 2614-4093 P-ISSN: 2614-4085. DOI: <http://dx.doi.org/10.22460/collase.v5i5.12166>
- Kamaliah, K. (2021). Hakikat Peserta Didik. *Educatuinal Journal: General and Specific Research*, 1(1), Article 1.
- Kostermans, D. (2016). Peranan Olahraga Tradisional terhadap Pelestarian Adat dan Budaya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 21–31
- Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Prilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(12), Article 12.
- Kusumawati, Oktaria (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4, No. 2, hal124-142.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Lukmanulhakim, L. (2022). Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini Di Kalimantan Barat. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i1.52206>
- Machmud, N. W., Samad, F., Samad, R., & Achmad, F. (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i2.3631>
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/jud.v5i1.16189>
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2236>
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual Serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um035v26i12018p021>
- Nikmal, Maula,, & Sidiq, Z. (2022). Traditional Kucing-Kucingan Game, in Improving Ground Motor Skills to Blind Children in SLB Negeri A

- Citeureup Cimahi. *Inclusive Education*, Vol.1, No.1, p 110–118.
<https://doi.org/10.57142/inclusion.v1i1.8>
- Ningrum, N. F. M., & Sukoco, P. (2017). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), Article 2.
<https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7905>
- Nisa^a, T. F., & Fajar, Y. W. (2016). Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v3i2.3497>
- Noptriani, S., Bendriyanti, R. P., & Sari, R. P. (2022). Manajemen Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Di Paud IT Al-Rahmah. *Early Childhood Research and Practice*, 3(02), Article 02. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v3i02.3149>
- Nugraha, H. H., Muhtar, T., & Dinangsit, D. (2016). Meningkatkan Kelincahan Dalam Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Sport tive*, 1(1), Article 1.
- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, (2016).. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. 9. *Journal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. hal 265-273.
- Nurhayati, E. (2015). Memahami Tumbuh Kembang Anak Usia Dini (Perspektif Psikologi Perkembangan). *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.24235/awlady.v1i2.738>
- Nusufi, M. (2017). Melatih Konsentrasi Dalam Olahraga. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6139>
- Ostry, D. J., & Gribble, P.L. (2016). Sensory plasticity in human motor learning. *Articel Trends in Neurosciences*, Volume 39, Issue 2, February 2016, <https://doi.org/10.1016/j.tins.2015.12.006>
- Machmud, Nur Wulan, Samad, Farida, Samad, Rita & Achmad, Fatoni (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional Dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*. Vol. 3, No. 2, hal 11-24. P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552.
- Manihuruk, FransFile, Irianto, Djoko Pekik, Suharjana, Widiyanto, Elumalai, Gunathevan & Wali, Carles Nyoman (2022). The Effect of Gobak Sodor Game on the Increase of Tai Sabaki in Adolescent Kenshi Dojo Triharjo.

International Journal of Human Movement and Sports Sciences. Vol. 10, No. 3, p 484-491. DOI: 10.13189/saj.2022.100316

- Pic, M., Lavega-Burgués, P., & March-Llanes, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Journal Educational Studies*, 45(6), 742–755. <https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>
- Pratiwi, S., & Asia'ah, Y. N. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 114–122.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Putri, D. (2021). Menganalisis Motorik Halus Anak Usia Dini Dengan Mengenal Karakteristik Anak Melalui Berbagai Stimulasi. *Jurnal Golden Age*. 5.2 (2021) 314-322. ISO 690
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain: *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rachman, Hari Amirullah, Sujarwo, Yudanto & Sudardiyono (2018). Intervention Model of Perceptual Motor Development in Preschool Children Movement Development. *Journals Atlas Pres: (CoIS 2018)*. Vol. 278, p 61-65
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah PAUD Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Iptek Olahraga (Senalog)*, 1(1), Article 1.
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik Dan Peserta Didik: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.18592/jtpai.v5i1.1825>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional: *Jurnal Pendidikan*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Risadi, M. Y., & Premananda, N. L. P. U. (2022). Yoga Ice Breaking Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Fokus Mahasiswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Yoga dan Kesehatan*, 5(2), Article 2.

- Robbiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.10>
- Rohita, R., & Nurfadilah, N. (2018). Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Studi Deskriptif pada Taman Kanak-kanak di Jakarta). *Jurna. Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i1.255>
- Rose, L. M., Zask, A., & Burton, L. J. (2017). Psychometric properties of the Meaning in Life Questionnaire (MLQ) in a sample of Australian adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*. Vol.22, No.1, p68-77 <https://doi.org/10.1080/02673843.2015.1124791>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Samodra, T. J. (2021). Kemampuan Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas 3,4,5. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.31571/jpo.v10i1.2378>
- Samsiar, Agus, M. Syukri & Halida (2018). Peningkatan Perilaku Prosocial Melalui Permainan Galah Hadang Pada Anakusia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 7, No. 12, Hal 1-12. Doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i12.30137>
- Sapitri, E., Triansyah, A., & Hidasari, F. P. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Lari 100 Meter Melalui Permainan Galah Hadang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 10(4), Article 4. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i4.46247>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), Article 1. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i1.873>
- Saputri, A. D., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Pertiwi 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur). *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.19105/Kiddo.v2i2.4579>
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 7, 65–84

- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), Article 1.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/Jo.V2i1.1287>
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/Cd.V4i2.10386>
- Syaputri, I., & Istiarini, R. (2019). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun Di Tk It Al Jawwad. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31000/Ceria.V10i1.1764>
- Syaukani, A. A., & Subekti, N. (2018). *Faktor Pendorong Perkembangan Positif Anak: Studi Reveiew Tentang Permainan Tradisional*. 14.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.22310>
- Teixeira Da Silva, M., Thofehrn Lessa, H., & Chiviacowsky, S. (2017). External Focus Of Attention Enhances Children`s Learning Of A Classical Ballet Pirouette. *Journal Of Dance Medicine & Science*, 21(4), 179–184. <https://doi.org/10.12678/1089-313x.21.4.179>
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), Article 2.
- Ulfah, A. (2022). Fungsi Kesantunan Tindak Direktif Guru Taman Kanak-Kanak Dalam Interaksi Pembelajaran. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), Article 1.
- Usman, M., & Yusuf, N. (2022). The Utilization Of Traditional Games For Early Childhood Development. *Proceedings Of International Conference On Multidiciplinary Research*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.32672/Pic-Mr.V4i1.3761>
- W, R. W. A., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24198/Focus.V2i2.26241>

- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), Article 01. <https://doi.org/10.37680/Adabiya.V15i01.257>
- Wardani, I. K. (2022). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.36312/Jisip.V6i2.3151>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jeced : Journal Of Early Childhood Education And Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/Jeced.V2i1.567>
- Wulandini, Putri S, Saputra, Roni & Windisari, Feny (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Kucing±Kucingan Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar. *Jurnal Menara Medika*. Vol. 4, No. 2, Hal 196-204, P-Issn 2622-657x, E-Issn 2723-6862.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, Vol 2, No 32(3),. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/25/article/view/9088>
- Yulita, R., Indonesia, & Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta. Isbn 9786024372262
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V8i2.369>
- Zalla, C., & Yates, K. (2020). Helping Children Discover Meaning Through Environmental Education: A Sample Review Of The Literature. *Sustainability In Environment*. Vol. 6, No. 1, Issn 2470-6388, P 38-41 <https://doi.org/10.22158/Se.V6n1p38>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.336/UN34.16/KM.07/2022

29 November 2022

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Ester Flaviani

NIM : 21611251004

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus dan Persepsi Motorik Siswa TK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: human_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.337/UN34.16/KM.07/2022

29 November 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Ester Flaviani

NIM : 21611251004

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus dan Persepsi Motorik Siswa TK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Prodi Ilmu Keolahragaan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen kemampuan persepsi motorik pada penelitian dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK* dari mahasiswa:

Nama : Ester Flaviani
NIM : 21611251004
Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)*dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perbaiki pada penulisan dan kata-kata
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Desember 2022
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Prodi Ilmu Keolahragaan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen kemampuan fokus pada penelitian dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK* dari mahasiswa:

Nama : Ester Flaviani
NIM : 21611251004
Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum~~—siap)*dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penjelasan pada tujuan yang ingin dicapai perlu di perbaiki
2. Perbaiki penulisan yang masih kurang tepat dalam penggunaannya
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Desember 2022
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Prodi Ilmu Keolahragaan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen kemampuan persepsi motorik pada penelitian dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK* dari mahasiswa:

Nama : Ester Flaviani
NIM : 21611251004
Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

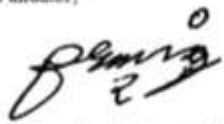
1. Ditambahkan untuk pemahaman arah, kiri-kanak, atas-bawah, maju-mundur, depan - belakang
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 November 2022
Validator,

Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN <small>Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092 Laman: ftk.uny.ac.id Email: humas_ftk@uny.ac.id</small>
<hr/> SURAT KETERANGAN VALIDASI <hr/>	
Yang bertanda tangan dibawah ini:	
Nama	: Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan	: Dosen Prodi Ilmu Keolahragaan
Instansi Asal	: Universitas Negeri Yogyakarta
Menyatakan bahwa instrumen kemampuan fokus pada penelitian dengan judul <i>Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK</i> dari mahasiswa:	
Nama	: Ester Flaviani
NIM	: 21611251004
Prodi	: Ilmu Keolahragaan
(sudah siap/belum—siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:	
1.	Perbaiki Poin-poin dengan penjelasan yang lebih mudah di pahami
2.
3.
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Yogyakarta, 30 November 2022 Validator,	
	
Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes	

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN abur/12/04



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 360, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.unp.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

6 Desember 2022

Nomor : B/10794/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

**Yth. : TK ABA Karangmalang,
KARANG MALANG E, Catur Tunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman Prov. D.I. Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Ester Flaviani
NIM	: 21611251004
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dan Galah Hadang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK
Waktu Penelitian	: Selasa, 6 Desember 2022 s.d. Jumat, 13 Januari 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Terbitan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 8. Surat Keterangan Balasan Lembaga



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH 'AISYIYAH
RANTING 'AISYIYAH CATURTUNGGAL TENGAH
TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH KARANGMALANG**

Alamat: Karangmalang Blok 1/1 Caturtunggal Depok Sleman
Telp. (0274) 558044 | Email : abukarangmalang87@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:29/TK.KM/DP/I/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Nasihuddin, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala TK ABA Karangmalang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ester Flaviani
NIM : 21611251004
Pekerjaan : Mahasiswa S2 Ilmu Keolahragaan

Telah melakukan penelitian tentang "Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Dan Gajah Hundang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fokus Dan Persepsi Motorik Siswa TK" pada anak kelompok B2 dan B3 TK ABA Karangmalang dengan melakukan pembelajaran di kelas. Waktu pelaksanaan bulan Desember-Januari 2022-2023.

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

Depok, 16 Januari 2023

Ahmad Nasihuddin, S.Pd

Lampiran 9. Lampiran Instrumen Penilaian Perseptual Motorik

Nama Siswa : _____

No	Aspek	Tugas Gerak	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesadaran Arah	Berjalan geser ke arah kanan dan ke arah kiri, ke depan dan ke belakang sambil merentangkan tangan				
		Mengoper bola awal ke atas dan ke dua kebawah				
2	Kesadaran Ruang	Lempar tangkap bola berpasangan melewati lubang hula hoop				
		Berjalan merangkak melewati lorong tangan dan mengambil bola				
3	Kesadaran Tubuh	Berpasangan sambil menebak bagian tubuh dengan bergiliran				
		Menyebutkan kegunaan anggota tubuh				
4	Kesadaran Tempo	Kombinasi Melompat ke depan dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan dengan dua kaki mengikuti irama/hitungan dengan memegang bahu teman				
		Anak berjalan sambil berjoget membawa bola dengan mengikuti irama musik				

Keterangan:

Pengukuran dilakukan dengan memberikan angka disetiap tugas gerak yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Skor 4, apabila semua tugas gerak dilakukan dengan benar tanpa ada kesalahan.
2. Skor 3, apabila beberapa tugas gerak yang dilakukan kehilangan keseimbangan dan beberapa gerak tidak dilakukan dengan benar.
3. Skor 2, apabila tugas gerak yang dilakukan hanya sebagian yang benar.
4. Skor 1, apabila tidak mampu melakukan tugas gerak.

Lampiran 10. Lampiran Instrumen Penilaian Fokus

Nama Siswa :

No	Respon	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan warna pada lembar bergambar				
2	Menyebutkan ulang deretan angka dengan urut dan konsisten				
3	Melipat kertas dengan mengikuti contoh				
4	Menyebutkan deret huruf yang hilang				
5	Mengulang kembali kata-kata				
6	Mendengarkan arahan dari kata-kata				

Keterangan:

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan kategori 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB):

1. (BB) Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
2. (MB) Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3. (BSH) Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
4. (BSB) Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lampiran 11. Dokumentasi

