

ABSTRAK

Sofiah, 2020, *Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD Di TK Ar-Rahmah Karang Panasas Sumenep*, Skripsi, Program Studi Islam Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Pembimbing : Siti Azizah, M. Pd.

Kata kunci: Permainan Tradisional, *Engklek*, Motorik Kasar

Permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan *engklek* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Kegiatan melompat itu sudah termasuk motorik kasar. Salah satu lembaga yang menerapkan permainan *engklek* yaitu di TK Ar-Rahmah kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Motorik kasar anak.

Kajian pokok yang tersaji dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, bagaimana penerapan permainan tradisional *engklek* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panasas Sumenep. *Kedua*, apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan tradisional *engklek* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panasas Sumenep.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif data diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sedangkan teknik pengecekan keabsahan data dilakukan melalui perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan Peneliti dan triangulasi.

Setelah peneliti melakukan penelitian di TK Ar-Rahmah Karang Panasas Sumenep dapat disimpulkan *pertama*, dalam penerapan permainan tradisional *engklek* sangat sederhana dan media yang digunakan hanya pecahan genting dan alat untuk menggambar di atas tanah. *Kedua*, Faktor pendukung dari penerapan permainan tradisional *engklek* yaitu, Media pembelajaran yang praktis, kreativitas guru, antusias peserta didik dan Pemberian *Reward* sedangkan faktor penghambat dari penerapan permainan *engklek* yaitu, Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas, anak yang memiliki sifat egosentris, anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan, usia anak yang masih terbilang dini dan Pemalu.