

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL TENG-TENG BUKUK
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
SISWA KELAS 1 SDN 11 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**DITA LARASSATI
NIM: 22591050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalammu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi suadari mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru

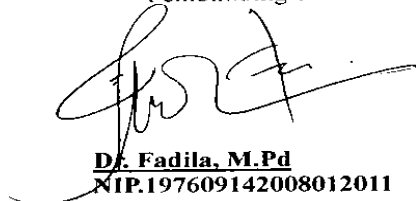
**"IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL TENG-TENG BUKUK
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA
KELAS 1 SDN 11 REJANG LEBONG"** sudah dapat diajukan dalam
munaqosah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Fadila, M.Pd
NIP.197609142008012011

Pembimbing II



Febrivansyah, M.Pd
NIP.199602042019031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dita Larassati

NIM : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **Implementasi Permainan Tradisional teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026



Dita Larassati

NIM. 2259105



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **1197**/In.34/FT/PP.00.91/2026

Nama : **Dita Larassati**
NIM : **22591050**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Buku Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong**

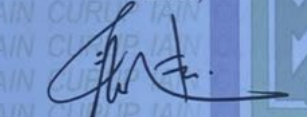
Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : **Rabu, 29 Juli 2026**
Pukul : **09.30-11.00 WIB**
Tempat : **Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

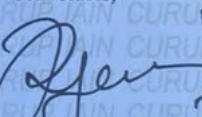
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,


Dr. Fadila, M.Pd
NIP. 197609 14 200801 2 011

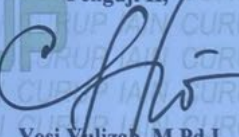
Sekretaris,


Febriansyah, M.Pd
NIP. 199002 04 201903 1 006

Penguji I,


Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007 03 200901 1 007

Penguji II,


Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107 14 201903 2 026

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah


Bakti Komalasari, M.Pd.I
NIP. 197011 07 200003 2 004

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **"Implementasi permainan tradisional teng-teng bukk untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong"**. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr, Idi Warsah, M.Pd.I Rektor Insitut Agama Islam Negeri Curup
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M. Pd selaku Wakil Rektor 1, Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd., M,HUM selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Sagiman, M. Kom selaku Wakil Rektor III Insitut Agama Islam Negeri Curup.
3. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup

5. Ibu Dr. Fadila, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Febriansyah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah membekali peneliti sejak awal hingga akhir perkuliahan
7. Ibu Kepala SDN 11 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, insitusi pendidikan hingga masyarakat luas.

Curup, 2026

**Dita Larassati
NIM.22591050**

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(QS Ar-Rum : 60)

**“Allah SWT tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT berjanji
bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”**

(QS.AL-Insyirah : 5-6)

PERSEMBAHAAN

Sebagai Ungkapan Terima Kasih, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan, dan membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.
2. Skripsi ini penulis persembahkan untuk, Kedua orang tua penulis yang paling dicintai Bapak Surahman dan Ibu Desti tersayang. Dua orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini untuk menempuh Pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri hanya bisa menempuh Pendidikan sampai tahap atas. Kepada bapak tercinta, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu sampai ke tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam Pendidikan sampai ke Tingkat ini, dan terimakasih sudah menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibuku tersayang, terimakasih atas segala motivasi, pesan, do'a, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah pudar oleh waktu, atas kesabaran pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis, terimakasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Terakhir terima kasih atas

segala yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya. Penulis persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu.

3. Terima kasih untuk ayuk tersayang Asih Paramida Sari dan kakak ipar saya Alex Saputro, serta keponakan saya Reyhan Saputra dan Alviansyah Pratama, yang telah memberikan Do'a dan semangat kepada penulis.
4. Terima kasih kepada kakek Alm. Bahruni, kakek Alm. Saidina Aksah, Nenek Alm. Wilaya, Nenek Alm. Samariah dan keluarga besar yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan selama ini kepada penulis.
5. Terima kasih kepada Jendral PGMI (Bpk. Agus Riyan Oktori, M.Pd,I), Papa Umat (Papa Jack), (Ibu Yosi Yulizah, M.Pd,I), dan seluruh Dosen Sekre Umat yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
6. Terima kasih kepada, bapak Febriansyah, M.Pd dan Ibu Dr, Fadila, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan yang tulus, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Setiap nasihat dan motivasi dari bapak dan ibu selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa lelah. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Bapak dan ibu bukan hanya membimbing dengan ilmu, tapi juga dengan hati. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang diberikan.

7. Terima kasih untuk teman-teman penulis Pabudu, Bocil Prindapan, anak sekreumat, dan seluruh teman-teman PGMI Angkatan 2022 yang selama ini sama-sama berjuang dan memberi semangat untuk meraih kesuksesan.
8. Terima kasih kepada teman seperjuangan serta teman satu kosan saya saudari Dela Puspita Sari, yang sangat penulis banggakan yang selalu setia mendukung, membantu apa yang selama ini penulis hadapi. Terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini.
9. Terima kasih untuk Almamater tercinta IAIN Curup.

ABSTRAK

DITA LARASSATI, NIM.22591050, **“Implementasi permainan tradisional teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”**, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional teng-teng buku dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong dan untuk mendeskripsikan hambatan yang dihadapi dalam implementasi permainan tradisional teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif. Subjek Penelitian ini adalah Guru mata Pelajaran PJOK, Kepala Sekolah dan 14 siswa-siswi kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Model Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun uji keabsahan data menggunakan Triangulasi sumber.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional Teng-Teng Buku dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Implementasi permainan tersebut mampu melatih keterampilan motorik kasar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan tubuh, serta mengembangkan sikap kerja sama, disiplin, sportivitas, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Keberhasilan implementasi didukung oleh adanya dukungan sekolah, antusiasme siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta peran aktif guru dalam membimbing pembelajaran. Adapun faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca, keterbatasan fasilitas pendukung, serta pengaruh perkembangan teknologi. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui penjelasan ulang, demonstrasi, pendampingan, pembagian kelompok, serta penyesuaian strategi pembelajaran sehingga implementasi permainan tetap berjalan secara efektif dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Teng-teng Buku Motorik Kasar*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Kerangka Penelitian Yang Relevan	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Desain Penelitian.....	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
D. Subjek Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	45
G. Teknik Keabsahan Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Gambaran Umum SDN 11 Rejang Lebong.....	49
B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data	52
C. Hasil Penelitian.....	58
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing	92
Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian	93
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	95
Lampiran 5 : Surat Keterangan Wawancara	96
Lampiran 6 : Pedoman Wawancara	112
Lampiran 7 : Pedoman Observasi	119
Lampiran 8 : Pedoman Dokumentasi	123
Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	128
Lampiran 10 : Modul Ajar	130
Lampiran 11 : Biografi Penulis	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan jenjang yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, maupun fisik motorik. Pada siswa kelas I sekolah dasar, perkembangan motorik kasar menjadi salah satu kemampuan yang harus mendapatkan perhatian karena menjadi dasar bagi anak dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, mengoordinasikan gerakan tubuh, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran maupun permainan. Kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik akan mendukung tumbuh kembang anak secara optimal serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 11 Rejang Lebong, masih terdapat siswa kelas I yang menunjukkan kemampuan motorik kasar yang belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang lincah saat berlari, belum mampu menjaga keseimbangan tubuh ketika melakukan gerakan tertentu, kurang percaya diri mengikuti aktivitas fisik bersama teman, serta koordinasi gerak tubuh yang belum maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan kegiatan yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan

karakteristik usia mereka agar keterampilan motorik kasar dapat berkembang secara optimal.

Salah satu kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara aktif, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, sportivitas, disiplin, serta melestarikan nilai-nilai budaya daerah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran positif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kecepatan gerak.

Di Kabupaten Lebong, khususnya pada masyarakat suku Rejang, terdapat permainan tradisional yang dikenal dengan nama teng-teng bukuk. Permainan ini pada dasarnya merupakan variasi permainan ular naga, yang dimainkan secara berkelompok dengan melibatkan gerakan berjalan, berlari, menghindar, mengejar, serta koordinasi antara anggota kelompok. Aktivitas-aktivitas tersebut secara tidak langsung dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak karena melibatkan hampir seluruh anggota tubuh dalam suasana bermain yang menyenangkan. Namun, seiring berkembangnya teknologi dan meningkatnya penggunaan gawai pada anak, permainan tradisional seperti teng-teng bukuk mulai jarang dimainkan sehingga keberadaannya semakin kurang dikenal oleh generasi muda. Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya

melestarikan budaya lokal sekaligus memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengimplementasikan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran maupun aktivitas di luar kelas. Melalui implementasi permainan teng-teng bukuk, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung sehingga keterampilan motorik kasar dapat berkembang secara alami tanpa merasa terbebani. Selain itu, penggunaan permainan tradisional juga menjadi bentuk pelestarian budaya lokal yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan motorik kasar menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai proses implementasi permainan teng-teng bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong. Penelitian ini berfokus pada bagaimana guru menerapkan permainan tersebut, bagaimana keterlibatan siswa selama permainan berlangsung, serta bagaimana permainan teng-teng bukuk berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Implementasi Permainan Teng-Teng Bukuk untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal, menjadi alternatif kegiatan yang menyenangkan dalam melatih motorik kasar siswa, sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional khas masyarakat Rejang, khususnya di Kabupaten Lebong.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, fokus penelitian ini adalah implementasi permainan tradisional teng-teng bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong. Fokus tersebut meliputi:

1. Perencanaan guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional teng-teng bukuk untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.
2. Pelaksanaan permainan tradisional teng-teng bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.
3. Keterampilan motorik kasar yang tampak pada siswa selama mengikuti permainan tradisional teng-teng bukuk, meliputi kemampuan berlari, melompat, menjaga keseimbangan, koordinasi gerak tubuh, serta kelincahan.

4. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi permainan tradisional teng-teng bukok dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional teng-teng bukok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong
2. Apa faktor pendukung dan faktor hambatan implementasi permainan tradisional teng-teng bukok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional teng-teng bukok dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor hambatan yang dihadapi dalam implementasi permainan tradisional teng-teng bukok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dasar mengenai implementasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji permainan tradisional, keterampilan motorik kasar, maupun pembelajaran berbasis kearifan lokal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta berbasis permainan tradisional untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran yang melestarikan budaya lokal.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama, kedisiplinan, rasa percaya diri, serta menumbuhkan kecintaan terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari budaya daerah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sekaligus melestarikan budaya lokal.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan peneliti dalam melaksanakan penelitian kualitatif, khususnya mengenai implementasi permainan tradisional teng-teng bukok dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti dalam mengkaji pembelajaran berbasis kearifan lokal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Implementasi

Secara etimologis, implementasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *implementation*, yang berarti pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan suatu proses pelaksanaan rencana, kebijakan, program, atau kegiatan yang telah dirancang sebelumnya agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Implementasi tidak hanya berorientasi pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga memperhatikan proses, strategi, serta hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tersebut.¹

Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah aktivitas, aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, melainkan suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.²

Selanjutnya, Guntur Setiawan menjelaskan bahwa implementasi merupakan perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan antara tujuan

¹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 93.

² Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 70.

yang telah direncanakan dengan tindakan nyata di lapangan sehingga tujuan tersebut dapat diwujudkan secara optimal.³

Sementara itu, Mulyadi menyatakan bahwa implementasi merupakan proses melaksanakan keputusan atau kebijakan yang telah ditetapkan melalui berbagai kegiatan yang dilakukan secara sistematis agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dengan demikian, implementasi tidak hanya berkaitan dengan pelaksanaan, tetapi juga mencakup proses pengorganisasian, koordinasi, serta evaluasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses pelaksanaan suatu rencana, program, atau kegiatan yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, implementasi yang dimaksud adalah proses penerapan permainan tradisional teng-teng bukok sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong. Implementasi tersebut mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, serta hambatan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung.

³ Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), hlm. 39.

⁴ Mulyadi, *Implementasi Organisasi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015), hlm. 12.

2. Pengertian Permainan

Menurut Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati menyatakan bahwa istilah "permainan" mengacu pada situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui kegiatan atau aktivitas bermain. Permainan adalah jenis kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kemahiran tertentu dengan cara yang menyenangkan. Permainan adalah alat yang berguna dan berguna untuk menghibur, mengajar, memberikan efek positif, dan membesarkan setiap orang.

Dari kutipan jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kondisi atau suasana yang sangat spesifik di saat seseorang mulai mencari suatu ketenangan atau kesenangan dengan menggunakan sesuatu tindakan ataupun suatu kegiatan untuk bermain, namun permainan juga merupakan suatu sarana yang sangat efektif dan efisien dan juga sangat penting untuk mengasikkan, melatih, bisa juga memberikan dampak yang sangat positif dan juga membesarkan setiap pribadi.⁵

Permainan tradisional telah diwariskan dari generasi ke generasi dan memiliki berbagai fungsi dan pesan di baliknya. Pada dasarnya, prinsipnya adalah bahwa permainan anak harus tetap menjadi permainan anak, sehingga bentuk dan bentuknya akan tetap

⁵ Asnul Uliyah, Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Shaut AL-'Arabiyan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2019, hlm 35

menggembirakan dan menyenangkan bagi anak-anak. Ini karena pada dasarnya tujuan permainan dan medianya adalah untuk bermain.

Pada dasarnya juga permainan tradisional hanya akan dilakukan oleh anak-anak karena pada dasarnya masa anak-anak bermain merupakan dunia yang sangat bisa membuat mereka bahagia dan gembira tanpa adanya rasa lelah yang mereka rasakan pada saat mereka bermain. Secara umum bermain sering juga disebut sebagai suatu kegiatan untuk anak-anak yang mereka lakukan itu secara spontan yang dimana terdapat empat pengertian dari bermain yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik bagi anak.
- b. Tujuan bermain tidak dapat berasal dari luar, tetapi lebih berasal dari dalam.
- c. Selain itu, bermain melibatkan peran yang sangat aktif dan spontan, bebas dan tidak terpaksa.
- d. Bermain juga memiliki hubungan yang sangat sistematis yang khusus dengan sesuatu yang mana bukan hanya bermain, seperti daya cipta, penyelesaian masalah, mempelajari suatu bahasa, dan juga kemajuan sosial yang tinggi.⁶

Jumlah kemampuan yang dimiliki seseorang disebut keterampilan. Ini termasuk kemampuan untuk memainkan peran

⁶ Yosep Mulyana, M. Pd, Dr. Anggi Setia Lenggara, M. Pd, *Permainan Tradisional* (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019), hlm 6.

atau membuat dan membuat karya yang dapat diterima orang lain. Tujuan dapat dicapai dengan kemampuan untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik materi maupun non-materi. Didasarkan pada kutipan jurnal di atas, keterampilan dapat didefinisikan sebagai tingkat kemampuan yang dimiliki seseorang. Keterampilan yang mencakup kemampuan untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik materi maupun nonmateri, dapat berfungsi sebagai sumber daya untuk mencapai tujuan.⁷ Keterampilan memiliki beberapa macam adapun macam-macam dari keterampilan yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial dan emosional
 - a. Kemampuan seseorang untuk mengalami apa yang dirasakan dan dialami orang lain untuk menyampaikan persepsinya disebut empati. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk mengalami apa yang dirasakan dan dialami orang lain untuk menyampaikan persepsinya.⁸ Komunikasi, menurut Moekijat, adalah proses pertukaran emosi dan informasi di antara dua atau lebih individu. Menurut Muhammad Nur Wahyu Sugeng Sutiarto, Haninda Bharata mendefinisikan

⁷ Nasihudin dan Hariyadin Pengembangan keterampilan keterampilan dalam pembelajaran, *jurnal Pendidikan* Vol. 2 No. 4 p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920 (April 2021) hal.736

⁸ Indah Kusuma Ningrum, "Implementasi Konseling Individual Dengan Teknik Modelling Dalam Meningkatkan Keterampilan Berempati Peserta Didik Di SMKN 1 Kotabumi Lampung Utara". (Skripsi, Lampung Utara: Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intanlampung, 2023), hlm 26.

komunikasi sebagai proses pertukaran informasi dan perasaan antara dua atau lebih orang.⁹ Bekerja sama tim adalah jenis kerja kelompok yang dikelola dengan baik dan terorganisir oleh Kusuma. Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendapat Kusuma tentang kerja sama adalah jenis kerja kelompok yang dikelola dengan baik dan terorganisir.¹⁰

Jika seseorang ingin hidup bahagia, mereka harus memiliki kemampuan pemecahan masalah. Kesimpulan dari artikel jurnal di atas adalah bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang.¹¹

Dalam jurnal yang dikutip oleh Hairul Anam dan Lia Ardila, Goleman menyatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi. Kesimpulan dari kutipan jurnal di atas adalah bahwa kecerdasan emosional Adalah

⁹ Muhammad Nur Wahyu , Sugeng Sutiarto , Haninda Bharata, "Pembelajaran Soft Skill Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.04, No.01, Mei 2020, pp.406-413, hlm 408

¹⁰ Widodo Lestari, "Penerapan *Group Investigation* Sebagai Alternatif untuk Mengembangkan *soft skills* Kerjasama Tim", *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, Vol.2, No.4, Desember 2022, hlm 429.

¹¹ Mahrus, Mira Natika Anggraeni, Idam Matus Silmi, "Pengaruh Authentic Learning Berbasis Lingkungan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah IPA", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 9 hlm.40

kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi kekecewaan.¹²

Menurut kutipan jurnal di atas, adaptasi adalah suatu proses yang panjang untuk menyesuaikan diri dan menjadi nyaman di tempat baru.¹³

Menurut Brama Prameswara Tarigan dan Fatma Ulfatun Najicha, pengertian tanggung jawab adalah sifat dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan YME.¹⁴

Menurut Woolfson dan Ningsih, anak yang percaya diri adalah mereka yang selalu tersenyum dan menikmati hidup mereka semaksimal mungkin. Dari kutipan jurnal Woolfson dan Ningsih, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa percaya diri secara sederhana adalah keyakinan seseorang bahwa dia memiliki kelebihan.¹⁵

¹² Hairul Anam, Lia Ardillah, "pengaruh kecerdasan emosional, kecerdasan intelektual, kecerdasan spiritual dan kecerdasan social terhadap pemahaman akuntansi", *Jurnal sains terapan*, Vol.2, No.1, Juni issn 2406-8810, hlm.42.

¹³ Manap Solihat, "Adaptasi Komunikasi Dan Budaya Mahasiswa Asing Program Internasional Di Universitas Komputer Indonesi (Unikom) Bandung", *Jurnal Common*, Vol. 2, No. 1, Juli 2018, hlm 62.

¹⁴ Brama Prameswara Tarigan, Fatma Ulfatun Najicha, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Milenial Yang Bertanggung Jawab", *Jurnal Borneo*, Vol. 7, No. 1, juni, 2023, hlm.47.

¹⁵ Dahlia Padang, Julita Herawati P, "Pengembangan Percaya Diri Anak Melalui Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Gerakan", *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, Tahun 2023, hlm 4.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan, sosial, budaya, moral, serta berperan dalam mendukung perkembangan fisik dan psikologis anak. Permainan ini umumnya menggunakan alat yang sederhana atau bahkan tidak menggunakan alat sama sekali serta dimainkan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial antar anak.¹⁶

Menurut Hamzuri, permainan tradisional adalah hasil budaya masyarakat yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan suatu daerah serta diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional menggunakan alat yang sederhana atau berasal dari lingkungan sekitar dan mengandung nilai-nilai budaya yang perlu dilestarikan.¹

Iswinarti menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan mengandung berbagai nilai positif, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, kejujuran, serta mampu mendukung perkembangan aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak.¹⁷

¹⁶ Hamzuri dan Tiarna Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia* (Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1998), hlm. 1.

¹⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: UMM Press, 2017), hlm. 1–3.

Selain sebagai sarana bermain, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga perkembangan motorik, kemampuan berpikir, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dapat berkembang secara optimal. Saat ini permainan tradisional mulai ditinggalkan karena perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan gawai oleh anak-anak, sehingga diperlukan upaya untuk mengenalkan kembali permainan tradisional melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari budaya masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun, dimainkan secara individu maupun kelompok dengan menggunakan aturan tertentu, serta mengandung nilai-nilai pendidikan, sosial, budaya, dan moral yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam penelitian ini, permainan tradisional yang dimaksud adalah permainan **teng-teng bukuk**, yaitu permainan tradisional masyarakat Rejang di Kabupaten Lebong yang merupakan variasi dari permainan ular naga dan dimanfaatkan sebagai media untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

4. Permainan teng-teng bukuk

Permainan tradisional **teng-teng bukuk** merupakan salah satu warisan budaya masyarakat suku Rejang yang masih dikenal di

wilayah Desa Talang Donok, Kecamatan Topos, Kabupaten Lebong. Berdasarkan informasi dari masyarakat setempat, permainan ini telah diwariskan secara turun-temurun sejak zaman **Muning**, yaitu sebutan yang digunakan oleh masyarakat Rejang untuk merujuk pada para leluhur mereka. Keberadaan permainan ini diperkirakan telah dikenal sejak sekitar tahun 1975 dan hingga kini masih menjadi bagian dari tradisi permainan rakyat di desa tersebut.

Permainan teng-teng bukuk dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, umumnya pada rentang usia sekolah dasar hingga remaja. Jumlah pemain berkisar antara lima hingga sepuluh orang sehingga permainan ini bersifat kelompok dan mendorong interaksi sosial antarpemain. Dalam pelaksanaannya, permainan memerlukan dua gerbang penjaga yang menjadi bagian penting dari jalannya permainan. Para pemain harus melewati kedua gerbang tersebut sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Melalui mekanisme permainan tersebut, para pemain tidak hanya dituntut memiliki ketangkasan dan kecepatan, tetapi juga kemampuan bekerja sama, menyusun strategi, serta menjunjung tinggi nilai sportivitas.

Sebagai salah satu permainan tradisional masyarakat Rejang, teng-teng bukuk tidak hanya berfungsi sebagai sarana, tetapi juga menjadi media pewarisan nilai-nilai budaya, seperti kebersamaan, gotong royong, kedisiplinan, dan penghormatan terhadap tradisi yang telah diwariskan oleh para leluhur. Oleh karena itu, keberadaan

permainan ini memiliki nilai budaya yang penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari identitas masyarakat Desa Talang Donok dan kekayaan budaya Kabupaten Lebong.¹⁸

Permainan tradisional **teng-teng bukuk** ini merupakan salah satu permainan rakyat yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat suku Rejang di Desa Talang Donok, Kecamatan Topos, Kabupaten Lebong. Permainan ini umumnya dimainkan di tempat yang luas dan lapang karena melibatkan banyak pemain yang bergerak secara berkelompok mengelilingi dua orang penjaga gerbang sambil menyanyikan lagu khas permainan. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan ini juga menjadi media pembelajaran sosial yang menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, sportivitas, serta melestarikan budaya lokal.

Permainan **teng-teng bukuk** diawali dengan proses pemilihan dua orang pemain yang bertugas sebagai penjaga gerbang. Pemilihan dilakukan menggunakan metode tradisional **hitam putih** atau yang oleh masyarakat setempat dikenal dengan sebutan "**Om Pim Pang Ala Ium Gambreng**". Dua pemain yang kalah kemudian ditunjuk sebagai penjaga gerbang dan matanya ditutup menggunakan kain sebagai bagian dari aturan permainan. Setelah seluruh pemain siap, permainan dapat dimulai.

¹⁸ Wawancara dengan Min Amri, Ketua Kutai, di rumah Ketua Kutai Tanggal 25 Oktober 2025.

Pemain lain membentuk satu barisan dengan cara memegang pundak teman yang berada di depannya, kemudian berjalan mengelilingi kedua penjaga gerbang sambil menyanyikan lagu permainan berikut.

"Teng-teng bukuk jelereng patak poni, patak pakuk, anak belakang tangkap satu, boleh masuk nggak?"

Lagu tersebut dinyanyikan secara bersama-sama oleh seluruh pemain. Nyanyian memiliki fungsi penting sebagai penanda jalannya permainan sehingga penjaga gerbang dapat mengetahui posisi para pemain tanpa melihat secara langsung. Setelah lagu selesai dinyanyikan, pemain yang berada di barisan paling depan akan bertanya kepada penjaga gerbang, "Boleh masuk tidak?" Apabila penjaga menjawab "boleh", para pemain diperbolehkan melewati gerbang. Namun, penjaga biasanya memberikan syarat bahwa pemain yang berada di barisan paling belakang akan ditangkap.

Pemain yang berhasil ditangkap kemudian diberi pilihan untuk bergabung dengan salah satu penjaga gerbang yang telah memiliki nama kelompok, yaitu Bulan atau Bintang. Pemain yang telah memilih kelompok akan berdiri di belakang penjaga yang dipilih. Proses tersebut berlangsung secara berulang hingga seluruh pemain telah terbagi ke dalam dua kelompok.

Setelah semua pemain bergabung dengan kelompok masing-masing, permainan dilanjutkan dengan babak terakhir berupa tarik-

menarik antarkelompok. Kelompok yang berhasil menarik seluruh anggota kelompok lawan melewati garis yang telah ditentukan dinyatakan sebagai pemenang. Tahap akhir ini tidak hanya menguji kekuatan fisik, tetapi juga kekompakan, strategi, komunikasi, dan kerja sama antarpemain.

Permainan teng-teng bukok dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan tanpa membedakan latar belakang sosial. Meskipun umumnya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar hingga remaja, permainan ini juga dapat dimainkan oleh orang dewasa sebagai sarana rekreasi dan aktivitas fisik. Fleksibilitas tersebut menjadikan permainan teng-teng bukok sebagai salah satu permainan tradisional yang mampu mempererat hubungan sosial antarmasyarakat sekaligus menjadi media pelestarian budaya lokal.

Apabila permainan ini terus diperkenalkan dan dimainkan oleh generasi muda, keberadaannya akan tetap lestari sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Rejang. Oleh karena itu, upaya memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya yang penting agar permainan teng-teng bukok tidak mengalami kepunahan di tengah perkembangan permainan modern.

5. Manfaat Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk

Permainan tradisional teng-teng buku memiliki berbagai manfaat yang mendukung perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak. Beberapa manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan motorik.

Permainan ini melatih kemampuan motorik kasar melalui aktivitas berlari, berjalan, menghindari tangkapan, dan bergerak secara terkoordinasi.

2. Mengembangkan kemampuan mengelola emosi. Anak belajar mengendalikan rasa takut, kecewa, gugup, serta mampu menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sportif.

3. Melatih kemampuan berpikir strategis. Pemain dituntut untuk menyusun strategi, memperkirakan gerakan lawan, serta mengambil keputusan secara cepat selama permainan berlangsung.

4. Meningkatkan kebugaran jasmani. Aktivitas fisik yang dilakukan selama permainan membantu meningkatkan daya tahan tubuh, kekuatan otot, kecepatan, dan kelincahan.

5. Mengembangkan kemampuan sosial. Permainan ini menumbuhkan sikap kerja sama, komunikasi, empati, tanggung jawab, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya.

6. Membangun rasa percaya diri. Anak memperoleh kesempatan untuk berani mengambil keputusan, menghadapi tantangan, serta menunjukkan kemampuan diri di hadapan teman-temannya.

6. Langkah-Langkah Permainan Teng-Teng Bukuk

Adapun tata cara pelaksanaan permainan teng-teng bubuk adalah sebagai berikut.

1. Permainan dimainkan oleh sekitar 10–15 orang atau lebih agar permainan berlangsung lebih menarik.
2. Dua orang pemain dipilih sebagai penjaga gerbang dan diberi nama Bulan serta Bintang.
3. Pemain lainnya berbaris sambil memegang pundak teman yang berada di depannya.
4. Seluruh pemain mengelilingi gerbang sambil menyanyikan lagu permainan *"Teng-teng bubuk jelereng patak poni, patak pakuk, anak belakang tangkap satu, boleh masuk nggak?"*
5. Setelah lagu selesai, pemain paling depan meminta izin untuk melewati gerbang kepada penjaga.
6. Penjaga gerbang menangkap pemain yang berada di posisi paling belakang.
7. Pemain yang tertangkap memilih bergabung dengan kelompok Bulan atau Bintang.
8. Langkah tersebut dilakukan berulang hingga seluruh pemain habis terbagi ke dalam dua kelompok.
9. Pada tahap akhir, kedua kelompok melakukan permainan tarik-menarik. Kelompok yang berhasil menarik seluruh anggota kelompok lawan dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan teng-teng bukuk memiliki kemiripan dengan permainan tradisional ular naga yang dikenal di berbagai daerah di Indonesia. Perbedaan utama keduanya terletak pada penyebutan nama permainan, lagu yang dinyanyikan, serta beberapa aturan yang disesuaikan dengan budaya masing-masing daerah.

Menurut berbagai literatur, permainan ular naga telah dikenal sejak lama, meskipun waktu dan daerah asalnya tidak dapat dipastikan secara pasti. Dalam *Folklor Betawi* dijelaskan bahwa permainan ini berkembang di wilayah Jakarta dan dimainkan oleh masyarakat Betawi. Seiring penyebarannya ke berbagai daerah, permainan ini mengalami penyesuaian sehingga memiliki nama, lagu, dan variasi aturan yang berbeda-beda sesuai dengan tradisi masyarakat setempat.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hera Santika, permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok yang masing-masing terdiri atas lima hingga sepuluh orang. Pelaksanaannya membutuhkan halaman yang luas dan terbuka agar pemain dapat bergerak dengan leluasa. Mekanisme permainan diawali dengan pemain berjalan berbaris melewati gerbang sambil menyanyikan lagu, kemudian diakhiri dengan proses penangkapan pemain dan pembagian kelompok hingga memasuki babak penentuan pemenang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan teng-teng bukuk merupakan bentuk kearifan lokal masyarakat Rejang yang memiliki karakteristik dan mekanisme permainan yang hampir sama dengan permainan ular naga. Keduanya sama-sama menekankan unsur kerja sama, kebersamaan, strategi, komunikasi, serta aktivitas fisik sehingga memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus sarana pelestarian budaya tradisional.¹⁹

7. Keterampilan motorik

Buku Prof. Dr. Phil. H. Yanuar Kiram menjelaskan bahwa motorik adalah kumpulan peristiwa tersembunyi yang tidak dapat diamati dari luar. Pengertian umum ini masih belum membuat situasi lebih jelas. Suatu definisi yang lebih praktis diperlukan untuk mencapainya. Motorik adalah suatu peristiwa tersembunyi yang mencakup keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisik maupun mental yang menghasilkan gerakan²⁰.

Contoh peristiwa laten yang tidak dapat diamati adalah penerimaan informasi atau stimulus, pengolahan informasi, proses pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan berbagai tindakan motorik.

¹⁹ Hera Santika “Dampak permainan tradisional ular naga terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini kelompok B1 RA Ummatan wahidah .” (Skripsi,curup:Program studi Pendidikan islam anak usia dini fakultas terbiyah institut agama islam negeri,2024),hlm 11-12.

²⁰ Phil H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 9.

Peristiwa-peristiwa ini sebagian besar merupakan peristiwa psikis. Peristiwa fisiologis dan biokimia kemudian terjadi, termasuk memberikan, mengatur, dan mengontrol impuls tenaga kepada alat gerak. Karena itu, dapat dikatakan bahwa gerak pada dasarnya adalah representasi nyata dan konkret dari peristiwa laten yang dimaksud. Menurut buku Prof. Dr. Phil. H. Yanuar Kiram, pengertian motorik juga dapat didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang tersembunyi yang tidak dapat diamati dari luar. Pengertian umum ini masih belum memberikan kejelasan yang lebih baik. Suatu definisi yang lebih praktis diperlukan untuk mencapainya.

Aspek-aspek utama dalam perkembangan motorik kasar:

- a. Aspek lokomotor (Gerakan berpindah tempat).
- b. Aspek Non-lokomotor (Gerakan ditempat).
- c. Aspek keseimbangan (Stabilitas).

Motorik adalah peristiwa yang tidak terlihat dan dapat mencakup keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh secara fisiologis dan psikis yang memungkinkan gerak. Di antara peristiwa laten yang tidak dapat diamati tersebut adalah penerimaan informasi atau stimulus, pemberian makna kepada informasi, pengolahan informasi, proses pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan berbagai tindakan motorik. Peristiwa-peristiwa ini sebagian besar merupakan peristiwa psikis. Kemudian terjadi peristiwa fisiologis dan biokimia di mana impuls tenaga diberikan,

diatur, dan dikendalikan kepada alat gerak. Dalam hal ini, dapat juga dikatakan bahwa gerak pada dasarnya adalah representasi yang nyata atau konkret dari peristiwa laten yang dimaksud.²¹

Kemampuan motorik anak-anak di sekolah dasar menjadi salah satu referensi untuk kemampuan mereka saat mempelajari materi PENJASOR. Kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar tubuh dikenal sebagai kemampuan motorik kasar. Anak dapat melakukan tiga jenis gerakan motorik kasar: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Menurut Nurhasan, anak usia sekolah (usia 7 hingga 8 tahun) masih membutuhkan stimulasi gerak untuk mengasah keterampilan dasar, seperti lari, lompat, dan melempar. Didasarkan pada kutipan jurnal di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik anak-anak pada usia sekolah dasar berubah menjadi indikator kemampuan mereka untuk mempelajari materi PENJASOR. Kemampuan untuk memanfaatkan otot-otot besar tubuh dikenal sebagai kemampuan motorik kasar.

Menurut Budhi Rahayu Sri Wulan dari jurnal yang dikutip oleh Titik Rohmatin, ada tiga jenis gerakan motorik yang harus dilakukan, menurut pendapat Meggit:

- a. Kemampuan gerakan lokomotor.
- b. Kemampuan gerakan nonlokomotor.
- c. Kemampuan gerakan manipulative.

²¹ Prof. Dr. Phil. H. Yanuar Kiram, Belajar Keterampilan Motorik (Jakarta:Prenadamedia Group,2019),hlm 11

Menurut Nurhasan, anak usia sekolah (usia 7 hingga 8 tahun) masih membutuhkan stimulasi gerak untuk mengasah keterampilan dasar, seperti lari, lompat, dan melempar. Didasarkan pada kutipan jurnal di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik anak-anak pada usia sekolah dasar berubah menjadi indikator kemampuan mereka untuk mempelajari materi PENJASOR. Kemampuan untuk memanfaatkan otot-otot besar tubuh dikenal sebagai kemampuan motorik kasar. Menurut Budhi Rahayu Sri Wulan dari jurnal yang dikutip oleh Titik Rohmatin, ada tiga jenis gerakan motorik yang harus dilakukan, menurut pendapat Meggit.²²

Sujiono mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses di mana seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya, sedangkan motorik kasar adalah semua gerakan yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Dengan demikian, anak-anak belajar dari guru tentang berbagai jenis gerakan yang dapat mereka lakukan. Gerakan ini dapat melatih kekuatan, kecepatan, ketangkasan, kelenturan, dan ketepatan koordinasi mata. Untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal bagi anak-anak, pengembangan keterampilan motorik kasar termasuk:

- a. Keterampilan lokomotor : Bejalan, berlari, meloncat, meluncur.

²² Titik Rohmatin, Budhi Rahayu Sri Wulan," Kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar berdasarkan perbedaan status ekonomi keluarga", *premiere educantum: jurnal Pendidikan dasar dan pembelajaran*, Volume 9 (2) 172-180 Desember 2019, hlm 173

- b. Keterampilan nonlokomotor, yang berarti menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat, seperti mengangkat, mendorong, menarik, dan beranyun.
- c. Keterampilan memproyeksikan dan menerima/menangkap benda, seperti melempar, menangkap, dan menarik.

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Sujiono menganggap pertumbuhan motorik sebagai proses di mana anak-anak belajar menguasai gerakan tertentu dari bagian tubuh mereka sendiri, sedangkan motorik kasar adalah semua gerakan yang dapat dilakukan oleh semua tubuh. Oleh karena itu, seorang anak harus belajar berbagai jenis gerakan yang akan mereka lakukan. Gerakan-gerakan ini akan melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, dan ketetapan koordinasi melalui mata. Agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, sangat penting bagi mereka untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

Anak memiliki tiga kategori keterampilan motorik, yaitu sebagai berikut:

- a. Keterampilan lokomotor dimana keterampilan ini ialah : Berjalan, lari, melompat, dan meluncur.
- b. Keterampilan nonlokomotor adalah mempergerakkan anggota tubuh dengan posisi anak diam ditempat, dimana keterampilan yang dimaksud adalah : mengangkat, mendorong, menarik, dan beranyun.

- c. Keterampilan memproyeksi dan menerima ataupun menangkap benda dimana keterampilan yang dimaksud merupakan melempar, menangkap.²³

8. Keterampilan motorik kasar

Keterampilan motorik merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan berbagai gerakan tubuh yang melibatkan koordinasi antara sistem saraf, otot, dan rangka. Kemampuan motorik berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan individu serta dipengaruhi oleh proses belajar, pengalaman, dan lingkungan. Dalam dunia pendidikan, keterampilan motorik menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas fisik secara efektif.

Menurut Phil H. Yanuar Kiram, motorik merupakan keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh, baik secara fisik maupun mental, yang menghasilkan suatu gerakan. Dengan demikian, keterampilan motorik tidak hanya berkaitan dengan aktivitas otot, tetapi juga melibatkan koordinasi sistem saraf, kemampuan mengolah informasi, serta pengendalian gerakan agar berlangsung secara efisien dan terarah.²⁴

²³ Deden Thosin Waskita, Candra Mochamad Surya, Regina Febriana, "Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak usia 3-4 Tahun", jurnal tahsinia, Vol. 3, No. 1, April 2022, Hlm. 56.

²⁴ Phil H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 9

Keterampilan motorik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berkaitan dengan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil, seperti menulis, menggambar, menggunting, atau memegang benda. Sebaliknya, motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, memanjat, dan menjaga keseimbangan tubuh.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui aktivitas saraf, otot, dan koordinasi yang berlangsung secara bertahap sesuai dengan tingkat kematangan individu.²⁵ Oleh karena itu, perkembangan motorik kasar sangat dipengaruhi oleh kesiapan fisik anak, kesempatan untuk bergerak, serta stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar.

Sementara itu, Gallahue dan Ozmun menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan dasar yang melibatkan otot-otot besar sebagai dasar bagi penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks.²⁶ Gerakan-gerakan tersebut menjadi fondasi bagi berbagai aktivitas olahraga, permainan, maupun aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah kemampuan seseorang

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, jilid 1, ed. keenam (Jakarta: Erlangga, 1997), hlm. 150.

²⁶ David L. Gallahue dan John C. Ozmun, *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*, 7th ed. (New York: McGraw-Hill, 2012), hlm. 49.

dalam melakukan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar secara terkoordinasi melalui kerja sama sistem saraf, otot, dan rangka sehingga menghasilkan gerakan yang efektif, efisien, dan terarah.

1. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar tersusun atas beberapa unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur tersebut meliputi:

- a) Keseimbangan (Balance), yaitu kemampuan mempertahankan posisi tubuh baik dalam keadaan diam maupun bergerak.
- b) Koordinasi (Coordination), yaitu kemampuan mengkoordinasikan gerakan beberapa anggota tubuh secara bersamaan sehingga menghasilkan gerakan yang efektif.
- c) Kelincahan (Agility), yaitu kemampuan mengubah arah gerakan dengan cepat tanpa kehilangan keseimbangan.
- d) Kecepatan (Speed), yaitu kemampuan melakukan gerakan dalam waktu yang singkat.
- e) Kekuatan (Strength), yaitu kemampuan otot menghasilkan tenaga untuk melakukan suatu aktivitas.
- f) Daya tahan (Endurance), yaitu kemampuan tubuh melakukan aktivitas fisik dalam waktu yang relatif lama tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Kasar

Perkembangan keterampilan motorik kasar dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain:

- a) Pertumbuhan dan kematangan sistem saraf.
- b) Kondisi kesehatan dan status gizi.
- c) Kesempatan melakukan aktivitas fisik.
- d) Lingkungan keluarga dan sekolah.
- e) Motivasi serta minat anak untuk bergerak.
- f) Pengalaman belajar dan latihan yang dilakukan secara berkelanjutan.

Semakin sering anak melakukan aktivitas fisik melalui permainan maupun olahraga, maka perkembangan keterampilan motorik kasarnya akan semakin baik.

3. Indikator Keterampilan Motorik Kasar

Secara umum indikator keterampilan motorik kasar meliputi:

- a) Kemampuan berjalan dan berlari dengan koordinasi yang baik.
- b) Kemampuan melompat menggunakan satu atau dua kaki.
- c) Kemampuan menjaga keseimbangan tubuh.
- d) Kemampuan melempar dan menangkap benda.
- e) Kemampuan mengubah arah gerakan dengan cepat.
- f) Kemampuan melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi seluruh tubuh.

Indikator-indikator tersebut sering digunakan sebagai acuan dalam menilai perkembangan kemampuan motorik peserta didik, terutama pada usia sekolah dasar.

4. Hubungan Permainan Tradisional dengan Keterampilan Motorik Kasar

Permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Berbagai gerakan yang dilakukan selama permainan, seperti berjalan, berlari, melompat, menghindar, menarik, serta menjaga keseimbangan tubuh, mampu melatih koordinasi gerak, kelincahan, kecepatan, kekuatan, dan daya tahan fisik.

Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar adalah teng-teng bukuk. Dalam permainan ini anak melakukan berbagai aktivitas fisik, seperti berjalan beriringan, berlari, menghindari tangkapan penjaga, menjaga keseimbangan ketika bergerak bersama kelompok, hingga melakukan tarik-menarik pada tahap akhir permainan. Aktivitas tersebut secara langsung melibatkan otot-otot besar sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, permainan ini juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, komunikasi, sportivitas, serta rasa percaya diri.

Dengan demikian, permainan tradisional teng-teng bukuk dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik.

9. Hambatan Permainan Tradisional

a. Pengertian Hambatan Permainan

Secara konseptual, hambatan merupakan segala kondisi yang menghalangi seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks permainan tradisional, hambatan permainan dapat diartikan sebagai berbagai faktor yang menyebabkan proses bermain tidak berlangsung secara optimal sehingga tujuan permainan, baik dalam aspek fisik, sosial, emosional, maupun pendidikan, tidak tercapai secara maksimal.

Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai budaya, kerja sama, sportivitas, komunikasi, serta perkembangan motorik anak. Oleh karena itu, hambatan dalam permainan tradisional tidak hanya berkaitan dengan kemampuan fisik pemain, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek lingkungan, pemahaman aturan, motivasi, dan interaksi sosial antarpemain.²⁷

Permainan Teng-Teng Bukuk atau yang lebih dikenal di beberapa daerah sebagai permainan Ular Naga merupakan permainan kelompok yang mengharuskan anak bekerja sama, mengikuti aturan permainan, bergerak secara terkoordinasi, serta mampu berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Apabila salah satu aspek tersebut tidak berjalan dengan baik, maka permainan akan mengalami hambatan sehingga tujuan

²⁷ Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak," *Cakrawala Dini* 5, no. 1 (2014): 53–60.

permainan sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya menjadi kurang optimal.²⁸

b. Hambatan dalam Permainan Teng-Teng Bukuk (Ular Naga)

Hambatan permainan Teng-Teng Bukuk merupakan segala bentuk kendala yang dialami pemain selama proses permainan sehingga mengurangi efektivitas pelaksanaan permainan. Hambatan tersebut dapat berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah hambatan yang berasal dari dalam diri pemain, meliputi:

- a. Kemampuan motorik yang belum berkembang secara optimal. Permainan Ular Naga membutuhkan kemampuan berjalan, berlari, menjaga keseimbangan, kelincahan, serta koordinasi gerak. Anak yang belum memiliki kemampuan motorik yang baik cenderung mengalami kesulitan mengikuti irama permainan.²⁹
- b. Kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan. Pemain yang belum memahami tahapan permainan, aturan menang dan kalah, maupun peran masing-masing akan lebih sering

²⁸ Pujang Putri, Andi Mappiare AT, dan Moh. Irtadji, "Panduan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu untuk Meningkatkan Self Advocacy Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.

²⁹ Mar'atul Afifah et al., "Implementation of the Traditional Game 'Ular Naga' for Locomotor Movement of 4–5 Year Old Children," *Jurnal Pendidikan Jasmani* 6, no. 1 (2025): 119–128.

melakukan kesalahan sehingga jalannya permainan terganggu.

- c. Motivasi bermain yang rendah. Anak yang kurang berminat terhadap permainan tradisional lebih mudah kehilangan konsentrasi, kurang aktif berpartisipasi, dan tidak menunjukkan antusiasme selama permainan berlangsung.
- d. Kemampuan sosial yang rendah. Permainan Ular Naga menuntut kemampuan bekerja sama, saling menghargai, serta berkomunikasi dengan anggota kelompok. Kurangnya kemampuan sosial dapat menyebabkan konflik antarpemain.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan hambatan yang berasal dari luar diri pemain, antara lain:

- a. Keterbatasan sarana dan prasarana. Area bermain yang sempit, tidak aman, atau kurang mendukung dapat menghambat pelaksanaan permainan.
- b. Kurangnya dukungan guru maupun orang tua. Rendahnya perhatian terhadap permainan tradisional menyebabkan anak lebih sering memainkan permainan digital dibandingkan permainan tradisional.
- c. Pengaruh perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi menyebabkan minat anak terhadap permainan tradisional mengalami penurunan karena lebih tertarik pada permainan berbasis gawai.

d. Lingkungan sosial. Lingkungan yang tidak lagi membiasakan permainan tradisional mengakibatkan anak kurang mengenal aturan maupun nilai budaya yang terkandung di dalam permainan tersebut.³⁰

c. Indikator Hambatan Permainan Teng-Teng Bukuk

Dalam penelitian, hambatan permainan Teng-Teng Bukuk dapat diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut.

- 1) Pemahaman terhadap aturan permainan.
- 2) Kemampuan melakukan gerakan permainan.
- 3) Kerja sama antarpemain.
- 4) Kemampuan berkomunikasi selama permainan.
- 5) Ketersediaan sarana dan tempat bermain.
- 6) Motivasi mengikuti permainan.
- 7) Dukungan guru dan lingkungan.
- 8) Intensitas anak memainkan permainan tradisional.

Indikator-indikator tersebut dapat digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen penelitian berupa angket maupun lembar observasi.

d. Sintesis Teori

Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hambatan permainan Teng-Teng Bukuk (Ular Naga) merupakan berbagai kendala yang berasal dari

³⁰ Wijayanti, Rina. "Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak." *Cakrawala Dini* 5, no. 1 (2014): 53–60.

faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi keberhasilan pelaksanaan permainan. Faktor internal meliputi kemampuan motorik, pemahaman aturan, motivasi, dan kemampuan sosial pemain, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan bermain, fasilitas, dukungan orang dewasa, serta pengaruh perkembangan teknologi. Semakin besar hambatan yang dialami pemain, semakin rendah efektivitas permainan dalam mengembangkan aspek motorik, sosial, emosional, dan pelestarian budaya.

B. Kerangka Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian tentang bagaimana permainan teng-teng bukok tradisional berdampak pada keterampilan motorik kasar siswa di kelas I SDN 11 Rejang Lebong, peneliti melakukan penelitian sebelumnya tentang penelitian ini, yaitu:

1. Jurnal yang dikutip oleh Wiwit Mulyani menyatakan bahwa penelitian Pratiwi, Sutera Cahya, dkk. menemukan bahwa cara bermain permainan ular naga sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak-anak kelompok B taman kanak-kanak gugus VIII Kecamatan Buleleng untuk melakukan gerakan kepala, tangan, dan kaki selama semester genap tahun pelajaran 2016/2017.³¹
2. "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek

³¹ Wiwit Mulyani, "Peran Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Di TK Melati Rejosari Mataram Lampung Tengah", (Skripsi, Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2018), hlm 33-34.

Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun" adalah judul jurnal penelitian Imro'atus Sholehah dan Nur Ika Sari Rakhmawati dari Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung termasuk penjumlahan, pengurangan, membagi, memperbanyak, dan operasi lainnya. Ketika anak-anak bermain permainan tradisional, seperti permainan ular naga tradisional yang dimodifikasi, mereka dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka dengan mengambil dua kartu dan menjumlahkan angka dan jumlah gambar yang ada di kartu tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana modifikasi permainan ular naga tradisional berdampak pada kemampuan berhitung anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan ular naga tradisional memengaruhi aspek perkembangan kemampuan berhitung anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Dalam skripsinya, Khofifah Barokah menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Imro'atus Sholehah dan Nur Ika Sari Rakhmawati dari Universitas Negeri Surabaya berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun" menemukan bahwa kemampuan berhitung terkait dengan penjumlahan. Permainan tradisional, seperti permainan ular naga, dapat membantu Anda belajar berhitung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional ular naga perubahan memengaruhi kemampuan berhitung anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Anak-anak bermain

permainan dengan mengambil dua kartu dan kemudian menjumlahkan jumlah angka di masing-masing kartu.³²

3. Melinda Anggraini mendefinisikan penelitian Intan Reski Magfirah yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok B TK Handayani Baliase". Kemampuan motorik kasar anak-anak yang belum berkembang sesuai harapan merupakan latar belakang penelitian ini. Salah satu contohnya adalah seorang anak yang tidak memiliki keterampilan keseimbangan tubuh, pergerakan tubuh yang luwes, dan kekuatan kaki yang kurang. Studi ini bertujuan untuk menentukan apakah permainan bakiak tradisional mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak di kelompok B TK Handayani Baliase.³³

³² Khofifah Barokah, "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Baiti Jannati, Kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru" (Skripsi, Pekanbaru: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau, 2022), hlm 28-29.

³³ Melinda Anggraini, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B TK Bola Pangana Kecamatan Pipikoro", (Skripsi, Pangana: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, 2019), hlm 7.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Studi ini menggunakan metodologi kualitatif. Menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif awalnya berasal dari pengamatan kualitatif; ini berbeda dengan pengamatan kuantitatif, yang melibatkan pengukuran tingkatan ciri tertentu, sebagaimana dikutip oleh Moleong. Untuk menemukan sesuatu yang diamati, pengamat harus mencatat atau menghitung satu, dua, tiga, dan seterusnya. Karena itu, penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang tidak mengandalkan perhitungan.³⁴

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara keseluruhan dan dengan deskripsi menggunakan bahasa dan konteks alami.³⁵

Untuk implementasi permainan tradisional teng-teng bukok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berdasarkan temuan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif non angka.

Peneliti akan membuat gambaran objek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif ini. Metode ini digunakan karena data yang digunakan adalah data yang tidak memerlukan pelatihan khusus.

Peneliti akan mengumpulkan data tentang bagaimana implementasi

³⁴ Lexy J. moleong, "*metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*" (Bandung: PT Remaja rosdakarya, 2007), hlm 2-3.

³⁵ Ibid., hal.6

permainan tradisional teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong dan apa hambatan implementasi permainan tradisional teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif sebagai cara untuk melakukan penelitian dan menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, di mana peneliti menampilkan data secara langsung tanpa mengubahnya atau melakukan perubahan lain. Peneliti kemudian menceritakan kembali informasi ini dalam kronologi deskriptif.³⁶ Data deskriptif sendiri diperoleh dari kata-kata dan gambar bukan angka seperti dalam penelitian kuantitatif.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Di SDN 11 Rejang Lebong, yang terletak di Desa Air Putih Baru, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada April - juli 2026.

³⁶ Adhi, Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiro. *Metode Penelitian Kualitatif*, Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.hlm 9

D. Subjek penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian Adalah siswa/siswi kelas 1 yang berjumlah 1 guru PJOK, 14 orang siswa dan Kepala sekolah.

E. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang akurat, maka tehnik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Untuk lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua orang, yaitu orang yang mengajukan pertanyaan dan orang yang menjawabnya.³⁷ Dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat, wawancara adalah bagian penting dari metode observasi (pengamatan).³⁸ Dalam kasus ini, peneliti menggunakan pendekatan wawancara terstruktur, yang mengacu pada kumpulan pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti.³⁹

Peneliti menggunakan berbagai proses untuk mengumpulkan data selama wawancara terstruktur, salah satunya:

- a) Menentukan topik wawancara.
- b) Mempelajari masalah yang berkaitan dengan topik tersebut.
- c) Membuat daftar atau garis besar pertanyaan yang akan diajukan.

³⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2007) hlm. 186

³⁸ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT Raja Gafindo Persada, 2011), hlm.100

³⁹ Sugiyono, *Memahami penelitian kualitatif*, (Bandung Alfabeta, 2014), hlm.72

- d) Menemukan narasumber dan mengidentifikasi mereka.
- e) Kontak dan janji dengan narasumber.
- f) Mempersiapkan peralatan untuk wawancara (alat tulis atau alat perekam).
- g) Melakukan wawancara
- h) Mencatat pokok-pokok wawancara.
- i) Menyusun laporan hasil wawancara.

2. Observasi

Dengan mengamati objek atau subjek penelitian secara langsung, observasi adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti untuk melihat dan mencatat berbagai perilaku, aktivitas, dan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian. Dengan melakukan ini, data yang dikumpulkan menjadi lebih akurat dan objektif.

3. Dokumentasi

Catatan peristiwa masa lalu, biasanya dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya besar, disebut dokumentasi. Dokumentasi, oleh karena itu, adalah pengumpulan, pengarsipan, dan pengabsahan peristiwa penting sebagai dokumen melalui penggunaan media seperti tulisan, film, dan gambar. Dokumentasi ini juga merupakan metode pengumpulan data melalui peningkatan tertulis, seperti arsip. Ini juga mencakup buku-buku tentang teori, pendapat, dalil-dalil, hukum, dan lain-lain yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Sugiyono mengatakan bahwa dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental individu. Metode ini digunakan untuk penelusuran dan penelusuran sekunder, yang mencakup dokumen dan arsip yang terkait dengan penelitian ini. Apabila digunakan sebagai keabsahan data yang kredibel, metode ini akan dapat dipercaya.⁴⁰

F. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, data kualitatif sudah jenuh karena aktivitas analisisnya berlangsung secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas. Aktivitas yang terlibat dalam analisis data meliputi pengumpulan data, pengurangan data, penampilan data, dan hasil drawing/verifikasi. Dalam hal langkah-langkahnya, yaitu:⁴¹

1. Data *Collection*/Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah kegiatan utama dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data biasanya dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, atau kombinasi dari keduanya (triangulasi).⁴²

2. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan dan pencarian data tambahan jika diperlukan, data yang dikumpulkan dari lapangan harus direduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih yang

⁴⁰ Ibid., hlm.240

⁴¹ Prof. Dr Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D' (Bandung Alfabeta, 2019), hlm. 321

⁴² Ibid.,hlm.322

paling penting, memfokuskan pada yang paling penting, dan mencari tema dan polanya.⁴³

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah pengumpulan dan reduksi data selesai, langkah berikutnya adalah penyampaian data. Dalam penelitian kualitatif, penyampaian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, flowchart, diagram hubungan antar kategori, dan sebagainya. Dengan menampilkan data, peneliti dapat lebih mudah memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang telah mereka pahami.⁴⁴

4. *Conclusion drawing / verification*

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Kesimpulan awal yang dibuat hanya bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung langkah berikutnya dalam pengumpulan data. Namun, jika kesimpulan yang dibuat pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dibuat menjadi kredibel. Dengan demikian, hasil penelitian kualitatif dapat menjawab masalah dari awal.⁴⁵

⁴³ Ibid., hlm. 323

⁴⁴ Ibid., hlm. 324

⁴⁵ Ibid., hlm. 325-326

G. Teknik Keabsahan Data

Setelah semua data dianalisis, langkah berikutnya adalah menguji validitas data tersebut. Dalam kasus ini, peneliti menggunakan kekuatan penelitian triangulasi yang lebih baik untuk melakukan keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian. Menurut William Wiersma, yang dikutip dalam tulisan Sugiyono, triangulasi berarti pengecekan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik, sumber data, dan waktu.⁴⁶

a. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik adalah pengujian kredibilitas data dengan menggunakan metode yang berbeda untuk menguji data dari sumber yang sama. Metode seperti wawancara mengumpulkan data dan kemudian dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Jika ketiga metode ini menghasilkan data yang berbeda, peneliti harus melakukan diskusi lebih lanjut tentang sumber data tersebut atau sumber data lain.

b. Triangulasi Sumber data

Triangulasi sumber data adalah proses pengumpulan dan pengujian data dari berbagai sumber untuk menguji gaya kepemimpinan seseorang. Untuk menguji gaya kepemimpinan seseorang, atasan yang menugasi, bawahan yang dipimpin, dan rekan kerja dilakukan sebagai kelompok kerja. Data dari ketiga sumber tersebut tidak dapat dirata-

⁴⁶ Sugiyono, Metode Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 341

ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif. Sebaliknya, mereka dideskripsikan, dikategorikan, dan menunjukkan perspektif yang sama, berbeda, dan unik dari masing-masing. Peneliti telah menganalisis data ini untuk membuat kesimpulan dan memberikan kesempatan kepada anggota untuk memeriksa kembali.

c. Triangulasi Waktu

Kredibilitas data sering dipengaruhi oleh triangulasi waktu dan waktu. Data yang dikumpulkan melalui metode wawancara di pagi hari saat narasumber masih segar dan tanpa masalah akan lebih kredibel. Dengan demikian, pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan melakukan pemeriksaan dengan wawancara, observasi, atau metode lain dalam berbagai situasi atau waktu. Jika hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa tidak ada data yang konsisten, maka pemeriksaan harus dilakukan berulang kali sampai ada kepastian baru.⁴⁷

Triangulasi sumber data adalah uji keabsahan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber data, seperti dokumentasi dan wawancara. Peneliti akan menghasilkan bukti atau data untuk memberikan perspektif baru tentang fenomena yang diteliti.

⁴⁷ Ibid., hlm 369-370

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Lokasi Sekolah Dasar Negeri 11 Rejang Lebong adalah di Jl. Jend. Sudirman, Kelurahan Air Putih Baru, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berganti nama menjadi SD Negeri 1 Curup Selatan pada tahun 2009, bersamaan dengan pemekaran wilayah kecamatan di Rejang Lebong. Selama sekitar 6 tahun, pada tahun 2016, Pemerintah Daerah Kabupaten Rejang Lebong mengubah nama sekolah menjadi SD Negeri 11 Rejang Lebong, yang masih beroperasi hingga saat ini.

2. Letak Geografis

Sekolah Dasar Negeri 11 Rejang Lebong terletak di Jl. SDN 1 Curup Selatan. Lokasi ini terletak di RT 09 RW 03 Kelurahan Air Putih Baru, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Termasuk lokasi yang sangat strategis karena berada di tengah kota dan mudah dijangkau. Tempat SD Negeri 11 Rejang Lebong ditemukan pada koordinat lintang/bujur -3.481574,102.522967 dan batas-batasnya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat : Rumah Penduduk
- b. Sebelah Timur : Jalan Raya
- c. Sebelah Selatan : Perumahan Penduduk

d. Sebelah Utara : Rumah Penduduk

3. Profil Sekolah

a. Nama Sekolah : SD Negeri 11 Rejang Lebong

b. NPSN / NSS : 10700577 / 101260204001

c. Alamat

Jalan : Jl. SDN 1 Curup Selatan

Kelurahan : Air Putih Baru

Kecamatan : Curup Selatan

Kabupaten : Rejang Lebong

Provinsi : Bengkulu

d. Kode Pos : 39112

e. Email : sdn01cursel@gmail.com

f. Status Sekolah : Negeri

g. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

h. Akreditasi : B

i. Tahun Berdiri : 1956

j. Tahun Perubahan : 2009 dan 2016

k. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi

l. Jumlah Rombel : 6 Rombel

m. Bangunan Sekolah : Permanen

n. Luas Tanah Milik : 2907 M²

4. Visi/Misi Sekolah

a. Visi

Menciptakan Siswa/i SD Negeri 11 Rejang Lebong Yang Berkarakter dan Bermutu Tinggi untuk Menjawab Tantangan Di Era Globalisasi.

b. Misi

- a. Menjadikan siswa SDN 11 Rejang Lebong yang mandiri, kuat, berdedikasi, jujur, dan bertanggung jawab.
- b. Menciptakan lingkungan sekolah yang mendorong siswa untuk memiliki semangat kerja yang tinggi.
- c. Menciptakan budaya kerja yang berfokus pada autonomi dan kualitas.
- c. Memupuk keinginan untuk berprestasi dan menciptakan budaya kompetisi yang adil dan sportif di mana seluruh warga sekolah bersaing untuk mencapai prestasi.
- d. Menumbuhkan kesadaran dan pengalaman tentang ajaran agama yang dianut sehingga terbentuk individu yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia.
- e. Menciptakan kolaborasi yang baik antara anggota sekolah dan lembaga lain yang terkait.
- f. Meningkatkan perspektif tentang disiplin dan etika dalam kehidupan sosial di sekolah, di rumah, dan di masyarakat.

c. Tujuan

- a) Setiap siswa dapat menyelesaikan atau mencapai ketuntasan pendidikan sesuai dengan SKL yang telah ditetapkan dan nilai rata-rata Ujian Akhir Sekolah.

- b) Siswa di kelas III dapat menyelesaikan calistung dengan nilai rata-rata Tes Kemampuan Dasar.
- c) Dapat menumbuhkan semangat kreatif dan berprestasi bagi semua siswa..
- d) Dapat menumbuhkan dan memantapkan program prestasi siswa.
- e) Dapat melaksanakan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang berkelanjutan;
- f) Dapat menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah;
- g) Dapat menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan; dan
- h) Dapat menumbuhkan kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan masyarakat.
- i) Dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan dan belajar berpikir, berbicara, dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari

B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Penelitian mengenai Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan. Selama proses penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai implementasi

permainan tradisional Teng-Teng Bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I, serta mengungkap faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

Proses penelitian diawali dengan mengurus perizinan penelitian kepada pihak SDN 11 Rejang Lebong. Setelah memperoleh izin dari kepala sekolah, peneliti melakukan observasi awal untuk mengenali kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia, serta pelaksanaan pembelajaran PJOK. Observasi awal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai situasi pembelajaran sekaligus menentukan fokus pengumpulan data sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui teknik observasi. Peneliti mengamati secara langsung pelaksanaan permainan tradisional Teng-Teng Bukuk pada pembelajaran PJOK di kelas I. Selama observasi, peneliti memperhatikan seluruh tahapan kegiatan pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan yang dilakukan guru, pelaksanaan permainan, pendampingan kepada peserta didik, hingga evaluasi pembelajaran. Peneliti juga mengamati keterlibatan siswa selama mengikuti permainan, kemampuan mereka dalam melakukan gerakan, interaksi antarsiswa, serta bentuk bimbingan yang diberikan guru ketika terdapat siswa yang mengalami kesulitan mengikuti permainan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu menyiapkan area bermain, memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, memperagakan gerakan, mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung, serta melakukan evaluasi melalui pengamatan terhadap keterlibatan siswa dan refleksi di akhir pembelajaran. Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengikuti permainan dengan antusias dan mampu menunjukkan perkembangan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, serta kemampuan bekerja sama selama kegiatan berlangsung.

Setelah memperoleh data melalui observasi, peneliti melanjutkan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan informan penelitian. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong, yaitu Bapak Juliyanasyah, S.Pd, sedangkan informan pendukung adalah Kepala SDN 11 Rejang Lebong, Ibu Amriyani, S.Pd. Wawancara dilakukan secara langsung menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun berdasarkan fokus penelitian sehingga data yang diperoleh lebih terarah dan mendalam.

Melalui wawancara dengan guru PJOK diperoleh informasi bahwa sebelum melaksanakan permainan Teng-Teng Bukuk, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, aturan permainan, serta menyiapkan area bermain yang aman bagi siswa. Guru menjelaskan bahwa permainan Teng-Teng

Bukuk dipilih karena mampu melatih koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan tubuh siswa. Selain mengembangkan kemampuan motorik kasar, permainan tersebut juga dinilai mampu menumbuhkan sikap kerja sama, disiplin, sportivitas, serta meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Wawancara juga menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan dilakukan secara bertahap dimulai dari persiapan, pemberian instruksi, demonstrasi gerakan, pelaksanaan permainan secara berkelompok, pendampingan guru selama kegiatan berlangsung, hingga pelaksanaan evaluasi melalui observasi dan refleksi bersama siswa. Guru menjelaskan bahwa tidak seluruh siswa memiliki kemampuan motorik dan karakteristik yang sama. Oleh karena itu, guru memberikan bimbingan secara bertahap melalui pengulangan instruksi, demonstrasi gerakan secara langsung, pemberian motivasi, serta pendampingan individual kepada siswa yang mengalami kesulitan agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Selanjutnya, wawancara dengan Kepala SDN 11 Rejang Lebong memberikan informasi mengenai dukungan sekolah terhadap implementasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah memberikan keleluasaan kepada guru untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran karena dinilai mampu mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan sosial, serta menanamkan nilai budaya kepada peserta didik. Selain itu, sekolah

juga menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai sehingga pelaksanaan permainan dapat berlangsung dengan aman dan nyaman.

Selain mengidentifikasi faktor pendukung, wawancara juga mengungkap beberapa hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan permainan. Guru PJOK menjelaskan bahwa hambatan yang sering muncul meliputi perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik siswa, kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, serta jumlah siswa yang cukup banyak sehingga membutuhkan pengawasan yang lebih intensif. Kepala sekolah menambahkan bahwa perkembangan teknologi juga menjadi tantangan karena sebagian siswa lebih tertarik memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional.

Berdasarkan informasi tersebut, peneliti memperoleh data mengenai berbagai upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan selama implementasi permainan. Guru memberikan penjelasan ulang menggunakan bahasa yang sederhana, memperagakan gerakan secara langsung, memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok agar lebih mudah dikendalikan, serta menyesuaikan waktu dan tempat pelaksanaan permainan sesuai dengan kondisi yang ada. Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru mampu melakukan penyesuaian strategi pembelajaran sehingga kegiatan tetap berjalan secara efektif.

Selain observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan dokumentasi sebagai teknik pendukung untuk memperkuat keabsahan data penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi modul ajar guru, foto-foto pelaksanaan permainan, kondisi sarana dan prasarana sekolah, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional Teng-Teng Bukuk. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai bukti pendukung terhadap data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru PJOK dan Kepala SDN 11 Rejang Lebong. Hasil triangulasi menunjukkan adanya kesesuaian informasi antar sumber maupun antar teknik pengumpulan data sehingga data yang diperoleh dinilai valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah dipilih kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami hubungan antar data. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik

kesimpulan berdasarkan hasil analisis terhadap seluruh data yang diperoleh.

Melalui rangkaian proses penelitian tersebut, diperoleh gambaran bahwa implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk di SDN 11 Rejang Lebong telah dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I. Pelaksanaan permainan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu melatih keterampilan motorik kasar siswa melalui aktivitas koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, serta kerja sama antarpeserta didik. Keberhasilan implementasi tersebut didukung oleh perencanaan guru yang baik, dukungan sekolah, antusiasme siswa, serta peran aktif guru dalam membimbing peserta didik selama proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa hambatan yang dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang tepat.

C. Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian selama kurang lebih tiga bulan mengenai "Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong", peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif, akurat, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil Observasi, Wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan Bersama informan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi permainan tradisional teng teng bukuk untuk melatih keterampilan motorik siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong

- a. Perencanaan Guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional teng-teng bukuk untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong

Dalam tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah pelaksanaan permainan, alokasi waktu, aturan permainan, serta penyiapan tempat yang aman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional Teng-Teng Bukuk tidak hanya digunakan sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang telah dirancang secara terstruktur.

Pernyataan ini disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

"Dalam merencanakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Teng-Teng Bukuk, saya terlebih dahulu menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran, yaitu melatih keterampilan motorik kasar siswa. Selanjutnya, saya menyusun

langkah-langkah kegiatan, menjelaskan aturan permainan, menyiapkan tempat yang aman, serta mengatur waktu.”⁴⁸

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pemilihan permainan Teng-Teng Bukuk didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan tersebut mampu menstimulasi berbagai aspek keterampilan motorik kasar siswa, seperti koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan gerak tubuh. Selain mengembangkan aspek motorik, permainan ini juga dinilai memiliki nilai edukatif karena dapat melatih kemampuan bekerja sama, kedisiplinan, serta meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional Teng-Teng Bukuk dinilai relevan untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK di kelas rendah sekolah dasar.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

"Saya memilih permainan Teng-Teng Bukuk sebagai media pembelajaran karena permainan ini melibatkan aktivitas gerak yang dapat menstimulasi perkembangan keterampilan motorik kasar siswa, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Selain itu, permainan ini bersifat edukatif, mudah diterapkan, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mampu meningkatkan kerja sama, disiplin, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran."⁴⁹

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Juliansyaah, Guru mata Pelajaran PJOKSDN 11 Rejang Lebong tanggal 28 April 2026, Pukul 10.12 WIB

⁴⁹ Ibid

- b. Pelaksanaan permainan tradisional dalam implementasi permainan teng-teng buku untuk melatih keterampilan motorik siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, pelaksanaan permainan teng-teng buku dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu persiapan, pemberian intruksi, pelaksanaan permainan, pendampingan guru dan evaluasi pembelajaran.

Dalam penelitian tentang permainan tradisional teng-teng buku, pelaksanaan berarti proses penerapan permainan tersebut kepada siswa melalui langkah-langkah yang sistematis, mulai dari persiapan, pemberian instruksi, kegiatan bermain, hingga pengamatan terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar siswa.

Dalam pelaksanaan permainan teng-teng buku diawali dengan tahap persiapan, yaitu menyiapkan area permainan di lapangan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Tahap persiapan ini bertujuan agar siswa memiliki ruang gerak yang aman dan memadai sehingga kegiatan permainan dapat berlangsung dengan tertib dan efektif.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Pelaksanaan permainan teng-teng buku dimulai dengan tahap persiapan, yaitu menyiapkan area permainan yaitu lapangan”⁵⁰

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar. Penyampaian aturan tidak hanya dilakukan secara lisan, tetapi juga disertai dengan demonstrasi atau pemberian contoh gerakan secara langsung. Guru memperagakan cara menyanyi, menjaga keseimbangan, mengikuti alur permainan, serta menjelaskan aturan menang dan kalah. Selain itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mencoba gerakan terlebih dahulu sebagai bentuk penguatan pemahaman sebelum permainan dimulai.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Saya menjelaskan aturan permainan teng-teng buku kepada siswa melalui penyampaian instruksi secara sederhana dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Penjelasan dilakukan dengan memberikan contoh gerakan secara langsung, seperti cara menyanyi, menjaga keseimbangan, mengikuti pola permainan, serta aturan menang kalah dalam bermain. Selain itu, Bapak memastikan pemahaman siswa dengan memberikan kesempatan untuk bertanya dan mencoba gerakan sebelum permainan dimulai.”⁵¹

⁵⁰ Ibid

⁵¹ Ibid

Pelaksanaan permainan menunjukkan bahwa tidak seluruh siswa mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Perbedaan karakteristik, kemampuan, dan tingkat perkembangan peserta didik menyebabkan adanya variasi dalam keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa mampu mengikuti aturan permainan sesuai arahan guru, sedangkan beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, mengendalikan perilaku, dan mematuhi aturan permainan. Guru juga menjelaskan bahwa terdapat siswa dengan tingkat aktivitas yang tinggi sehingga memerlukan pendampingan dan arahan secara lebih intensif agar dapat mengikuti tahapan permainan secara tertib.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Tidak seluruh siswa dapat mengikuti permainan dengan baik, karena setiap anak memiliki karakteristik, kemampuan, dan tingkat perkembangan yang berbeda. Beberapa siswa mampu mengikuti aturan permainan dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan perilaku, memahami instruksi, dan mematuhi aturan permainan. Terdapat siswa yang memiliki tingkat aktivitas lebih tinggi (hiperaktif) sehingga memerlukan pendampingan dan arahan tambahan agar dapat mengikuti tahapan permainan secara tertib.”⁵²

Dalam mengatasi berbagai kesulitan tersebut, guru memberikan bimbingan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Bentuk bimbingan yang diberikan meliputi

⁵² Ibid

pemberian contoh gerakan secara langsung, pengulangan instruksi menggunakan bahasa yang sederhana, serta pemberian motivasi agar siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Pendekatan tersebut dilakukan untuk memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Bapak membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan memberikan arahan dan pendampingan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Bimbingan dilakukan melalui pemberian contoh gerakan secara langsung, pengulangan instruksi dengan bahasa yang sederhana, serta memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri dalam mengikuti permainan.”⁵³

Selama permainan berlangsung, antusiasme siswa terlihat cukup baik. Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi dengan berpartisipasi secara aktif, mencoba setiap gerakan, mengikuti aturan permainan, serta menunggu giliran bermain dengan tertib. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan teng-teng bukok mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁵³ Ibid

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Antusias siswa selama mengikuti permainan teng-teng bukok terlihat cukup baik. Sebagian besar siswa menunjukkan minat dan keterlibatan aktif melalui keinginan untuk mencoba gerakan, mengikuti aturan permainan, serta berpartisipasi secara bergiliran.”⁵⁴

Interaksi antarsiswa selama permainan juga berlangsung secara positif. Siswa saling bekerja sama, berkomunikasi, memberikan dukungan kepada teman, serta belajar menghargai aturan permainan secara bergantian. Meskipun terdapat perbedaan karakter dan kemampuan dalam mengendalikan perilaku, permainan ini mampu menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, membangun sikap disiplin, serta menanamkan nilai kerja sama dan sportivitas.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Interaksi antarsiswa selama permainan teng-teng bukok berlangsung menunjukkan adanya kerja sama dan komunikasi sosial yang positif. Siswa saling memperhatikan, memberikan dukungan, serta belajar mengikuti aturan bermain secara bergantian. Meskipun terdapat beberapa perbedaan karakter dan kemampuan dalam mengendalikan perilaku, kegiatan permainan membantu siswa mengembangkan kemampuan bersosialisasi, menghargai teman, serta membangun sikap disiplin selama mengikuti aktivitas bersama.”⁵⁵

⁵⁴ Ibid

⁵⁵ Ibid

Berdasarkan hasil wawancara, permainan teng-teng bukk dilaksanakan secara berkelompok dengan durasi sekitar 10 menit untuk setiap putaran permainan. Setelah kegiatan selesai, guru menutup pembelajaran dengan mengajak seluruh siswa berkumpul untuk melakukan refleksi singkat mengenai pengalaman yang diperoleh selama bermain. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa, menyampaikan pesan tentang pentingnya kerja sama dan sportivitas, kemudian menutup kegiatan dengan salam.

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Permainan dilakukan secara berkelompok dan biasanya satu putaran sekitar 10 menit, tergantung penjaga gerbangnya juga sih cepat atau lambat menangkap yang kalah”⁵⁶

Selanjutnya, evaluasi pembelajaran dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan siswa selama permainan berlangsung. Guru juga melakukan refleksi singkat bersama siswa untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman belajar yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki pelaksanaan pembelajaran serta menyesuaikan strategi pembelajaran pada kegiatan berikutnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

⁵⁶ Ibid

Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong:

“Setelah permainan selesai, saya mengajak siswa berkumpul dan melakukan refleksi singkat. Saya memberikan apresiasi atas partisipasi mereka, menyampaikan pesan tentang nilai kerja sama dan sportivitas, lalu menutup kegiatan dengan salam.”⁵⁷

2. Faktor-faktor Mendukung dan menghambat implementasi permainan tradisional teng-teng bukok dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

a. Faktor Pendukung Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk dalam Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, diperoleh informasi bahwa implementasi permainan tradisional teng-teng bukok dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong didukung oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut meliputi dukungan pihak sekolah, antusiasme siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta peran aktif guru dalam membimbing pelaksanaan permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK, diperoleh informasi bahwa keberhasilan pelaksanaan permainan teng-teng

⁵⁷ Ibid

bukuk didukung oleh adanya dukungan dari pihak sekolah, minat siswa yang tinggi terhadap permainan tradisional, tersedianya area bermain yang memadai, serta keterlibatan guru dalam membimbing siswa selama permainan berlangsung.

Pernyataan tersebut disampaikan langsung oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd selaku guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong sebagai berikut.

"Adanya dukungan dari pihak sekolah, minat siswa, ketersediaan tempat bermain, serta peran guru dalam mengenalkan dan membimbing permainan."⁵⁸

Hasil wawancara dengan Kepala SDN 11 Rejang Lebong menunjukkan bahwa sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Sekolah memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, termasuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan sosial, serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa.

Pernyataan tersebut disampaikan oleh Ibu Amriyani, S.Pd selaku Kepala SDN 11 Rejang Lebong sebagai berikut.

"Sekolah memberikan kesempatan kepada guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran

⁵⁸ Wawancara dengan Bapak Juliyansyah, S.Pd, Guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong, di SDN 11 Rejang Lebong, 28 April 2026 Pukul 09.45 WIB

karena dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial, motorik, serta menanamkan nilai budaya kepada siswa."⁵⁹

Selain memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih metode pembelajaran, sekolah juga mendukung pelaksanaan permainan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan berlangsung. Meskipun fasilitas yang tersedia masih sederhana, area bermain yang dimiliki sekolah dinilai cukup aman dan memadai untuk pelaksanaan permainan tradisional.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Kepala SDN 11 Rejang Lebong berikut.

"Sekolah mendukung guru dalam menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Dukungan tersebut diberikan melalui kebebasan guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai, termasuk memanfaatkan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan siswa, kerja sama, serta mengenalkan nilai budaya."⁶⁰

Menurut Kepala Sekolah, implementasi permainan teng-teng bukok di kelas I telah berjalan dengan baik karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap belajar melalui bermain. Permainan tersebut mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar, melatih keseimbangan dan koordinasi gerak, menumbuhkan kerja sama, kedisiplinan,

⁵⁹ Wawancara dengan Ibu Amriyani, S.Pd, Kepala SDN 11 Rejang Lebong, di SDN 11 Rejang Lebong, 28 April 2026

⁶⁰ Ibid

sportivitas, serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut disampaikan sebagai berikut.

"Penerapan permainan teng-teng bukk di kelas I dinilai cukup baik karena sesuai dengan karakteristik siswa yang masih membutuhkan kegiatan belajar melalui bermain. Permainan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar, kerja sama, kedisiplinan, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan."⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mendukung implementasi permainan tradisional teng-teng bukk meliputi adanya dukungan dari pihak sekolah melalui kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis permainan, tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti permainan, serta peran aktif guru dalam memberikan arahan, pendampingan, dan motivasi kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Keempat faktor tersebut saling mendukung sehingga pelaksanaan permainan dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa dapat tercapai secara optimal.

- b. Faktor Penghambat Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk dalam Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong

⁶¹ Ibid

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, implementasi permainan tradisional teng-teng bukok masih menghadapi beberapa hambatan yang memengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan. Hambatan tersebut berasal dari karakteristik peserta didik maupun faktor teknis selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa hambatan yang paling sering ditemui adalah adanya perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik siswa, belum meratanya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, serta jumlah siswa yang cukup banyak sehingga membutuhkan pengawasan yang lebih intensif.

Pernyataan tersebut disampaikan langsung oleh Bapak Juliyanasyah, S.Pd sebagai berikut.

"Hambatan yang sering dihadapi dalam pelaksanaan permainan teng-teng bukok yaitu perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik siswa, masih ada siswa yang belum memahami aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, serta jumlah siswa yang cukup banyak sehingga memerlukan pengawasan lebih intensif."⁶²

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Kepala SDN 11 Rejang Lebong yang menyatakan bahwa selain keterbatasan waktu dan fasilitas pendukung, perkembangan teknologi juga menjadi salah satu tantangan karena sebagian siswa lebih tertarik memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional.

⁶² Wawancara dengan Bapak Juliyanasyah, S.Pd, Guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong, di SDN 11 Rejang Lebong, 28 April 2026.

Pernyataan tersebut disampaikan sebagai berikut.

"Permainan teng-teng bukok memberikan banyak manfaat bagi siswa, seperti melatih keterampilan motorik kasar, meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh, menumbuhkan kerja sama, kedisiplinan, sportivitas, serta membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, hambatan yang dihadapi sekolah antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap aturan permainan, keterbatasan fasilitas pendukung, serta perkembangan teknologi yang membuat sebagian siswa lebih tertarik pada permainan modern dibandingkan permainan tradisional."⁶³

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru melakukan beberapa upaya, yaitu menjelaskan kembali aturan permainan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, memberikan contoh gerakan secara langsung, mendampingi siswa yang mengalami kesulitan, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, serta menyesuaikan waktu dan tempat pelaksanaan permainan dengan kondisi yang ada.

Pernyataan tersebut disampaikan oleh Bapak Juliyansyah, S.Pd sebagai berikut.

"Untuk mengatasi hambatan tersebut, saya menjelaskan kembali aturan permainan dengan bahasa yang sederhana, memberikan contoh gerakan secara langsung, mendampingi siswa yang mengalami kesulitan,

⁶³ Wawancara dengan Ibu Amriyani, S.Pd, Kepala SDN 11 Rejang Lebong, di SDN 11 Rejang Lebong, 28 April 2026

membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, serta menyesuaikan waktu dan tempat pelaksanaan sesuai kondisi yang ada."⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menghambat implementasi permainan tradisional teng-teng buku meliputi perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik siswa, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, jumlah siswa yang cukup banyak, keterbatasan fasilitas pendukung, serta pengaruh perkembangan teknologi yang menyebabkan sebagian siswa lebih tertarik pada permainan modern. Meskipun demikian, berbagai upaya yang dilakukan guru, seperti pemberian penjelasan ulang, demonstrasi gerakan, pendampingan secara langsung, pembagian kelompok, serta penyesuaian waktu dan tempat pelaksanaan, mampu meminimalkan hambatan tersebut sehingga implementasi permainan tetap dapat berlangsung secara efektif dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini disusun berdasarkan temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung di SDN 11 Rejang Lebong. Pembahasan dilakukan dengan menghubungkan hasil penelitian dengan teori-teori yang telah

⁶⁴ Wawancara dengan Bapak Juliyansyah, S.Pd, Guru PJOK SDN 11 Rejang Lebong, di SDN 11 Rejang Lebong, 28 April 2026.

dikemukakan pada kajian pustaka sehingga dapat diketahui kesesuaian antara teori dan praktik di lapangan.

1. Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong

a. Perencanaan Guru dalam Mengimplementasikan Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk

Berdasarkan hasil penelitian, tahap perencanaan implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk telah dilakukan secara sistematis. Guru terlebih dahulu menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, aturan permainan, serta menyiapkan tempat bermain yang aman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I. Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya dimanfaatkan sebagai kegiatan bermain semata, tetapi telah dirancang sebagai strategi pembelajaran yang memiliki tujuan pendidikan yang jelas.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan tujuan, materi, metode, media, serta langkah-langkah pembelajaran agar proses belajar berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perencanaan yang baik akan memudahkan guru dalam mengelola kegiatan

pembelajaran sehingga seluruh aktivitas yang dilakukan memiliki arah dan tujuan yang jelas.⁶⁵

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru memilih permainan Teng-Teng Bukuk karena mampu melatih berbagai aspek keterampilan motorik kasar, seperti koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan tubuh. Selain itu, permainan tersebut mampu menanamkan nilai kerja sama, disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang secara optimal apabila anak memperoleh kesempatan melakukan aktivitas fisik yang melibatkan berbagai gerakan tubuh secara langsung melalui kegiatan bermain.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk diawali oleh adanya perencanaan pembelajaran yang matang. Perencanaan tersebut menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa dapat dicapai secara optimal.

b. Pelaksanaan Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan permainan Teng-Teng Bukuk dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pemberian instruksi, pelaksanaan permainan, pendampingan guru, dan evaluasi pembelajaran. Guru memulai kegiatan dengan menyiapkan

⁶⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 100.

lapangan sebagai area bermain, kemudian menjelaskan aturan permainan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa. Guru juga memberikan demonstrasi secara langsung agar siswa memahami setiap tahapan permainan sebelum kegiatan dimulai.

Pelaksanaan tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Guru tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga memberikan contoh, membimbing, memotivasi, serta mendampingi siswa selama proses permainan berlangsung. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami aturan permainan sekaligus meningkatkan keberanian untuk berpartisipasi aktif.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori Djamarah dan Zain yang menyatakan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, sekaligus pengelola pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif.⁶⁶

Selama pelaksanaan permainan, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif mengikuti permainan, bekerja sama dengan teman, mematuhi aturan, serta menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi yang baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional Teng-Teng Bukuk mampu

⁶⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 45.

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan motorik dan sosial peserta didik.

Namun demikian, hasil penelitian juga menemukan bahwa tidak seluruh siswa dapat mengikuti permainan dengan baik. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami instruksi, mengendalikan perilaku, serta mengikuti aturan permainan. Guru mengatasi kondisi tersebut dengan memberikan pendampingan secara bertahap, mengulang penjelasan, memberikan contoh gerakan secara langsung, serta memberikan motivasi kepada siswa. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan karakteristik dan kemampuan setiap peserta didik.

Pada akhir kegiatan, guru melaksanakan evaluasi melalui observasi terhadap keterlibatan siswa selama permainan berlangsung dan melakukan refleksi bersama siswa. Evaluasi tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses implementasi permainan tradisional telah dilaksanakan secara utuh mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk mampu melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, kerja sama, serta keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Mendukung dan Menghambat Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk dalam Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong

a. Faktor Pendukung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk didukung oleh beberapa faktor, yaitu dukungan pihak sekolah, antusiasme siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta peran aktif guru dalam membimbing kegiatan pembelajaran.

Dukungan dari pihak sekolah diwujudkan melalui kebijakan yang memberikan keleluasaan kepada guru untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Selain itu, sekolah menyediakan lapangan yang cukup memadai sebagai tempat pelaksanaan permainan sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan aman dan nyaman.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Mulyadi yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi suatu program dipengaruhi oleh adanya dukungan organisasi, tersedianya sumber daya, serta kerja sama seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini, dukungan kepala sekolah

dan guru menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan implementasi permainan tradisional.

Selain dukungan sekolah, tingginya antusiasme siswa juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan permainan. Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi untuk mengikuti permainan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar membuat siswa lebih mudah terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Peran guru juga menjadi faktor pendukung utama. Guru secara aktif memberikan arahan, demonstrasi, motivasi, serta pendampingan kepada siswa selama permainan berlangsung. Peran tersebut membuat siswa yang mengalami kesulitan tetap dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing.⁶⁷

Dengan demikian, keberhasilan implementasi permainan Teng-Teng Bukuk tidak hanya dipengaruhi oleh permainan itu sendiri, tetapi juga oleh dukungan sekolah, kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, dan antusiasme peserta didik yang saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

b. Faktor Penghambat

⁶⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 124.

Selain faktor pendukung, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa faktor yang menghambat implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk. Hambatan tersebut meliputi perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik siswa, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, jumlah siswa yang cukup banyak, keterbatasan fasilitas pendukung, serta pengaruh perkembangan teknologi yang menyebabkan sebagian siswa lebih tertarik pada permainan modern.

Perbedaan karakteristik siswa menjadi hambatan yang paling sering ditemui selama pelaksanaan permainan. Tidak semua siswa memiliki kemampuan motorik dan tingkat konsentrasi yang sama sehingga guru harus memberikan pendampingan secara individual kepada beberapa siswa yang mengalami kesulitan.

Keterbatasan waktu pembelajaran juga memengaruhi pelaksanaan permainan karena guru harus menyesuaikan kegiatan dengan alokasi waktu mata pelajaran PJOK. Selain itu, kondisi cuaca yang tidak menentu sering menjadi kendala mengingat permainan dilakukan di luar ruangan.

Temuan ini sesuai dengan pendapat Mulyadi yang menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh faktor pendukung maupun faktor penghambat yang berasal dari lingkungan organisasi, sumber daya, serta kondisi pelaksanaan program. Apabila hambatan

tidak dikelola dengan baik, maka tujuan implementasi akan sulit tercapai secara optimal.⁶⁸

Meskipun demikian, guru melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut, yaitu memberikan penjelasan ulang mengenai aturan permainan, memperagakan gerakan secara langsung, mendampingi siswa yang mengalami kesulitan, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, serta menyesuaikan waktu dan tempat pelaksanaan sesuai dengan kondisi yang ada. Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru mampu melakukan penyesuaian strategi pembelajaran sehingga kegiatan tetap berjalan secara efektif.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk di SDN 11 Rejang Lebong telah berjalan dengan baik. Perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, dukungan sekolah, serta peran aktif guru menjadi faktor utama keberhasilan implementasi. Meskipun masih terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui strategi pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran, yaitu melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I, dapat tercapai dengan baik.

⁶⁸ Mulyadi, Implementasi Organisasi (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015), hlm. 68.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai **Implementasi Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 Rejang Lebong**, yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong.

Implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong telah dilaksanakan dengan baik melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan langkah-langkah permainan, aturan bermain, alokasi waktu, serta area permainan yang aman sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, memperagakan gerakan, membimbing siswa selama kegiatan berlangsung, serta memberikan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, guru melakukan pengamatan terhadap keterlibatan dan perkembangan siswa serta melaksanakan refleksi sebagai dasar perbaikan pembelajaran.

berikutnya. Implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk terbukti mampu melatih keterampilan motorik kasar siswa, yang ditunjukkan melalui berkembangnya kemampuan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, kekuatan tubuh, serta meningkatnya kerja sama, kedisiplinan, sportivitas, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Implementasi permainan tradisional Teng-Teng Bukuk dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas I SDN 11 Rejang Lebong dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat.

Faktor pendukung meliputi dukungan dari pihak sekolah terhadap penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan, tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, serta peran aktif guru dalam memberikan arahan, demonstrasi, motivasi, dan pendampingan selama permainan berlangsung. Adapun faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan fisik dan karakteristik peserta didik, belum meratanya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi cuaca yang tidak menentu, jumlah siswa yang cukup banyak, keterbatasan fasilitas pendukung, serta pengaruh perkembangan teknologi yang menyebabkan sebagian siswa lebih tertarik pada permainan modern. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui pemberian penjelasan ulang, demonstrasi gerakan, pendampingan secara individual, pembagian

kelompok, serta penyesuaian waktu dan tempat pelaksanaan sehingga implementasi permainan tetap dapat berjalan secara efektif dalam melatih keterampilan motorik kasar siswa.

B. SARAN

1. Saran untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat terus memberikan dukungan terhadap penerapan permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pemberian kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis aktivitas fisik, serta memasukkan kegiatan permainan tradisional sebagai bagian dari program pembelajaran maupun kegiatan sekolah.

Selain itu, sekolah diharapkan dapat mempertahankan dan mengembangkan penggunaan permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian budaya lokal sekaligus sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Saran untuk Guru PJOK

Guru PJOK diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan permainan tradisional, khususnya permainan teng-teng bukuk, sebagai alternatif metode pembelajaran untuk

meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa. Guru perlu melakukan perencanaan yang lebih matang dengan menyesuaikan aturan permainan berdasarkan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan secara optimal.

Selain itu, guru diharapkan dapat memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami aturan maupun melakukan gerakan permainan. Guru juga perlu melakukan variasi dalam pelaksanaan permainan agar kegiatan tetap menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk aktif bergerak.

3. Saran untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan permainan tradisional teng-teng bucu dengan penuh semangat, disiplin, dan tanggung jawab. Siswa hendaknya memanfaatkan kegiatan permainan sebagai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan fisik, belajar bekerja sama, mengikuti aturan, serta mengembangkan sikap sportivitas dalam bermain.

Selain itu, siswa diharapkan dapat menjaga dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal serta tidak hanya bergantung pada permainan modern, tetapi juga aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kerja sama bersama teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Mar'atul, Trisnar Adi Prabowo, Asyidika Vito Indarto, Adhi Yunus Febriansyah, dan Abdulloh Azzam Arrosyid. *"Implementation of the Traditional Game 'Ular Naga' for Locomotor Movement of 4–5 Year Old Children."* Jurnal Pendidikan Jasmani 6, no. 1 (2025): 119–128.
- Aisyah, Siti. *"Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak."* Jurnal Golden Age 7, no. 2 (2023): 214–223.
- Amri, Min, Larassati Dita Mei 2025, *Wawancara*.
- Anggriani, Melinda, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B TK Bola Pangana Kecamatan Pipikoro", (*Skripsi, Pangana: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, 2019).
- Ardillah, Hairul Anamlia, "Pengaruh Kecerdasan Emosional," Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Social Terhadap Pemahaman Akuntansi", *Jurnal sains terapan*, Vol.2, No.1, Juni issn 2406-8810.
- Bharata ,Widodo," Penerapan Group Investigation Sebagai Alternatif Untuk Mengembangkan Soft Skills Kerjasama Tim", *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, Vol. 2, No. 4, Desember 2022.
- Creswell, John W., dan Cheryl N. Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2018
- Darmawati, Novia Budhiarini, dan Choiriyah Widyasari. *"Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini."* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 6 (2022).
- Dheasari, Agustiarini Eka. *"Perbandingan Perkembangan Motorik Kasar Anak di Desa dan Kota Berdasarkan Jenis Kelamin."* Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak 1, no. 1 (2020).
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Fadila, "Mengembangkan Motivasi Belajar Melalui Locus Of Control dan Self Esteem", *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* vol.1, no 01 Desember 2016.

- Gallahue, David L., dan John C. Ozmun. *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. 7th ed. New York: McGraw-Hill, 2012.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Hayati, Siti Nur , Putro, Khamim Zarkasih” Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 4, No 1, Mei 2021.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Iswinarti. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press, 2017.
- Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. Sosial Budaya, 2020.
- Karim, Muhammad Busyro Wifroh, Siti Herlinah” Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif “, *Jurnal Pendidikan trunojoyo*, Vol 1, No 2, Oktober 2014.
- Karmila, Desi. "Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar di TK." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 6 (2024): 1577–1590.
- Khofifah Barokah, “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Baiti Jannati, Kecamatan Tangerang Barat Kota Pekan Baru” (*Skripsi, Pekan Baru: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau*, 2022).
- Kiram, Yanuar, *Belajar Keterampilan Motorik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).
- Kurniati, Nia, dan Nurhayati. "Implementasi Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 1860–1871.
- Lincoln, Yvonna S., dan Egon G. Guba. *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications, 1985.
- Mahfud, Imam, Yuliandra Rizki, “Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun”, *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember; Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 1 Januari 2020.

- Mahmud, Bonita, "Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 12, No. 1, Juni 2018.
- Mahrus, Anggraeni Mira Natika, Silmi ,Idam Matus, "Pengaruh *Authentic Learning* Berbasis Lingkungan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah IPA", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 9, No.1
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Mulyadi. *Implementasi Organisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyana, Yosep, M. Pd, Dr. Anggi Setia Lengcara, M. Pd, *Permainan Tradisional* (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019).
- Mulyani ,Wiwit, "Peran Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Di TK Melati Rejosari Mataram Lampung Tengah", (*Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 2018).
- Nana Ulin, "Manajemen Waktu Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Pada TK Dharma Wanita 1 Baleturi", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2, Desember 2020, 81-94.
- Nasihudin, Hariyadin Pengembangan keterampilan keterampilan dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan* Vol. 2 No. 4 p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920 (April 2021).
- Ninggrum, Indah Kusuma, "Implementasi Konseling Individual Dengan Teknik Modelling Dalam Meningkatkan Keterampilan Berempati Peserta Didik Di SMKN 1 Kotabumi Lampung Utara". (*Skripsi, Lampung Utara: Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan lampung*, 2023).
- Padang, Dahlia, Herawati P Julita, "Pengembangan Percaya Diri Anak Melalui Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Gerakan", *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, Tahun 2023.

- Putri , Arwita Rambe, Riris Nurkholidah, Nuraini, Intan Lilis, Pinta Rojulani Lubis, Rahmi, “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi”, *Jurnal Pendidikan* Vol. 5, No. 2, Agustus 2023.
- Rahayu, Nanik, Putri H Saniyya, Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, Nurbani Khalid, ”Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran Dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Music, dan Bahasa”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No.1, Maret, 2023, pp. 89-96.
- Rahmayanty Dinny, Wahyuni Eka, Fridani Lara, “Mengenal Pentingnya Perawatan Diri (Self Care) Bagi Konselor Dalam Menghadapi Stres”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, June 2021.
- Rohmatin Titik , Wulan Budhi Rahayu Sri,” Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Status Ekonomi Keluarga”, *Premiere Educantum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 9 (2) 172 – 180 Desember 2019.
- Santika, Hera, ”Dampak Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 RA Ummatan Wahidah.”(*Skripsi, Curup: Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri*, 2024).
- Saputra, Setia Yunus. ”Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Disekolah Dasar”, *else (elementary school education journal)*, Vol 1, No 1, Agustus 2017.
- Sasmiah, ”Permainan Catch Me Menstimulasi Perkembangan Anak”, *early childhood education Journal of Indonesia*, Vol. 2, No. 2 (2018).
- Sholihah ,Wardatus, Pertiwi, Eky Prasetya, Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Irama Pada Kelompok B DI TK AL-HIDAYAH 85 Ambulu Jember, *Journal of Early Childhood And Inclusive Education*, Vol. 4, No. 1, Desember 2020.
- Solihat Manap, “Adaptasi Komunikasi Dan Budaya Mahasiswa Asing Program Internasional Di Universitas Komputer Indonesia (Unikom) Bandung”, *Jurnal Common*, Vol. 2, No. 1, Juli 2018.
- Suatini Ni Kadek Ayu, ”Langkah-Langkah Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa”, *jurnal: jayapanguspress. org index. php kamajaya*, Vol. 2. No. 1, 2019.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Sumantri. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

Tarigan, Brama Prameswara, Najicha, Fatma Ulfatun, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Milenial Yang Bertanggung Jawab", *Jurnal Borneo*, Vol. 7, No. 1, juni, 2023.

Tedi, William, "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau", (*Skripsi, Pontianak: Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak*. Tahun 2018).

Uliyah, Asnul, Isnawati Zakiyah, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Shaut AL-'Arabiyan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2019.

Wahyu, Muhammad Nur, Sutiarso, Sugeng, Bharata ,Haninda, "Pembelajaran Soft Skill Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 04, No.01, Mei 2020, pp. 406-413.

Waskita, Deden Thosin, Candra Mochamad Surya, Regina Febriana, "Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak usia 3-4 Tahun", *Jurnal Tahsinia*, Vol. 3, No. 1, April 2022.

Widiana Wika., Rudsiyani Isti., Kusumawardani Ratih, "Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10, No. 3, Tahun 2022.

Sholihah ,Wardatus, Pertiwi, Eky Prasetya., Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Irama Pada Kelompok B DI TK AL-HIDAYAH 85 Ambulu Jember, *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, Vol. 4, No. 1, Desember 2020.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1: SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 618 Tahun 2025 Tentang	
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup, 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr Dita Larassati tanggal 30 September 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025
MEMUTUSKAN :	
Menetapkan	
Pertama	1. Dr. Fadilla, MPd 197609142008012011 2. Febriansyah, M.Pd 199002042019031006
Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Dita Larassati N I M : 22591050 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Permauanan Tradisional Teng – Teng Bukuk terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas I SDN 11 RL	
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 30 September 2025 Dekan,  Sutarto	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama; 4. Mahasiswa yang bersangkutan	

Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Penelitian

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
--	--

Nomor	: 381 /In.34/FT/PP.00.9/04/2026	14 April 2026
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

**Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**

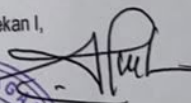
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Dita Larassati
Nim	: 22591050
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh permainan tradisional teng-teng bukok terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 17 April s.d 17 Juli 2026
Tempat Penelitian	: SDN 11 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19814020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor: 503/138/IP/DPMPTSP/IV/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor: 381/In.34/FS/PP.00.9/04/2026 tanggal 14 April 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Dita Larassati / Talang Donok, 9 April 2004
NIM	: 22591050
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: S1 PGMI /Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong "
Lokasi Penelitian	: SDN 11 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 15 April 2026 s.d 15 Juli 2026
Penanggung Jawab	: Dekan Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 15 April 2026

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Pdt. Sekretaris,




ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
 Penata Tingkat I/ III.d
 NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:

1. Dekan IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SDN 11 RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.2/ 60/ KP/SDN.11/RL/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 11 Rejang Lebong dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

NIM : 22591050

Program studi/fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tempat Penelitian : SD Negeri 11 Rejang Lebong

Nama tersebut telah melaksanakan penelitian dengan judul
 “ Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk
 Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11
 Rejang Lebong “ yang dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya
 untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 17 Juni 2026

Ka. SDN 11 Rejang Lebong

Amriyani
NIP: 19961012 198912 2 002

Lampiran 5: Surat Keterangan Telah Wawancara

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amriyani, S.Pd

NIP : 19961012 198912 2 002

Jabatan : Kepala sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Ka, SDN 11 Rejang Lebong

Amriyani, S.Pd
NIP: 19961012 198912 2 002

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juliansyah, S.Pd

NIP :

Jabatan : Guru PJOK

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Guru PJOK SDN 11 RL

Juliansyah, S.Pd

NIP:

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zafira Azzahra

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Zafira Azzahra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Arga

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

M. Arga

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asyifa Saqila

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Asyifa Saqila

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizki Ridlo

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Rizki Ridlo

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naura Putri

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Naura Putri

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Galih

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

M. Galih

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mhardika EL

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Mhardika EL

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edwar Oscar

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Edwar Oscar

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Gibran

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

M. Gibran

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Ewa

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

M. Ewa

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aqila Qalesya

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Aqila Qalesya

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adelia Meyza

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Adelia Meyza

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AL- Azam

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

A AL- Azam

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asyifa Anindia

Kelas : 1

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dita Larassati

Nim : 22591050

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan wawancara dalam rangka Menyusun skripsi berjudul “
Implementasi Permainan Tradisional Teng-teng Bukuk Untuk Melatih
Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini dengan sebenarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2026

Siswa

Asyifa Anindia

Lampiran 6: Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara**Pedoman wawancara Guru PJOK (Informan Utama)**

Nama :
 Jabatan:
 Hari tanggal :
 Waktu :
 Tempat :

a. Fokus 1 Perencanaan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Bagaimana Bapak merencanakan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional teng-teng bukuk?		
2	Apa alasan Bapak memilih permainan teng-teng bukuk sebagai salah satu media pembelajaran?		
3	Apakah permainan ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
4	Bagaimana Bapak menyusun langkah-langkah pelaksanaan permainan?		
5	Apa saja alat dan bahan yang dipersiapkan sebelum kegiatan berlangsung?		

6	Bagaimana Bapak menentukan aturan permainan agar mudah dipahami siswa?		
7	Apakah Bapak menyesuaikan permainan dengan karakteristik siswa kelas I?		
8	Bagaimana cara Bapak memastikan keamanan siswa selama bermain?		
9	Apakah permainan ini sudah tercantum dalam modul ajar atau perangkat pembelajaran?		
10	Bagaimana bentuk penilaian yang Bapak gunakan selama kegiatan berlangsung?		

b. Fokus 2 pelaksanaan permainan

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Bagaimana pelaksanaan permainan teng-teng bukuk dimulai?		
2	Bagaimana cara Bapak menjelaskan aturan permainan kepada siswa?		
3	Apakah seluruh siswa mengikuti permainan		

	dengan baik?		
4	Bagaimana cara Bapak membimbing siswa yang mengalami kesulitan?		
5	Bagaimana antusias siswa selama mengikuti permainan?		
6	Bagaimana interaksi antarsiswa selama permainan berlangsung?		
7	Apakah permainan dilakukan secara individu atau kelompok?		
8	Berapa lama waktu yang dhabaktuhkan dalam satu kali kegiatan?		
9	Bagaimana cara Bapak menutup kegiatan setelah permainan selesai?		
10	Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan berlangsung?		

c. Fokus 3 keterampilan Motorik Kasar

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Menurut Bapak, apakah permainan teng-teng bukok dapat melatih kemampuan berlari siswa?		
2	Bagaimana perkembangan		

	kemampuan melompat siswa setelah mengikuti permainan?		
3	Apakah kemampuan menjaga keseimbangan siswa mengalami perubahan? Bagaimana koordinasi gerakan tubuh siswa selama bermain?		
4	Apakah siswa menjadi lebih lincah setelah beberapa kali mengikuti permainan?		
5	Bagaimana cara Bapak mengetahui perkembangan motorik kasar siswa?		
6	Indikator apa yang paling terlihat mengalami peningkatan		
7	Apakah semua siswa menunjukkan perkembangan yang sama? Mengapa?		

d. Fokus 4 Faktor pendukung dan penghambat

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Apa saja faktor yang mendukung pelaksanaan permainan teng-teng		

	bukuk di sekolah?		
2	Bagaimana dukungan dari kepala sekolah terhadap kegiatan ini?		
3	Apakah sarana dan prasarana sudah memadai? Hambatan apa saja yang sering muncul selama kegiatan berlangsung?		
4	Bagaimana cara Bapak mengatasi hambatan tersebut? Apakah cuaca memengaruhi pelaksanaan permainan?		
5	Apakah karakteristik siswa menjadi kendala dalam pelaksanaan permainan?		
6	Menurut Bapak, apa yang perlu ditingkatkan agar permainan ini dapat diterapkan dengan lebih baik?		

Pedoman wawancara Kepala Sekolah

Nama :
 Jabatan :
 Hari tanggal :
 Waktu :
 Tempat :

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Bagaimana kebijakan sekolah mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran?		
2	Apakah sekolah mendukung guru menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran?		
3	Bagaimana dukungan sekolah terhadap pengembangan keterampilan motorik kasar siswa?		
4	Apakah sekolah menyediakan sarana untuk kegiatan permainan tradisional?		
5	Bagaimana pendapat Bapak/Bapak mengenai penerapan permainan teng-teng bukok di kelas I?		
6	Menurut Bapak/Bapak, apa manfaat permainan		

	tersebut bagi siswa?		
7	Hambatan apa yang dihadapi sekolah dalam melaksanakan permainan tradisional?		
8	Apa upaya sekolah dalam mengatasi hambatan tersebut?		

Pedoman Wawancara siswa kelas 1

Nama :

Umur:

No	Pertanyaan	Jawaban Informan	Catatan
1	Apakah kamu senang bermain teng-teng bukok?		
2	Apa yang paling kamu sukai dari permainan ini?		
3	Apakah aturan permainannya mudah dipahami?		
4	Apakah kamu senang bermain bersama teman-teman?		
5	Apakah kamu pernah kesulitan menjaga keseimbangan?		
6	Bagaimana perasaanmu setelah selesai bermain?		
7	Apakah kamu ingin bermain teng-teng bukok lagi pada pembelajaran berikutnya?		

	Mengapa?		
--	----------	--	--

Lampiran 7 : Pedoman Observasi

Pedoman Observasi**c. Observasi Perencanaan Guru**

No	Aspek yang diamati	Indikator pengamat	Hasil Observasi	Catatan
1	Persiapan pembelajaran	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran (Modul Ajar)		
2	Persiapan media	Guru menyiapkan tempat bermain		
3	Tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan kegiatan permainan		
4	Aturan permainan	Guru menjelaskan aturan bermain secara jelas		
5	Keamanan	Guru memastikan area bermain aman bagi siswa		

**d. Observasi Pelaksanaan Permainan Tradisional Teng-teng
bukuk**

No	Aspek yang diamati	Indikator pengamatan	Hasil observasi
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dan memberikan motivasi	
2	Demonstrasi	Guru memperagakan cara permainan teng-teng bukuk	

3	Pelaksanaan permainan	Siswa mengikuti permainan sesuai aturan	
4	Pendampingan guru	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung	
5	Interaksi	Terjadi komunikasi yang sangat baik antara guru dan siswa	
6	Evaluasi	Guru memberikan umpan balik setelah permainan	

Observasi keterampilan motorik

Observasi faktor pendukung

[illegible]

No	Aspek	Hasil Observasi	Catatan
1	Antusias siswa		
2	Kesiapan Guru		
3	Kondisi Lapangan		
4	Dukungan Sekolah		
5	Cuaca Saat bermain		

Faktor penghambat

No	Faktor Penghambat	Hasil Pengamatan
1	Lapangan sempit/licin	
2	Cuaca	
3	Siswa sulit mengikuti aturan	

Lampiran 8: Pedoman Dokumentasi

Pedoman Dokumentasi**e. Identitas Dokumentasi**

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Kegiatan :

Dokumentator :

f. Daftar Dokumen yang dikumpulkan**i. Dokumen Administrasi Sekolah**

No	Dokumen	Tujuan Dokumentasi	Keterangan
1	Profil SDN 11 Rejang Lebong	Mengetahui Gambaran umum sekolah	
2	Visi dan Misi Sekolah	Mengetahui arah kebijakan sekolah	
3	Struktur organisasi	Data pendukung penelitian	
4	Data Guru	Mengetahui informan penelitian	
5	Data Jumlah Kelas 1	Mengetahui subjek penelitian	
6	Jadwal Pelajaran	Mengetahui waktu pelaksanaan penelitian	

ii. Dokumen perencanaan pembelajaran

No	Dokumen	Tujuan Dokumentasi	Keterangan
	Modul Ajar	Melihat perencanaan guru	
	Tujuan Pembelajaran	Mengetahui capaian pembelajaran	
	Alur kegiatan pembelajaran	Melihat Langkah-langkah kegiatan	
	Media Pembelajaran	Melihat apa yang digunakan	
	Penilaian	Mengetahui bentuk evaluasi guru	

	Pembelajaran		
--	---------------------	--	--

**Dokumentasi pelaksanaan permainan Tradisional Teng-Teng Bukuk
(Bentuk foto)**

1. Guru membuka pembelajaran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menjelaskan aturan permainan
4. Guru menggambarkan contoh cara bermain
5. Siswa melakukan pemanasan sebelum bermain
6. Siswa mengikuti permainan
7. Guru membimbing siswa yang kesulitan
8. Guru memberikan motivasi kepada siswa
9. Foto Bersama setelah permainan selesai

2. Dokumentasi keterampilan motorik siswa

No	Aspek Motorik	Dokumentasi yang diambil	Catatan
1	Berjalan	Foto siswa yang jalan sambil memegang bahu teman dan bernyanyi	
2	Berlari	Foto siswa berlari menghindari penangkapan	
3	Keseimbangan	Foto siswa tidak terjatuh pada saat bermain	
4	Koordinasi Gerak tubuh	Foto perpindahan Gerak	
5	Kelincahan	Foto siswa menyelesaikan permainan	
6	Kecepatan reaksi	Foto siswa bereaksi saat melewati gerbang	
7	Kekuatan otot	Foto siswa saat berlari	
8	Daya tahan Tubuh	Foto siswa saat selesai bermain	

3. Dokumentasi Faktor Pendukung

No	Dokumentasi	Tujuan	Catatan
1	kondisi halaman sekolah	Melihat kelayakan tempat bermain	
2	Antusias siswa	Mendukung hasil observasi	
3	Guru pendamping siswa	Menunjukkan peran guru	
4	Dukungan kepala sekolah	Bukti dukungan kepala sekolah	

4. Dokumentasi faktor penghambat

No	Dokumentasi	Tujuan	Catatan
1	Kondisi lapangan apabila kurang mendukung	Menunjukkan kendala tempat	
2	Siswa yang mengalami kesulitan	Bukti hambatan selama permainan	
3	Cuaca	Bukti kendala pelaksanaan	





Lampiran 7: Kartu Bimbingan Skripsi

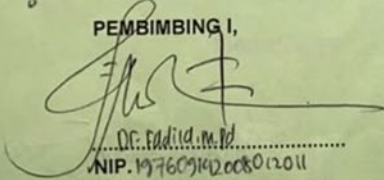

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

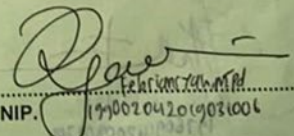
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Dita Larasati
NIM	: 22090
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Fadila M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Febrina Rahm. M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Perencanaan Tradisional Teng-Teng Butek terhadap Efisiensi Motorik Karir Siswa kelas I SDN 11 PL
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	18 Nov 2025	Lembari bimbingan I	
2.	27 Jan 2026	Papiran Daftar pustaka dan footnote	
3.	4 Feb 2026	Papiran Daftar pustaka lagi	
4.	26 Feb 2026	buat instrumen	
5.	2 Maret 2026	Papiran kembali instrumen	
6.	12 Maret 2026	Papiran lagi instrumen	
7.	2 April 2026	Acc pengantar	
8.	9 April 2026	Perbaiki lagi kutipan ada yang kurang	
9.	16 April 2026	Abstrak bagian Paragraf ke 2	
10.	23 April 2026	Tambahkan Pendekatan observasi	
11.	7 Mei 2026	Ward 1-3 ubah nama & detail fakultas tarbiyah	
12.	16 Juni 2026	Acc urut	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

 Dr. Fadila M.Pd
 NIP. 197609142008012011

CURUP,202
 PEMBIMBING II,

 Febrina Rahm. M.Pd
 NIP. 199002042019031006

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Dita Laraswati
NIM	: 22191000
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Fadila, M.Pd
PEMBIMBING II	: Febrizantah, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Perumahan Tradisional Teng-Teng Butak Terhadap Keterampilan Motorik Besar Siswa Kelas I. SDN II PL
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

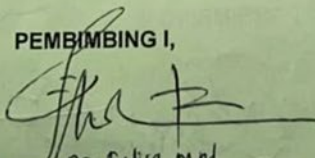
NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	2/10/2024	- Perkenalkan BAB I Isi	
2.	6/10/2024	- Perkenalkan BAB II Isi	
3.	29/10/2024	- Perkenalkan BAB III Isi	
4.	31/10/2024	- Perkenalkan BAB IV Isi	
5.	7/11/2024	- Perkenalkan BAB V Isi	
6.	14/11/2024	ACC Bab I-IV	
7.	3/12/2024	perbaiki footnote lagi	
8.	15/12/2024	perbaiki penulisan	
9.	18/12/2024	Harus penulisan di perbaiki lagi	
10.	25/12/2024	Harus penulisan dipaparkan lagi	
11.	29/12/2024	perbaiki lagi	
12.			

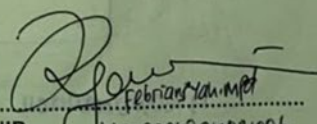
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP,2026

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,


Dr. Fadila, M.Pd
NIP. 197609142008012011


Febrizantah, M.Pd
NIP. 199002042019031006



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (PROTOTYPE) SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Juliyansyah, S.Pd
Nama Sekolah : SDN 11 Rejang Lebong
Fase A, Kelas / Semester : I (Satu) / 2 (Genap)

MODUL AJAR TENG-TENG BUKUK

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: Juliyansyah, S.Pd
Instansi	: SDN 11 Rejang Lebong
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
2. Jenjang Sekolah	: SD
3. Kelas	: 1 (Satu)
4. Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit (Pertemuan Ke-5)
B. KOMPETENSI AWAL	
1.	Mengenal dan mampu mengikuti aturan sederhana dalam suatu permainan.
2.	Mampu melakukan gerak dasar lokomotor seperti berjalan dan berlari.
3.	Mampu bergerak secara seimbang saat berpindah tempat.
4.	Mampu mengikuti instruksi guru selama kegiatan bermain.
5.	Mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok sederhana.
6.	Memiliki sikap percaya diri dan berani berpartisipasi dalam aktivitas fisik.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖	Beriman, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar, Kritis, Dan Kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖	Alat Pembelajaran : Lapangan sekolah dan peluit
❖	Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas

I Penulis: Elisa Seftriyana & Ratna Sari Dewi dan Internet)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 14 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka, Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan (PJJ Daring), Pembelajaran Jarak Jauh Luar Jaringan (PJJ Luring)	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik dapat Mengenal permainan tradisional teng-teng bukok ❖ Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan lokomotor berupa berjalan dan berlari dalam permainan tradisional teng-teng bukok ini ❖ Peserta didik dapat menunjukkan keseimbangan, koordinasi, kelincihan dan kecepatan selama bermain ❖ Peserta didik dapat menunjukkan sikap kerjasama, disiplin, tanggung jawab, serta sportifitas selama permainan berlangsung.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
a. melatih keterampilan motorik kasar seperti berjalan berlari, menjaga keseimbangan, koordinasi dan kelincihan b. disiplin sportivitas, kepatuhan terhadap aturan serta menghargai teman.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
❖ Anak-anak, tahukah kalian apa itu permainan tradisional teng-teng bukok?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pembelajaran I Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran a. Pendahuluan 1. Guru memberi salam dan memimpin doa. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya: 4. Pernahkah kalian bermain teng-teng bukok? 5. Apa aturan permainan yang kalian ketahui? 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Guru mengajak peserta didik melakukan pemanasan berupa jalan, lari kecil, dan peregangan. b. Kegiatan Inti ❖ Demonstrasi Guru menjelaskan: 1. Cara bermain Teng-Teng Bukuk (Ular Naga). 2. Aturan permainan. 3. Cara menjaga keselamatan saat bermain. Guru menunjuk dua peserta didik menjadi "gerbang", sedangkan peserta didik lainnya membentuk barisan panjang.	

❖ **Praktik Bermain**

Peserta didik melaksanakan permainan.

Tahapan permainan:

1. Seluruh peserta didik berjalan mengikuti barisan.
2. Barisan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu permainan.
3. Setelah lagu selesai, gerbang menutup dan menangkap satu peserta didik.
4. Peserta didik memilih salah satu kelompok.
5. Permainan diulang hingga seluruh peserta didik memperoleh kelompok.
6. Kedua kelompok melakukan permainan tarik kekuatan secara aman sesuai arahan guru.

Selama permainan guru mengamati:

- Kemampuan berlari.
- Kelincahan.
- Koordinasi gerak.
- Keseimbangan.
- Kerja sama.
- Sportivitas.

❖ **Refleksi**

Guru bertanya:

1. Apa yang paling menyenangkan?
2. Gerakan apa yang paling sulit?
3. Bagaimana cara bekerja sama dengan teman?
4. Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya permainan tradisional.

c. **Penutup**

1. Pendinginan melalui peregangan ringan.
2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik.
4. Doa penutup.
5. Salam.

E. REFLEKSI GURU

Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai dengan yang direncanakan?
2. Apakah seluruh peserta didik terlibat aktif dalam permainan Teng-Teng Bukuk?
3. Bagaimana perkembangan keterampilan motorik kasar peserta didik, seperti berjalan, berlari, menjaga keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan selama permainan?
4. Apakah peserta didik mampu bekerja sama, mematuhi aturan permainan, dan menunjukkan sikap sportivitas?
5. Kendala apa yang muncul selama proses pembelajaran, baik dari peserta didik,

sarana, maupun pengelolaan waktu?

6. Strategi atau kegiatan apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan agar pembelajaran berikutnya lebih efektif, aman, dan menyenangkan?
7. Tindak lanjut apa yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik yang masih memerlukan bimbingan serta mengembangkan kemampuan peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran?

F. ASESMEN / PENILAIAN

-Penilaian dilakukan secara Observasi

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan dan rasa percaya diri, yaitu:

1. Menjadi pemimpin barisan atau penjaga gerbang dalam permainan Teng-Teng Bukuk.
2. Mempraktikkan variasi gerak, seperti berjalan cepat, berlari kecil, dan bergerak zig-zag saat mengikuti permainan.
3. Membantu teman yang masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan.
4. Menceritakan kembali manfaat permainan tradisional Teng-Teng Bukuk bagi kesehatan dan kerja sama.

Kegiatan Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan bimbingan secara bertahap melalui kegiatan berikut:

1. Berlatih gerak dasar berjalan, berlari, dan menjaga keseimbangan secara berulang dengan pendampingan guru.
2. Mengikuti permainan dalam kelompok kecil agar lebih mudah memahami aturan permainan.
3. Guru memberikan contoh gerakan secara langsung, kemudian peserta didik menirukan hingga mampu melakukannya dengan benar.
4. Memberikan motivasi dan umpan balik positif agar peserta didik lebih percaya diri dalam mengikuti permainan.
5. Mengulang permainan dengan tingkat kesulitan yang lebih sederhana sampai peserta didik mampu mencapai indikator pembelajaran.
- 6.

Kegiatan pengayaan dan remedial ini disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I SD dalam Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada pengembangan keterampilan motorik kasar sekaligus sikap kerja sama dan sportivitas.

Lampiran 11: Biografi Penulis

BIOGRAFI PENULIS

Dita Larassati merupakan seorang putri daerah yang lahir di Desa Talang Donok, Kecamatan Topos, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu pada tanggal 09 April 2004. Ia merupakan anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Surahman dan Ibu Desti. Sejak kecil, penulis tumbuh dalam lingkungan keluarga yang sederhana namun penuh kasih sayang, serta dididik untuk selalu memiliki semangat belajar, kerja keras, dan pantang menyerah dalam meraih cita-cita. Perjalanan pendidikan penulis dimulai dari SDN 01 Topos, tempat ia memperoleh pendidikan dasar dan menyelesaikan studinya pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah pertama di SMPN 02 Topos dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2019. Semangat untuk terus menuntut ilmu membawa penulis melanjutkan pendidikan ke MAN Rejang Lebong dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hingga akhirnya menyelesaikan pendidikan tersebut pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Di perguruan tinggi tersebut, penulis memilih Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah sebagai bidang yang ditekuni. Pilihan tersebut didasari oleh ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan serta keinginan untuk ikut berperan dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis terus berusaha mengembangkan kemampuan akademik maupun pengalaman di bidang pendidikan. Berbagai proses pembelajaran, tantangan, dan pengalaman yang dilalui menjadi bagian penting dalam membentuk pribadi penulis yang lebih mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab. Penulis berhasil menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada tahun 2026 dengan menyusun karya ilmiah berupa skripsi yang berjudul **"Implementasi permainan tradisional teng-teng bukok untuk melatih keterampilan motorik kasar siswa kelas 1 SDN 11 Rejang Lebong."** Penelitian tersebut merupakan salah satu bentuk kepedulian penulis terhadap perkembangan pendidikan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Selama menjalani masa perkuliahan, penulis tinggal bersama saudara yang beralamat di Jl. Dr. AK. Gani, kawasan Desa Dusun Curup, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Tempat tersebut menjadi saksi perjalanan panjang penulis dalam menempuh pendidikan, menghadapi berbagai tantangan, serta mengejar impian untuk menyelesaikan studi. Dengan bekal ilmu, pengalaman, dan nilai-nilai kehidupan yang telah diperoleh selama perjalanan pendidikan, penulis berharap dapat terus memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan. Penulis meyakini bahwa setiap proses yang dilalui merupakan langkah berharga untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi sesama.