

**PENGARUH PERMAINAN SIAKTIF TERHADAP  
KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF ANAK  
KELOMPOK A DI TK AR-RACHMA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Mufida Ulfa**

**NIM: 0614121924078**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2023**

Universitas Sriwijaya

**PENGARUH PERMAINAN SIAKTIF TERHADAP  
KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF ANAK  
KELOMPOK A DI TK AR-RACHMA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**Mufida Ulfa**

**06141281924078**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

**Koordinator Program Studi**

**Pembimbing Skripsi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP. 198906212019032017**

**NIP. 198906212019032017**



**PENGARUH PERMAINAN SIAKTIF TERHADAP  
KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF ANAK  
KELOMPOK A DI TK AR-RACHMA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Mufida Ulfa**

**NIM : 06141281924078**

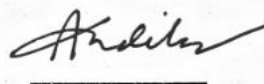
**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

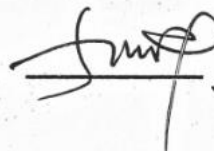
Hari : Selasa  
Tanggal : 23 Mei 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd



2. Penguji : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd



**Palembang, 30 Mei 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP. 198906212019032017**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mufida Ulfa

NIM : 06141281924078

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Siaktif Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Kelompok A di TK Ar-Rachma Palembang” adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya atau adanya pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Mufida Ulfa

NIM 06141281924078

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Siaktif Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Kelompok A di TK Ar-Rachma Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha keras dan itu semua tidak luput atas bantuan dari berbagai pihak.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan banyak masukan dan saran serta memberikan arahan kepada penulis hingga berhasil menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen penguji yang telah memberikan saran sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen PG-PAUD Universitas Sriwijaya tanpa terkecuali yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama ini, serta admin program studi PG-PAUD Ibu Riansih, S.Pd yang telah membantu dalam hal administrasi sehingga dapat memperlancar proses skripsi penulis.

Palembang, 30 Mei 2023

Penulis,



Mufida Ulfa

NIM 06141281924078

## Halaman Persembahan

**Alhamdulillahirabbilalaamin, tak lupa mengucapkan rasa syukurku kepada Allah SWT. atas karunia dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan berbahagia, kupersembahkan skripsi ini kepada:**

- ♥ **Kedua orangtuaku. Terima kasih untuk ibuku yang selalu menemani dan mendukung dengan penuh belas kasih sayang, meyakinkan ku dapat menyelesaikan studi ini dengan baik. Terima kasih atas jasa, atas apa yang dilakukan dan tentunya tidak bisa kubalas satu persatu. Teruntuk almarhum ayahku yang jauh diatas sana, namun pastinya tetap melihat perjuanganku. Skripsi ini aku persembahkan untuk Ayah dan Ibu.**
- ♥ **Kedua Saudara/i kandungku. Elsa Desfania, S.Kep, Ners serta M. Ridho Fahlevi, S. Pd yang selalu menyemangati dan meyakiniku agar dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.**
- ♥ **Pembimbing Skripsiku sekaligus Dosen PA ku, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd. Terima kasih Ibu, telah sabar mengarahkan, membimbing juga meluangkan waktu, perhatian serta semangat untukku.**
- ♥ **Ibu Taruni Suningsih, M. Pd, yang sudah memberi masukan serta saran pada masa perkuliahan ini.**
- ♥ **Seluruh Dosen PG-PAUD yang selama ini sudah membimbingku. Terima kasih banyak sudah mendidik dan memberi ilmu yang tentunya bermanfaat untukku kedepannya.**

- ♥ Kepala Sekolah, Ibu Dedek, Ibu Yati dan Ibu Asma, serta anak-anak di TK Ar-Rachma Palembang. Terima kasih atas bantuan, kerja sama serta ilmu yang kalian berikan untukku selama proses penelitian.
- ♥ Teman dekatku sejak masa sekolah hingga saat ini, Diana Tiara. Terima kasih untuk selalu menghibur dan selalu ada.
- ♥ Teman seperjuanganku, Rohima Fitria, Yoanita Andofjul H dan Fitria Ramadhani yang selalu mengingatkan, mendukung serta menemani selama masa perkuliahan ini.
- ♥ Teman pengerjaan skripsiku dalam mengejar *deadline*, Nabila Irianty. Terima kasih, semoga kerja keras seminggu terakhir ini dapat terbayarkan.
- ♥ Teman berkeluh kesah selama perkuliahan ini, Sri Ramadhani. Terima kasih masih terus menyemangati.
- ♥ Teman BEM-ku semasa dulu, Dea Aprilia. Terima kasih masih terus menyemangati.
- ♥ Teman Seperjuangan PG-PAUD 2019, semoga terima kasih sudah menjadi memori indah dan semoga kita masih bisa terus bertegur sapa.
- ♥ Serta terima kasih kepada diriku sendiri. Terima kasih untuk terus berusaha meski tubuh ini lelah, terima kasih terus berjuang walaupun terus salah dan terima kasih sudah melawan apapun yang ada dihadapan ini.

**MOTTO**

***Janganlah menyerah dengan berulang kali percobaan, karena ada banyak jalan menuju pencapaian, juga ada banyak kejutan disetiap kesabaran.***



## DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.4.2. Manfaat Praktis .....	4
BAB II .....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Keterampilan Gerak Manipulatif.....	6
2.1.1 Pengertian Keterampilan Gerak Manipulatif.....	6
2.1.2 Macam-macam Keterampilan Gerak Manipulatif.....	7
2.1.3 Karakteristik Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun	9
2.2 Hakikat Permainan Siaktif.....	10
2.2.1 Hakikat Permainan.....	10
2.2.2 Macam-macam Permainan .....	10
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan .....	12
2.2.4 Hakikat Permainan Siaktif .....	14
2.2.5 Karakteristik Permainan Siaktif.....	14
2.2.6 Cara Bermain Permainan Siaktif.....	15
2.3 Karakteristik Anak Kelompok A.....	19

2.4	Penelitian Relevan .....	22
2.5	Kerangka Berpikir .....	23
2.6	Hipotesis Penelitian .....	24
BAB III.....		25
METODE PENELITIAN .....		25
3.1	Metode Penelitian .....	25
3.2	Populasi dan Sampel .....	25
3.2.1	Populasi.....	25
3.2.2	Sampel.....	25
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	25
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	25
3.3.2	Waktu Penelitian.....	26
3.4	Variabel Penelitian .....	26
3.5	Desain Penelitian .....	26
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel .....	27
3.7	Prosedur Penelitian .....	28
3.8	Instrumen Penelitian .....	32
3.9	Teknik Pengumpulan Data .....	40
3.10	Teknik Analisis Data .....	40
3.10.1	Uji Normalitas .....	40
3.10.2	Uji T-test.....	41
BAB IV .....		42
HASIL DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Hasil Penelitian .....	42
4.1.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	42
4.1.2	Deskripsi Kemampuan Awal .....	42
4.1.3	Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan .....	43
4.1.3.1	Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Pertama.....	43
4.1.3.2	Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Kedua .....	45
4.1.3.3	Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Ketiga .....	47
4.1.3.4	Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Keempat .....	49
4.1.3.5	Data Uji Normalitas.....	52

4.1.3.6 Data Uji T-Test.....	57
4.2 Pembahasan .....	60
BAB V.....	66
KESIMPULAN.....	66
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	72

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2. 1 Penelitian Relevan .....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 3. 1 Desain Penelitian One-Shot Case Study .....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 3. 2 Definisi Konseptual dan Operasional.....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3. 3 Kegiatan yang dilakukan setiap pertemuan .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 4 Uraian Variabel ke dalam Indikator .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 6 Pedoman Lembar Instrumen .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3. 7 Rubrik Perskoran Instrumen.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4. 1 Data Pertemuan Pertama .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 2 Data Pertemuan Kedua .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 3 Data pertemuan ketiga.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 4 Data Pertemuan keempat .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Nilai Tiap Pertemuan .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Keterampilan Gerak Manipulatif.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 7 Kelas Interval Uji Normalitas .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 8 Data Uji Normalitas dengan Rumus Chi Kuadrat.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 9 Menghitung Chi Kuadrat .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Keterampilan Gerak Manipulatif.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 11 Kelas Interval Uji T.....</b>	<b>58</b>

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2. 1 Permainan Siaktif.....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2. 2 Melempar dalam Permainan Siaktif.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2. 3 Menangkap dalam Permainan Siaktif.....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 2. 4 Menggelindingkan dalam Permainan Siaktif .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2. 5 Menendang dalam Permainan Siaktif .....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 4. 1 Histogram Keterampilan Gerak Manipulatif Anak.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4. 2 Kurva Normalitas .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uraian Variabel ke dalam Indikator .....	73
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	74
Lampiran 3 Pedomen Lembar Instrumen .....	75
Lampiran 4 Rubrik Penskoran Instrumen .....	77
Lampiran 5 Lembar Instrumen Anak .....	82
Lampiran 6 Rekapitulasi Data Nilai Tiap Penelitian.....	86
Lampiran 7 Data Distribusi Frekuensi.....	87
Lampiran 8 Distribusi Frekuensi .....	88
Lampiran 9 Uji Normalitas .....	89
Lampiran 10 Tabel Chi Kuadrat.....	93
Lampiran 11 Tabel Gauss .....	94
Lampiran 12 Tabel Uji T.....	95
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan.....	96
Lampiran 14 Usulan Judul Skripsi.....	100
Lampiran 15 Surat Keputusan Pembimbing.....	101
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian DEKAN FKIP UNSRI Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Palembang..... Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	105
Lampiran 19 Surat Tugas Validator .....	107
Lampiran 20 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian dari Sekolah..... Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	110
Lampiran 22 Surat Izin Pengantar Badan Kesatuan Bangsa dan Politik...	112
Lampiran 23 Plagiarisme .....	113
Lampiran 24 Submit Jurnal.....	114



**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan rancangan *one-shot case study*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Ar-Rachma Palembang dengan jumlah sampel 19 anak. Hasil analisis data yang diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung} = 0,16$  dan hasil dari  $t_{tabel}$  adalah 0,013. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0,16 > 0,013$ ) sehingga  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak kelompok A di TK-Ar-Rachma Palembang. Hal ini dibuktikan dengan 6 orang anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian 9 orang anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 orang anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 1 orang anak dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Kata kunci: *Keterampilan gerak manipulatif, Permainan siaktif, Anak kelompok A*



**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of active play on children's manipulative movement skills. The research method used in this study is a quantitative experimental method with a one-shot case study design. The sampling technique used was purposive sampling. This research was conducted on group A children at TK Ar-Rachma Palembang with a total sample of 19 children. The results of the data analysis obtained that the value of  $t_{count} = 0,16$  and the result of  $t_{table}$  is 0.013. Thus  $t_{count} > t_{table}$ , it can be concluded that  $t_{count} > t_{table}$  ( $0.16 > 0.013$ ) so that  $h_0$  is rejected and  $h_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is an effect of active play on the manipulative movement skills of group A children in TK-Ar-Rachma Palembang. This is evidenced by 6 children in the Very Well Developing (BSB) category, then 9 children in the Developing According to Expectations (BSH) category, 3 children in the Starting to Develop (MB) category and 1 child in the Undeveloped (BB) category.*

*Keywords: Manipulative movement skills, Siactive games, Group A children*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini adalah anak yang berada di zaman keemasan (*golden age*), yang mana dalam masa keemasan ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan anak didukung dengan kegiatan-kegiatan yang mendukung. Pada zaman keemasan ini, anak dapat mengoptimalkan aspek perkembangannya dengan baik dengan stimulasi yang diberikan oleh orang disekitarnya.

Perkembangan yang harus dioptimalkan pada anak usia dini melingkupi 6 aspek perkembangan. Aspek-aspek tersebut dijelaskan dalam Permendikbud 146 tahun 2014 tentang standar pembelajaran anak usia dini. Keenam aspek perkembangan tersebut terdiri dari perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial-emosional, perkembangan bahasa dan perkembangan seni (Permendikbud 2014).

Berbicara mengenai perkembangan motorik, perkembangan motorik adalah perkembangan yang dapat mengontrol gerakan yang dibuat oleh tubuh melalui kegiatan yang dikoordinasikan oleh susunan syaraf bagian pusat dan otot. Keterampilan gerak dasar pada perkembangan motorik terdiri atas tiga, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif. Lebih lanjut, gerak lokomotor yaitu suatu gerakan yang menggerakkan badan dari satu tempat ke tempat lain, seperti berlari, berjalan, melompat mengarah ke depan, melompat mengarah ke belakang dan sebagainya. Keterampilan gerak nonlokomotor merupakan adanya gerakan tanpa terjadinya gerakan berpindah tempat dari tempat awal. Sedangkan, gerak manipulatif adalah suatu kemampuan individu yang menggerakkan dengan anggota tubuhnya dengan maksud menggunakan objek atau alat bantu untuk menunjang keberhasilan keterampilan motorik atau geraknya.

Contohnya yaitu menggiring bola, menendang, menyerang dan melempar (Kurniawan et al., 2022).

Lebih lanjut keterampilan gerak manipulatif, keterampilan gerak dasar ini memerlukan koordinasi dan juga objek yang dapat dimanipulasi. Objek ataupun benda yang dapat dimanipulasi dalam kegiatan manipulatif contohnya seperti bola, raket atau kayu pemukul. Keterampilan gerak manipulatif harus dikembangkan sejak usia dini, karena pada masa ini anak mudah menerima rangsangan dan dapat dikembangkan secara optimal dan bertujuan dapat meningkatkan kesadaran gerak dan mempermudah kegiatan motorik.

Dalam PP No. 58 Tahun 2009 (dalam Kemendiknas, 2010) seharusnya anak kelompok A sudah mencapai tahapan menangkap bola, melempar bola dengan bergantian tangan, menendang bola terarah, memantulkan bola besar sambil berdiam di tempat, melempar dan menangkap bola dengan baik dan melakukan gerakan menghindari sesuatu hal yang berbahaya. Idealnya anak dapat melakukan kegiatan tersebut yang mencapai tahap perkembangan manipulatif.

Berdasarkan kutipan di atas, rangsangan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan gerak manipulatif anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya yaitu dengan permainan. Permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan gerak manipulatif salah satunya yaitu permainan bola. Permainan bola yang terdapat gerakan menangkap, melempar dan sesuai dengan tahap pencapaian perkembangan gerak manipulatif.

Pada perkembangan gerak manipulatif anak, ada beberapa hal yang menjadi kendala secara keseluruhan. Beberapa hal tersebut yaitu ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan tubuhnya, ketepatan anak dalam melempar dan menangkap sesuatu, serta kelincahan pada saat bergerak. Hal ini akan berdampak pada aktivitas sehari-hari anak yang dilakukannya, anak akan mengalami kesulitan dalam keseimbangan menangkap atau melempar bola dengan tepat, kesulitan dalam mempertahankan postur tubuh saat berdiri, melompat, meloncat, berlari dan menggerakkan anggota tubuhnya yang lain

Pada kenyataan yang ditemukan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak kelompok A di TK Ar-Rachma Palembang, tingkat perkembangan motorik anak di TK Ar-Rachma Palembang sangat bervariasi, yang mana terlihat pada saat melakukan kegiatan motorik. Terlihat pada saat observasi, kegiatan motorik yang diadakan disekolah yaitu hanya kegiatan senam yang dilaksanakan satu kali dalam waktu seminggu. Di sekolah juga masih kurang tersedianya alat, sarana atau media permainan yang dapat mendukung perkembangan motorik anak di sekolah. Pada kegiatan senam, perkembangan motorik yang dikembangkan yaitu hanya gerak lokomotor serta nonlokomotor, sedangkan gerak manipulatif tidak dikembangkan dalam kegiatan senam. Padahal sebaiknya, anak dalam kategori kelompok A juga perlu menguasai keterampilan gerak manipulatif untuk mendukung perkembangan motoriknya yang sangatlah penting untuk pertumbuhan anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safira Anisa Mawaddah dengan judul “Pengembangan Permainan Gerak Manipulatif pada Anak Kelompok A di Taman Kanak Kanak”. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*). Hasil dari penelitian ini yaitu Permainan Gerak Manipulatif pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak telah teruji kevalidan dan kepraktisannya, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran gerak manipulatif untuk anak usia (4-5) tahun yang memiliki kriteria valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan untuk melatih gerak manipulatif pada anak usia (4-5) tahun.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk membuktikan pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif. Maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Siaktif Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Anak di Kelompok A TK Ar-Rachma Palembang”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah adalah apakah terdapat pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak di kelompok A TK TK Ar-Rachma Palembang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak di kelompok A TK Ar-Rachma Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai bahan referensi bagi pendidik yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pelaksanaan kegiatan motorik dengan permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia dini.
- b. Memberikan sumbangan untuk pengembangan pendidikan, khususnya dalam keterampilan gerak manipulatif.
- c. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi keterampilan gerak manipulatif pada anak usia dini.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif melalui kegiatan pengembangan fisik motorik dengan permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia dini, serta menggabungkan berbagai macam permainan.

#### **b. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan perkembangan motorik terutama keterampilan gerak manipulatif pada anak usia dini.

2) Meningkatkan penguasaan konsep keterampilan gerak manipulatif melalui pengalaman praktik langsung.

3) Mendapatkan proses pembelajaran gerak manipulatif yang lebih menarik dan lebih bermakna.

c. Bagi Pendidik

1) Variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dan variasi dalam mengajar.

2) Mengetahui pengaruh permainan siaktif terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia dini.

3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidikan.

4) Anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan gerak manipulatif, dengan memperhatikan aspek perkembangan anak usia dini. Dengan itu, anak dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan hal demikian juga dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan keterampilan gerak manipulatif untuk anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60.
- Ahmad Yani, M. P. (2021). *Aktivitas Permainan Dalam Outdoor Education*, Ahlimedia Book.
- Aplikasi Permainan OXTOE Berbasis Visual Studio 2010 dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net. (2020). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(3).
- Aprianty, Indarto, W., & Risma, D. (2017). Influence Game Bowling Ball Motor Skills on Rough Children Ages 4-5 Years in Ecd Florets Mekar Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–14.
- Ardanari, P., Mintarto, E., Tuasikal, A. R. S., & Suroto, S. (2020). Aktivitas Bermain Meningkatkan Keterampilan Manipulatif: Review Jurnal. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 79.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3).
- Christalisana, C. (2018). Pengaruh Pengalaman Dan Karakter Sumber Daya Manusia Konsultan Manajemen Konstruksi Terhadap Kualitas Pekerjaan Pada Proyek Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Fondasi*, 7(1), 87–98.
- Erna. (2022). *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal* (M. H. Miskadi (Ed.)). Penerbit P4I.

- Fitria, E. F., & Hasanah, H. (2018). Pengaruh Permainan Lempar dan Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar AUD Kelompok B di TK Al – Ihsan Karangrejo Sumpersari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(2), 100–107.
- Ginting, E. H., & Ray, D. (2018). Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Assisi Medan. *Jurnal Tematik*, 8(2), 207–214.
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444.
- Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan. (2020). Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Agapedia*, 4(2), 273–284
- Khoirunnisa, A., & Setyowati, S. (2014). Pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok b. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 1–5.
- Kurniawan, R., Pambudi, S., & Heynoek, F. P. (2022). Development of Teacher Guidelines on Non-Locomotor Movement Learning for Student with Autism. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 57–68.
- Loviana, N., Zulkifli, N., & Hukmi. (2018). The Effect Of Obstacle Ball Course To The Gross Motor Skills Of 4-5 Years Old Children At Akramunnas The Islamic Kindergarten In Pekanbaru. *JOM FKIP*, 5(2), 1–15.
- Maghfuroh, L. (2020). Pengaruh Permainan Melempar dan Menangkap Bola terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiyah*, 16(1), 07–18.



- Mawaddah, S. A., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2022). *Pengembangan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok a di taman kanak-kanak skripsi.*
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38–50.
- Muh. Fitrah & Luthfiyah. (2018). *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (p. 44).
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Nurmala, S., & Maghfiroh, N. H. (2021). Pengaruh Permainan Lempar dan Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Siti Aminah Gumukmas Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(2), 51–58.
- Pitaloka, G. D. A., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh permainan lempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok b di ra az-zahrah tempurejo kabupaten jember 1,2. *Jecie*, 2(2), 74–82.
- Pradini, S., Sugiana, Dwi Jayanti Kurnia Dewi, & Tommy Rizki Prasetyo. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(02), 75–80.
- Pratiwi, E. A., Fembi, P. N., Elfi, T., Kuwa, M. K. R., Jalal, N. M., Watu, E., Maane, G., Wahyuningrum, A. D., Suek, D., & Hidayati, B. N. (2021). *Konsep Keperawatan Anak*. Media Sains Indonesia.
- Rahma, A., & Kastrena, E. (2020). Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol. *Maenpo*, 9(2), 48.

- Riska, N. (2020). *Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif Melempar Bola pada Anak Usia Dini di TK Tunas Permata*. 21(1), 1–9.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran* (M. Nasrudin (Ed.)). Penerbit NEM.
- Sholehah, M. et al. (2018). Pengaruh permainan lempar dan tangkap bola terhadap perkembangan motorik kasar aud di tk badriyatun nikmah rambipuji kabupaten jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(1), 28–35.
- Siregar, J., Damaiwaty, D. R., & Lubis, M. S. (2020). Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Melbourn. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 1.
- Sudarmanto, E., Kurniullah, A. Z., Revida, E., Ferinia, R., Butarbutar, M., Abdilah, L. A., Sudarso, A., Purba, B., Purba, S., Yuniwati, I., Hidayatulloh, A. N., HM, I., & Suyuthi, N. F. (2021). *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif* (R. Watrianthos & J. Simarmata (Eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, P. D. (2021). *Statistika Untuk Penelitian N*. Alfabeta cv
- Sujitno, M. P. . (2023). *Media Monopoli: Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. CV. Adanu Abimata.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Fathonah : Pendidikan Dan Keislaman*.
- Yudanto, Y. (2020). Pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 92–104.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)* (Issue 8.5.2017).

Zenith, D., Hanim, Z., & Sjamsir, H. (2020e). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Pengembangan Keterampilan Gerakmanipulatif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Arsamuda Desa LOA Raya. *Cendekia (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(2), 143–160.