



**UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN PADA KELOMPOK B Di TK WISMA RINI  
SEMBORO KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (SI) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

**Mega Cahya Deva C  
NIM 120210201060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2018**

### PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T atas karunia-Nya. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Iswantini dan Bapak Sukarno tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, semangat, serta dukungannya selama ini.
2. Dosen pembimbing skripsi saya, Dr. H. A.T. Hendrawijaya, S. H., M. Kes., dan Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc., terimakasih atas ilmu dan segala bimbingannya selama ini.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi masa depan saya.
4. Almamater Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

“Anda dilahirkan untuk menjadi pemenang, tetapi supaya menjadi pemenang  
Anda harus merencanakan untuk menjadi pemenang dan mempersiapkan diri  
untuk menang.”  
(Zig Ziglar<sup>\*)</sup>)



---

<sup>\*)</sup>Maxwell, John C. 1999. Living At The Next Level. Batam: Interaksara

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Cahya Deva C

Nim : 120210201060

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN PADA KELOMPOK B Di TK WISMA RINI SEMBORO KABUPATEN JEMBER”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 6 Februari 2018

Yang menyatakan,

Mega Cahya Deva C.

NIM. 120210201060

**PENGAJUAN**

**UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN PADA KELOMPOK B Di TK WISMA RINI  
SEMBORO KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (SI) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

Nama : Mega Cahya Deva C.

NIM : 120210201060

Tempat, dan Tanggal Lahir : Pangkalan Bun, 23 Desember 1992

Jurusan Program : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Luar Sekolah

Disetujui ,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. A. T. Hendrawijaya, S.H, M. Kes**  
NIP 195812121986021002

**Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc**  
NIP. 19790517 200812 2 003

**SKRIPSI**

**UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN PADA KELOMPOK B Di TK WISMA RINI  
SEMBORO KABUPATEN JEMBER**

Oleh

Mega Cahya Deva C.

NIM 120210201060

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. H.A.T. Hendrawijaya, S. H., M. Kes.

Dosen Pembimbing Anggota : Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc.

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di Tk Wisma Rini Semboro Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Ketua, Tim Penguji, Sekretaris,

Dr. H.A.T. Hendrawijaya, S.H, M. Kes  
NIP. 195812121986021002

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc  
NIP. 19790517 200812 2 003

Anggota I

Anggota II

Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197211252008122001

Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd.  
NIP. 195909041981031005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.  
NIP. 196808021993031004

## RINGKASAN

**Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di Tk Wisma Rini Semboro Kabupaten Jember;** Mega Cahya Deva C., 1202102010; 2017; 54 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Motorik merupakan tindakan yang bisa menimbulkan gerak / motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat di lakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat di sebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan di peroleh anak ketika ia makin trampil menguasai gerakan motoriknya baik motorik halus maupun motorik kasar yang keduanya berfungsi sebagai ransangan dalam pengembangan intelegensi dan kesehatan. Maka rumusan masalah yang dapat diajukan yaitu bagaimana upaya pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan pada kelompok B di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember? sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan dan penelitian ini digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai kemampuan motorik kasar anak. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana bagi para pendidik atau para praktisi pendidikan luar sekolah dalam mengembangkan ketrampilan yang dimiliki anak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindak kelas dengan pendekatan kuantitatif, dan subjek penelitian yang berjumlah 21 anak yang diambil dengan teknik populasi secara keseluruhan. Tempat penelitian di kelompok B TK Wisma Rini Semboro dengan menggunakan *purposive area*. Data dan sumber data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari perhitungan hasil observasi dan data sekunder diperoleh dari



ke pustakaan dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus klasikal yang dihitung secara manual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Wisma Rini Semboro. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan. Kondisi awal kemampuan motorik kasar anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%. Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80,95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di Tk Wisma Rini Semboro Kabupaten Jember”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember.
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember.
4. Dediati Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Jember.
5. Dr. H. A. T. Hendrawijaya, S.H, M. Kes. selaku Dosen Pembimbing I, Dediati Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II, Niswatul Imsiyah S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Penguji I, dan Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program studi Pendidikan Luar Sekolah serta staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu mengurus keperluan administrasi demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Ibu Indriyati Utari, S.Pd, selaku kepala TK Wisma Rini yang telah membantu serta memberikan pengarahan, saran dan kritik demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Ibu dan bapak serta kakak-kakakku dan keponakanku yang tidak pernah lelah memberikan doa semangat serta dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.

9. Sahabat *The Bitches* Arum, Hanif, Devin, Dian, Niko, Fajar, dan Nasir terimakasih atas semuanya yang selalu mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabatku Imamas, Fida, Silvi, Jannah, Anang, Mifta, dan yang tak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas semuanya yang selalu mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Keluarga KosMik39 Anjar, Mba Santik, Amel, Tika, Sari, Tari, Mba Firda, Alvin yang selalu memberikan dukungan dan semangatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Keluarga besar almamater Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang akan selalu jaga nama baiknya seperti saya menjaga nama baik diri sendiri.

Penulis juga menerima kritik dan saran demi dari semua pihak demi kesempuanaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 6 Februari 2018

Penulis.

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Upaya Pengembangan Motorik Kasar</b> .....	<b>6</b>
2.1.1 Kekuatan.....	9
2.1.2 Keseimbangan .....	10
<b>2.2 Permainan</b> .....	<b>12</b>
2.2.1 Lompat Tali .....	13
2.2.2 Tangga Titian .....	17
<b>2.3 Kajian Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>18</b>
<b>2.4 Kerangka Berfikir</b> .....	<b>19</b>

2.5 Hipotesis.....	20
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Penentuan Responden Penelitian .....	22
3.4 Definisi Operasional .....	22
3.5 Rancangan Penelitian .....	22
3.6 Langkah-Langkah Penelitian .....	24
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.8 Instrumen pengumpulan Data.....	26
3.9 Metode Analisis Data.....	27
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	29
4.2 Pembahasan.....	46
4.3 Temuan Penelitian .....	49
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>53</b>

## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan diuraikan tentang (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; dan (4) manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan (UUD R.I tahun 1945, Pasal 31, Ayat 1).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU R.I Nomor 20 tahun 2003, Bab II, Pasal 3).

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung.

Keterampilan motorik kasar sangat penting dilakukan untuk membantu menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal khususnya bagi anak

usia dini, karena berada pada fase *golden age* atau masa keemasan, dengan alasan pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang guru. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar. Permainan juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK.

Pembelajaran di TK khususnya diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan sedikit demi sedikit ditinggalkan, permainan merupakan ciri suatu bangsa, dan hasil suatu peradaban. Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budayanya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan yakni semakin kurangnya permainan anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan (Sukirman D, 2008: 29).

Permainan merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat

mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Permainan merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Elly Fajarwati, 2008: 2).

Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti tentang meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini melalui permainan di TK Wisma Rini kecamatan Semboro menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan tubuh anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum kreatif dan permainan kurang menstimulasi keseimbangan tubuh anak. Mengingat kemampuan keseimbangan tubuh ini sangat penting bagi pengoptimalan kemampuan fisik motorik yang lain maka sedini mungkin keseimbangan tubuh anak harus di stimulasi dengan baik. Demikian juga dalam kegiatan permainan diharapkan anak akan berkembang baik sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka perkembangan anak juga akan terhambat.

Permainan juga dikenal memiliki beberapa keunggulan. Permainan dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Pada era globalisasi kini beberapa pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan melestarikan permainan di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.

Di TK motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain, Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang



lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dilakukan dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. Taman Kanak-Kanak (TK) harus membimbing dan mengawasi anak dalam melakukan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dalam bermain sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana upaya pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan pada kelompok B di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember?

### **1.3 Tujuan**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan serta digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai kemampuan motorik kasar anak.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian diharapkan bermanfaat.

- a. Bagi Guru, dapat memberikan wawasan dan keterampilan pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kreatifitas dalam hal penggunaan media dan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidikan dan materi pelajaran guna meningkatkan mutu para guru dan peserta didik.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka merupakan bab yang memberikan penjelasan teori penunjang yang berkaitan dengan penelitian. Pada bab ini akan dipaparkan tentang (1) upaya pengembangan motorik kasar; (2) permainan; (3) kajian penelitian terdahulu; (4) kerangka berfikir permainan tradisional; (5) hipotesis.

### 2.1 Upaya Pengembangan Motorik Kasar

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan, untuk mengembangkan kecerdasan anak dibidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. motorik terjemahan dari kata “motor” Gallahue dalam Samsudin (1995:32) adalah suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan suatu gerak. Dengan kata lain gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh motorik.

Pengembangan motorik pada usia TK di dasari pada aktivitas. Aktifitas anak usia TK 80 % menggunakan aktifitas Jasmani atau Fisik. Menurut Kartono dalam (2005:34), usia 4-6 tahun anak dapat meloncat-loncat, merangkak di bawah meja atau kursi, memanjat, dapat melakukan gerakan – gerakan yang kasar dan halus dengan tangan kaki dan jari – jarinya. pada usia ini juga mata, tangan dan kaki bekerja sama dalam koordinasi yang baik anak dapat mengadakan eksplorasi keliling yaitu melalui manipulasi dengan benda – benda dan berbagai macam alat permainan.

Pengembangan motorik merupakan salah satu bidang pengembangan yang bisa menstimulasi intelegensi seorang anak melalui *bodily / kinesthetic intelligence* (Gadner, dalam Ariani 1998:45). Dari pengertian di atas maka dapat di simpulkan bahwa motorik merupakan tindakan yang bisa menimbulkan gerak / motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat di lakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat di sebut sebagai perkembangan dari

unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan di peroleh anak ketika ia makin trampil menguasai gerakan motoriknya baik motorik halus maupun motorik kasar yang keduanya berfungsi sebagai rangsangan dalam pengembangan intelegensi dan kesehatan.

Ada tiga tahap perkembangan motorik Anak Usia Dini :

1. Tahap Kognitif

Pada tahap ini dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah di lakukan pada masa yang lalu.

2. Tahap Asosiatif

Pada tahap ini anak melakukan perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus di lakukan menjadi bagaimana melakukan.

3. Tahap Autonomus

Pada tahap ini gerakan yang di tampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan.

Bambang Sujiono (2007:113) perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar mulai terbentuk pada saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan yang hampir seperti orang dewasa. Sumantri (2005:48) yang menyatakan bahwa pengertian motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gallahue (Samsudin 2008:10) menyatakan bahwa motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya gerak, gerak adalah kulminasi suatu tindakan yang didasari sebuah proses motorik. Karena motorik menyebabkan terjadinya sebuah gerak, karena itu setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak, sehingga penerapan dalam keseharian antara gerak dan motorik sering tidak dibedakan. Gerakan motorik adalah suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi tubuh anak, hal itu memerlukan tenaga dikarenakan dilakukan berhubungan dengan otot-otot besar pada anak. Gerakan motorik kasar melibatkan

seluruh tubuh anak seperti aktivitas otot tangan dan kaki. Gerakan tersebut mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Sujiono, 2008:113).

Santrock (2002:225) pada setiap tahapan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, pada usia 3 tahun anak akan menyukai gerakan sederhana seperti melompat dan berlarian, pada usia 4 tahun anak akan gerakan yang sama namun berani mengambil resiko dan pada usia 5 tahun keatas anak akan berani mengambil resiko melebihi pada usia 4 tahun 10 seperti anak sudah mampu melakukan gerakan berlari dengan kencang dan menyukai perlombaan dapat disimpulkan bahwa anak sangat menyukai berbagai kegiatan fisik motorik seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan usia mereka.

Corbin (Sumantri 2005:48) perkembangan motorik anak merupakan sebuah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain, di mana semua memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil menuju ke arah keterampilan yang lebih motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya penyesuaian keterampilan menyertai proses terjadinya penuaan secara bertahap.

Yudha M (2005:19) perkembangan motorik adalah kemajuan pertumbuhan gerakan sekaligus kematangan gerak yang diperlukan bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu ketrampilan. Dalam setiap periode usia ketrampilan anak akan bertambah, semakin anak berusia semakin terampil. Dari beberapa pendapat mengenai perkembangan motorik diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan peningkatan yang terjadi baik secara perlahan maupun pesat dalam keterampilan gerak pada diri anak.

Jadi dapat dikatakan bahwa pada masa anak usia dini atau masa kanak kanak merupakan masa yang paling tepat untuk mempelajari keterampilan motorik dikarenakan pada masa tersebut anak masih memiliki ruang dan

kesempatan yang luas untuk mempelajari ketrampilan-ketrampilan motorik jika dibandingkan dengan usia-usia lain yang bahkan berada di atas usia kanak-kanak.

### 2.1.1 Kekuatan

Kekuatan (strength) diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan gaya dalam bentuk mengangkat atau menahan suatu beban. Bumpa(1999:116), mendefinisikan kekuatan sebagai kemampuan otot dan syaraf untuk mengatasi beban internal dan eksternal. Kekuatan merupakan komponen yang sangat penting dari kondisi fisik secara keseluruhan, karena merupakan daya penggerak setiap aktifitas fisik.

Jenis-jenis Kekuatan dibedakan atas beberapa jenis berdasarkan bentuk dan waktu pelaksanaan unjuk kerja yang dilakukan. Jenis-jenis tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kekuatan umum (General strength)

Kekuatan umum, merupakan kekuatan dari system otot secara menyeluruh.

2. Kekuatan khusus (specipic strength)

Kekuatan khusus, diartikan sebagai kekuatan yang ada pada otot-otot tertentu yang terlibat secara khusus pada gerakan atau cabang tertentu (dianggap sebagai penggerak utama).

3. Kekuatan maksimal (maximum strength)

Kekuatan maksimal, diartikan sebagai kekuatan atau gaya yang paling tinggi yang dapat ditampilkan oleh system saraf otot sewaktu kontraksi maksimum yang dilakukan dengan sadar.

4. Kekuatan mutlak

Kekuatan mutlak, diartikan sebagai kemampuan seorang atlet dalam mengarahkan tenaga yang maksimum, tanpa mempertimbangkan berat badannya.

5. Kekuatan nisbi

Kekuatan nisbi, adalah rasio antara kekuatan mutlak dengan berat badan.

6. Kekuatan kecepatan (daya ledak)

Kekuatan kecepatan, adalah wujud atau hasil dari dua kemampuan yaitu kekuatan dan kecepatan.

7. Kekuatan daya tahan (daya tahan otot)

Kekuatan daya tahan, diartikan sebagai kemampuan otot melakukan aktifitas yang relative berat dalam jangka waktu yang lama.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kekuatan ialah

1. Koordinasi intermuskuler

Interaksi beberapa kelompok otot sewaktu melakukan aktifitas. Pada setiap aktifitas jasmani yang memerlukan kekuatan, biasanya melibatkan beberapa kelompok otot.

2. Koordinasi intramuskuler

Dimana kekuatan (hasil gaya) juga tergantung pada fungsi saraf otot yang terlibat dalam pelaksanaan tugas aktifitas fisik tersebut.

3. Reaksi otot terhadap rangsangan saraf

Otot akan memberikan reaksi terhadap rangsangan latihan sebesar 30% dari potensi yang dimiliki otot yang bersangkutan.

4. Sudut sendi

Beberapa penemuan mengatakan bahwa kekuatan maksimum akan dicapai apabila sendi yang terlibat saat aktifitas berada pada keadaan yang benar-benar lurus atau mendekati keadaan itu.

Jadi, dengan kata lain kekuatan merupakan kemampuan tubuh mengerahkan daya maksimal terhadap objek yang ada di luar tubuh ataupun kemampuan seseorang untuk mengerahkan usaha secara maksimal.

### 2.1.2 Keseimbangan

Keseimbangan terbagi atas dua kelompok, yaitu keseimbangan statis : kemampuan tubuh untuk menjaga kesetimbangan pada posisi tetap (sewaktu berdiri dengan satu kaki, berdiri diatas tangga keseimbangan); keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan ketika

bergerak. Dipengaruhi juga oleh faktor lain seperti, usia, motivasi, kognisi, lingkungan, kelelahan, pengaruh obat dan pengalaman terdahulu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keseimbangan :

1. Pusat gravitasi (Center of Gravity-COG)

Pusat gravitasi terdapat pada semua obyek, pada benda, pusat gravitasi terletak tepat di tengah benda tersebut. Pusat gravitasi adalah titik utama pada tubuh yang akan mendistribusikan massa tubuh secara merata. Bila tubuh selalu ditopang oleh titik ini, maka tubuh dalam keadaan seimbang. Pada manusia, pusat gravitasi berpindah sesuai dengan arah atau perubahan berat. Pusat gravitasi manusia ketika berdiri tegak adalah tepat di atas pinggang diantara depan dan belakang vertebra sakrum ke dua.

Derajat stabilitas tubuh dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu : ketinggian dari titik pusat gravitasi dengan bidang tumpu, ukuran bidang tumpu, lokasi garis gravitasi dengan bidang tumpu, serta berat badan.

2. Garis gravitasi (Line of Gravity-LOG)

Garis gravitasi merupakan garis imajiner yang berada vertikal melalui pusat gravitasi dengan pusat bumi. Hubungan antara garis gravitasi, pusat gravitasi dengan bidang tumpu adalah menentukan derajat stabilitas tubuh.

3. Bidang tumpu (Base of Support-BOS)

Bidang tumpu merupakan bagian dari tubuh yang berhubungan dengan permukaan tumpuan. Ketika garis gravitasi tepat berada di bidang tumpu, tubuh dalam keadaan seimbang. Stabilitas yang baik terbentuk dari luasnya area bidang tumpu. Semakin besar bidang tumpu, semakin tinggi stabilitas. Misalnya berdiri dengan kedua kaki akan lebih stabil dibanding berdiri dengan satu kaki. Semakin dekat bidang tumpu dengan pusat gravitasi, maka stabilitas tubuh makin tinggi.

Dengan kata lain keseimbangan merupakan interaksi yang kompleks dari integrasi/interaksi sistem sensorik dan muskuloskeletal yang dimodifikasi/diatur dalam otak sebagai respon terhadap perubahan kondisi internal dan eksternal.



## 2.2 Permainan

Melihat pentingnya peran bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka aktivitas bermain ini perlu dikembangkan untuk anak. Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan adalah melalui sebuah permainan. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Mayke, 2001:60). Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap anak akan mampu bekerjasama di dalamnya (Mayke, 2001:60).

Permainan, khususnya permainan untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis dan macam, diantaranya permainan individual, permainan bersama-sama teman, permainan beregu, serta permainan di dalam ruangan (Mayke, 2001:61). Berbagai jenis permainan tersebut memiliki cirinya masing-masing. Permainan individual cenderung dimainkan sendiri dan anak berkompetisi dengan dirinya sendiri, berbeda dengan permainan bersama teman dan permainan beregu yang cenderung dilakukan bersama-sama serta memiliki aturan-aturan tertentu.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang, nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kepribadian yang lain (Sukirman D, 2008:8). Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerjasama.

Melihat banyaknya jenis permainan yang ada, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan. Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan bermain cukup banyak, untuk itulah perlu pemilihan permainan yang tepat disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan, terlepas dari kemungkinan bahwa akan ada aspek lain yang berkembang. Dalam pengembangan kemampuan kerjasama merupakan poin utama dalam penelitian ini, maka yang dipilih seharusnya merupakan permainan yang di dalamnya mengandung unsur interaksi satu sama lain.

### 2.2.1 Permainan Lompat Tali

#### 1. Pengertian Lompat

Yudha. M. Saputra (2005: 46) berpendapat lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh diangkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau ke dua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan satu atau dua kaki. Gerak lompat dapat dibagi menjadi beberapa cara, misalnya hopping (meloncat) adalah bentuk dari melompat karena adanya daya dorong yang berasal dari satu tungkai dan mendarat dari kaki tungkai yang sama. Tapi seandainya pendaratan diakibatkan tidak ada dorongan tungkai gerak ini disebut leaping (melompat).

Pola melompat dengan dua kaki yang diterima sebagian besar yaitu lompat ke atas atau ke bawah atau melompat tinggi dengan cara berdiri. Dalam melompat keatas tubuh didorong keatas dan ke luar. Sementara itu melompat dengan satu kaki memiliki fase sama yaitu 1) tahap persiapan; 2) tahap lepas landas; dan 3) tahap pendaratan. Adapun tahapan melompat yaitu:

- persiapan merupakan tahap persiapan dibutuhkan untuk mempersiapkan tubuh untuk bergerak: contoh gerakan yang membungkuk atau melebarkan pinggul, lutut, dan pergelangan kaki dan ayunan kearah belakang dari lengan.
- Tahap lepas landas, tahap ini sangat berpengaruh penting. Sudut yang paling efektif adalah 45derajat. Sebagai pengalaman pelompat yang baik menggunakan sudut lepas landas lebih kecil daripada yang digunakan pelompat yang buruk.
- Tahap pendaratan, ketika akan mendarat pada kaki yang kaku ini akan membuat pendaratan terasa tegang dan kaku. Perbedaannya pelompat yang belum berpengalaman perlahan-lahan melenturkan pinggang, lutut dan pergelangan kaki secara berangsur-angsur untuk lompatan.
- Kegiatan melompat dapat dilakukan dengan tumpuan satu kaki bergantiganti, tumpuan dua kaki, melompati rintangan, melompat dengan variasi ketinggian berbeda, jarak bervariasi. Kegiatan melompat ini akan mengembangkan koordinasi dan kekuatan kaki. Bentuk gerakan

dasar melompat akan memberi pengalaman anak untuk mengetahui bagaimana cara melompat, jatuh atau mendarat yang benar.

Menurut Arif Syarifuddin (1993: 60-63) terdapat beberapa bentuk gerakan melompat, meliputi: 1) lompat sambil berjingkat-jingkat dengan kaki kiri dan kanan secara bergantian; 2) lompat meraih sesuatu benda/dinding di atas; 3) lompat tali tanpa awalan dan dengan awalan; 4) lompat melewati teman yang merangkak; dan 5) lompat-lompat ditempat dengan menggunakan berbagai macam variasi, misalnya mengangkat kedua kaki lurus ke depan, mengenakan lutut kedada, membuka kedua kaki ke samping.

Jadi dapat disimpulkan lompat merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas, dan pendaratan.

## 2. Pengertian Kegiatan Lompat Tali

Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia ini potensi anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Potensi anak akan berkembang ketika anak melakukan banyak aktivitas yaitu melalui bermain. Dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang dengan maksimal.

Bermain dengan melakukan permainan akan membuat anak bereksplorasi dan berkreaitivitas sesuai keinginan dan imajinasinya. Menurut Bruner (Mayke S Tedjasaputra, 2001: 11), bermain memungkinkan anak untuk berkesplorasi terhadap kemungkinan yang ada, karena situasi bermain akan membuat anak terlindung dari akibat yang akan diderita kalau hal itu dilakukan sehari-hari.

Permainan yang sesuai untuk anak usia dini adalah permainan yang memiliki karakteristik sesuai dengan anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan bagi anak usia dini sebaiknya yang aman tidak membahayakan anak secara fisik maupun motorik dan permainan dapat dilaksanakan dengan sendiri atau berkelompok. Menurut Hurlock (1978: 320), bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang

ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.

Lompat merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas, dan pendaratan. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan variasi ketinggian yang berbeda dan jarak variasi.

Dalam penelitian ini kegiatan lompat yang dilakukan adalah lompat tali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005: 1127), tali merupakan barang yang mengutas-utas panjang, dibuat dari bermacam-macam bahan (sabut kelapa, ijuk, plastik, dan sebagainya), ada yang dipintal ada yang tidak, gunanya untuk mengikat, mengebat, menghela, dan menarik. Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan ketinggian tertentu. Tali yang dimaksud adalah berupa untaian karet gelang yang dirangkai menjadi panjang atau dengan ukuran tertentu. Tali yang digunakan rangkaian karet, karena aman untuk lompat tali yang dilakukan anak adalah anak melakukan lompatan dengan satu kaki kemudian melompati tali tanpa menyentuh tali tersebut.

### 3. Teknik Melakukan Lompat Tali

Kegiatan lompat tali dapat dilakukan dengan berkelompok. Anak melakukan kegiatan ini secara bergiliran, yaitu dua orang anak memegang kedua ujung tali dan anak yang lain bergiliran melakukan gerakan lompat tinggi. Awalan lompat tali dapat dilakukan dengan tiga langkah, kaki kanan, kaki kiri, dan kaki kanan lagi. Gerakan lompatan adalah kaki kanan melakukan tumpuan, kedua lengan mengayun ke depan atas dan bawah badan ke atas melewati karet, dan mendarat dengan kedua kaki dengan posisi lutut dibengkokkan. Sementara itu menurut Einon (2004: 62-63), ada beberapa cara untuk melakukan lompat tali yaitu dengan melihat tinggi rendah tali.

Permainan lompat tali dilakukan dengan beberapa anak, dua anak memegangi tali. Ketika anak memegangi tali tinggi-tinggi dan guru meneriakan “dibawah bintang-bintang”, maka semua anak akan berlari melalui bawah tali. Ketika anak memegang tali pada posisi terendah maka, seorang guru meneriakan “di atas bulan”, maka semua anak harus melompati tali tersebut. Cara lain yang dapat dilakukan adalah dengan membuat dua garis sejajar pada lantai. Anak melompat dari satu tali ke tali yang satunya.

Mengacu dari pernyataan di atas, maka permainan lompat tali yang dilakukan anak adalah anak dibagi menjadi dua kelompok sama besar, kemudian setiap kelompok melakukan hompimpah secara bersamaan pada masing-masing Kelompok. Hompimpah atau gambeng ini bertujuan untuk mengatur anak agar anak belajar bermain sportif. Anak yang menang akan melompat terlebih dahulu, dilanjutkan anak kedua dan seterusnya. Ujung-ujung tali dipegang oleh anak atau dikaitkan pada kaki-kaki kursi atau tiang. Setiap anak akan melompati tali yang tingginya awalnya semata kaki dan ketinggian 20 cm, anak melakukan lompatan tanpa menggunakan awalan terlebih dahulu, posisi badan anak berada tidak jauh dari posisi tali, badan anak tegap dan anak melakukan lompatan tumpuan dengan satu kaki. Setelah itu anak akan melompat dan mendarat tanpa terjatuh.

#### 4. Alasan Mengapa Lompat Tali digunakan sebagai Tindakan

Melompat merupakan gerakan yang menggunakan satu kaki atau dua kaki secara bergantian. Gerakan yang dilakukan dapat divariasikan dengan kegiatan gerak lain. Kegiatan lompat sangat disukai oleh anak-anak, salah satunya dalam kegiatan bermain lompat tali. Permainan lompat tali ini akan melatih kemampuan gerak anak dan mengajak anak untuk aktif dalam suatu kegiatan. Anak akan menjadi berani dalam mengambil keputusan dan mencoba hal yang baru. Gerakan yang dilakukan saat dilakukan permainan lompat tali juga akan menjadikan anak lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

Motorik kasar anak akan menjadi kuat terutama pada tungkai kaki, hal ini dikarenakan lompat tali menggunakan otot-otot kaki untuk bergerak dan melakukan tumpuan. Anak yang awalnya hanya suka bermain sendiri dengan

permainan lompat tali anak akan menjadi mau untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman yang lain. Alasan ini diperkuat dengan adanya kelebihan dari lompat tali menurut Bambang Sujiono (2008: 6.25) yaitu: a) meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai; b) meningkatkan kelentukan dan keseimbangan tubuh; dan c) mengembangkan koordinasi gerak mata, lengan, dan tungkai kaki.

Manfaat tersebut didukung dengan kelebihan anak melakukan lompat tali adalah anak menyukai permainan yang menyenangkan, kegiatan lompat tali ini merupakan kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika anak memainkannya, kegiatan lompat tali tidak memakan biaya yang mahal, tidak menyita waktu dan menyehatkan. Selain itu kegiatan lompat tali mampu melatih otot-otot kaki anak yang berkaitan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

### 2.2.2 Tangga Titian

Tangga Titian Tangga titian adalah permainan untuk melatih keseimbangan anak, terbuat dari kayu ringan dan kuat, sehingga dapat dipindahkan di area sekolah. Tangga titian dibuat dengan ukuran 15 x 120 x 20 cm dan dapat dicat dengan berbagai macam warna yang menarik. Tangga titian berguna untuk menstimulasi sistem vestibular anak (Mainan Kayu, 2011). Menurut Ika PH (2010) bermain tangga titian termasuk dalam kegiatan bermain aktif. Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, biasanya melibatkan banyak aktivitas tubuh/gerakan tubuh.

- Tujuan Bermain Tangga Titian pada Anak TK

Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik sangat diperlukan karena merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh yang sangat diperlukan bagi kehidupan anak. Rendahnya keseimbangan kemampuan fisik motorik anak berjalan pada suatu tangga titian membuat anak menjadi ragu dalam bermain, berlari, memanjat, bergelantung maupun yang dibutuhkan saat bersosialisasi dengan teman sepermainannya. Kegiatan berjalan di

atas tangga titian ini bertujuan untuk melatih keseimbangan, keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri. Berjalan pada tangga titian bagi anak TK (Yani Mulyani dan Juliska Gracinia, 2007: 2) bertujuan untuk:

- a. Melatih kekuatan otot kaki.
- b. Melatih keseimbangan tubuh.
- c. Melatih menggerakkan badan dan kaki untuk kekuatan otot dan koordinasi.
- d. Melatih keberanian dan percaya diri

### 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu merupakan tinjauan penelitian yang relevan, yang berfungsi untuk memberikan landasan dan acuan kerangka berpikir atau mengkaji masalah-masalah yang menjadi masalah penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan maupun saran bagi peneliti dalam penelitiannya. Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu

Sasaran Telaah	Penelitian Yang Ditelaah		
	Hesti Wijayanti	Aprillia Puspita Sari	Suparmi
<b>Judul Penelitian</b>	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional <i>Kucing-Kucingan</i> Pada Anak Kelompok B Di Tkit Ar-Raihan	Upaya Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Outdoor Pada Anak Kelompok A Di Tk Pertiwi Iii Blimbing Kecamatan Sambirejo Kabupaten Sragen
<b>Tahun Penelitian</b>	2014	2013	2013
<b>Hasil Temuan</b>	Dari hasil analisis dan refleksi yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan sebelumnya.	Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TKIT Ar-Raihan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional kucing-kucingan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik	Dari hasil analisis dan refleksi seluruh tindakan diketahui bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami perkembangan. Hal itu terjadi karena anak terbiasa mengikuti pembelajaran dan mempunyai

Sasaran Telaah	Penelitian Yang Ditelaah		
	Hesti Wijayanti	Aprillia Puspita Sari	Suparmi
		kasar anak kelompok B di TKIT Ar-Raihan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengenai aspek penilaian kecepatan, kelincahan dan keseimbangan.	kesempatan untuk bermain outdoor dengan media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam pembelajaran.
<b>Persamaan</b>	Masing-masing peneliti melakukan penelitian motorik kasar anak usia dini		
<b>Perbedaan</b>	Lebih memfokuskan pada upaya peningkatan kemampuan motorik kasar berimplikasi baik pada peningkatan kemampuan motorik khususnya pada keseimbangan, kekuatan, kelentukan motorik kasar.	Lebih memfokuskan pada peningkatan penilaian kecepatan, dan keseimbangan.	Lebih memfokuskan pada pengembangan fisik motorik kasar anak pada saat bermain <i>outdoor</i> .

(Sumber data: diolah berdasarkan kajian penelitian terdahulu)

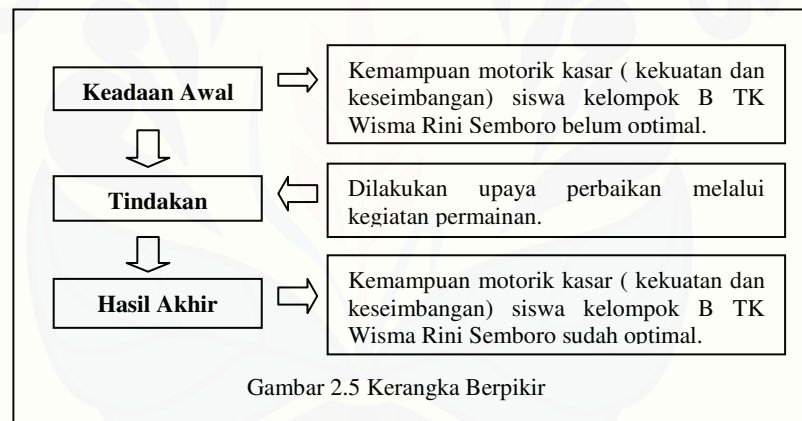
## 2.4 Kerangka Berpikir

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga di jalur formal yang menangani pendidikan anak usia dini. Saat ini perhatian terhadap pendidikan anak usia dini semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tumbuh kesadaran dari masyarakat mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini, karena pada masa ini merupakan fase perkembangan yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dari masing-masing anak.

Perkembangan anak yang harus dikembangkan terdapat beberapa aspek diantaranya kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan moral agama. Terdapat berbagai cara untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan tersebut, salah satunya pada aspek perkembangan kemampuan motorik kasar yang dapat distimulasi melalui permainan. Bermain sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Bermain dapat meningkatkan kemampuan gerak anak-anak, menyalurkan hasrat bergerak dan menciptakan suasana kesenangan dan kegembiraan.



Aspek perkembangan fisik motorik merupakan hal yang penting untuk dikembangkan pada anak oleh karena itu perlu suatu metode yang mendukung perkembangan tersebut menjadi optimal. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat terlihat jelas saat melakukan suatu permainan karena anak melakukan berbagai gerakan. Proses permainan akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak. Jika proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan, kinerja otak akan optimal dan dapat mempengaruhi koordinasi gerak anak sehingga dapat diindikasikan dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Permainan merupakan salah satu bentuk media yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini maka dari itu dengan melakukan permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

## 2.5 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil hipotesis penelitian sebagai berikut: Jika kegiatan permainan dilakukan pada anak usia dini, maka perkembangan motorik kasar dapat meningkat khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak Kelompok B TK Wisma Rini, Semboro.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan (1) Jenis Penelitian (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Penentuan Responden Penelitian; (4) Definisi Operasional; (5) Rancangan Penelitian; (6)Langkah-langkah Penelitian; (7) Teknik Pengumpulan Data; (8) Instrumen Pengumpulan Data; (9)Metode Analisis Data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindak kelas. Penelitian tindak kelas (Masyhud, 2014:172) merupakan penelitian yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Penelitian tindak kelas berusaha mengkaji hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini termasuk penelitian secara kolaborasi apabila dilihat dari teknik pengumpulan data. Wina Sanjaya (2010: 59) mengemukakan bahwa pola kolaboratif merupakan pola pelaksanaan tindakan kelas, inisiatif untuk melaksanakan tindak dari guru, akan tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran.

#### **3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di TK Wisma Rini Semboro dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari TK Wisma Rini, Semboro untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. Judul penelitian belum pernah diteliti di TK Wisma Rini, Semboro.
- c. Adanya kerjasama yang baik dengan pihak sekolah sehingga memperlancar penelitian ini.

Waktu penelitian direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017.

### 3.3 Penentuan Subjek Penelitian

Metode penentuan responden penelitian merupakan suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas B TK Wisma Rini, Semboro, maka penelitian ini menggunakan metode populasi (Arikunto, 2006:130).

### 3.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda terhadap judul penelitian, maka perlu diberikan penjelasan beberapa istilah yaitu sebagai berikut.

#### a. Motorik Kasar

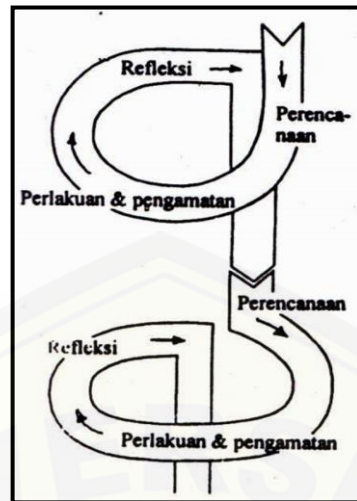
Motorik kasar adalah tindakan yang bisa menimbulkan gerak / motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat di lakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat di sebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Dalam penelitian ini, difokuskan pada tiga hal yaitu: kekuatan dan keseimbangan.

#### b. Permainan

Permainan ialah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

### 3.5 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Model penelitian ini tidak hanya digunakan satu kali tetapi digunakan berkali-kali hingga hasil yang diharapkan tercapai. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun skema alur tindakan model Kemmis & Mc. Taggart sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain penelitian Kemmis & Mc.Taggart  
(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2008: 84)

Keterangan:

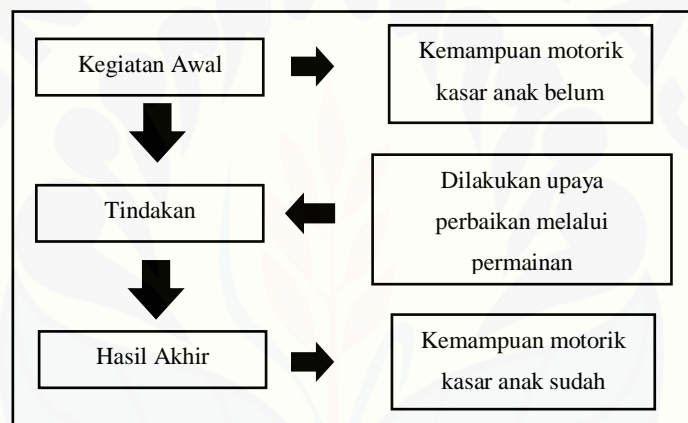
1. *Plan* (Perencanaan)
2. *Action* (Tindakan)
3. *Observe* (Pengamatan)
4. *Reflect* (Refleksi)
5. *Revised Plant* (Perencanaan Revisi)
6. *Action II* (Tindakan II)
7. *Observe II* (Pengamatan II )
8. *Reflect II* (Refleksi II)

Kemampuan motorik terdapat kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik yang perlu dikembangkan salah satunya adalah komponen fisik motorik motorik kasar yaitu kekuatan dan keseimbangan. Motorik kasar merupakan kegiatan atau aktivitas motorik yang melibatkan otot-otot besar anak. Otot-otot besar tersebut digunakan untuk melakukan gerakan-gerakan yang bersifat kasar atau memerlukan energi besar. Kemampuan motorik kasar anak sudah mampu dilakukan oleh anak yang berusia 4-5 tahun, anak sudah mampu dilatih untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot besarnya.

Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pengembangan komponen motorik kekuatan dan keseimbangan maka diperlukan kegiatan yang sesuai. Peneliti menggunakan permainan pada TK WISMA RINI Semboro. Dengan demikian, upaya meningkatkan komponen motorik fisik

kekuatan dan keseimbangan anak dilakukan dengan permainan. Penelitian tindakan kelas ini merupakan upaya perbaikan untuk mengatasi kendala pada motorik kasar anak khususnya komponen fisik motorik kekuatan dan keseimbangan Kelompok B TK WISMA RINI Semboro. Pentingnya kegiatan ini adalah untuk mengetahui seberapa baik kekuatan otot-otot tangan anak akan menjadi kuat terutama otot lengan atas, dapat meningkatkan keseimbangan, dan mengembangkan koordinasi gerak mata, lengan, dan tungkai. Dengan demikian peningkatan kemampuan motorik kasar anak khususnya kekuatan dan keseimbangan dapat meningkat dengan optimal.

Berikut adalah skema alur bagan kerangka berpikir:



### 3.6 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian dilakukan selama dua Siklus, setiap satu Siklus terdapat 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; dan 4) Refleksi. Berikut adalah penjelasan langkah-langkah penelitian di atas:

#### 1. Tahap Perencanaan (Plan)

Perencanaan ini dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas. Kegiatan perencanaan dilakukan bersama guru kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penyusunan RKH (Rencana Kegiatan Harian), penyusunan RKH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak

mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi permainan diadakan di awal pembelajaran inti, dimana anak-anak masih bersemangat.

- b. Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu kayu induk dan kayu anak.
- c. Menyiapkan lembar observasi.

## 2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan permainan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan permainan menggunakan kegiatan motorik kasar diawal pembelajaran. Kegiatan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mengenai.

## 3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti, selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan kegiatan bermain. Peneliti melaksanakan observasi bersama dengan kawan.

Berikut adalah cara observasi yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan kekuatan anak dalam melakukan pukulan terhadap kayu anak dengan menggunakan kayu induk dalam melakukan pukulan dan keseimbangan tubuh anak dalam merespons kayu anak yang telah dipukulkan tadi. Pengamatan ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi (checklist) yaitu peneliti mengamati anak dalam melakukan kegiatan yang dilakukan.
- b. Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana guru mengajar dalam kegiatan, apakah sudah sesuai dengan perencanaan sebelumnya atau tidak, selain itu berguna untuk mengetahui kemampuan anak yang dicapai selama tindakan.

## 4. Tahap Refleksi

Tindakan refleksi dilakukan untuk mengingat kembali tindakan yang telah dilakukan dan menganalisis data observasi pada kemampuan anak melakukan.

Guru dan peneliti melakukan diskusi apa saja hambatan yang terjadi dan cara untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

## SIKLUS II

Siklus kedua dilaksanakan apabila Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan Siklus 2 dilaksanakan untuk memperbaiki Siklus pertama, dan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Pada Siklus kedua juga melauai tahapan seperti Siklus kedua.

### 3.7 Teknik Penumpulan Data

Data penelitian akan diperoleh dengan menggunakan metode lembar observasi (*checklist*).

#### a. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 236), observasi adalah pengamatan dan pencatataan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa dalam ruang, waktu, dan keadaan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data *checklist*.

Checklist berisi sederet daftar pernyataan yang berkaitan dengan indikator dari variabel yang diteliti dan disampingnya telah disediakan kolom untuk diberi tanda cek (√) sesuai dengan fakta atau fenomena yang diobservasi (Masyhud, 2014:223).

Data observasi dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan yang berisi tentang kemampuan anak. Indikator yang digunakan adalah unsur komponen kemampuan fisik motorik kekuatan anak dalam pukulan dan keseimbangan.

### 3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Masyhud (2014: 223) adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan memberi tanda check list (√) apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan instrumen dan dengan deskripsi keterampilan yang diharapkan dicapai anak.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor
Kemampuan Motorik Kasar	Kekuatan	Kemampuan dalam melakukan gerakan tangan untuk kelenturan otot	Dapat melambungkan berbagai objek berbagai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan.
	Keseimbangan		Dapat melemparkan objek ke berbagai arah dengan tangan kiri atau kanan.
	Kelincahan		Dapat menggerakkan tubuh secara reflek ke berbagai arah dengan baik

### 3.9 Metode Analisis Data

Teknis analisis data pada penelitian tindakan kelas merupakan bukti adanya peningkatan atau perbaikan dari sebuah proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh, didapat dari data selama observasi penelitian. Analisis data yang dipakai adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif merupakan menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat, sementara deskriptif kuantitatif merupakan data yang diperoleh berupa angka-angka untuk mengetahui persentase kemampuan melompat anak.

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini menurut Masyhud (2014: 284) Data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti dikumpulkan dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran dengan rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100\%$$



Keterangan :

$pi$  : prestasi individual

$\Sigma srt$  : skor riil tercapai

$\Sigma si$  : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

Menurut Masyhud (2014: 289), data tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria dengan persentase prestasi belajar:

Kualifikasi	Kriteria skor (%)
Sangat Baik	81 - 100
Baik	61 - 80
Cukup	41 - 60
Kurang	21 - 40
Kurang Sekali	0 - 20

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat kualitatif, maka dari itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang menggambarkan suatu keadaan sesungguhnya yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik anak.

## BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan motorik kasar melalui permainan dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Wisma Rini Semboro. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kondisi awal kemampuan motorik kasar anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%.

Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80,95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

## 5.2 Saran

Penelitian ini memiliki beberapa saran bagi guru, peneliti dan sekolah. Adapun saran dalam penelitian ini adalah bagi :

1. Guru

Diharapkan metode permainan dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pengembangan untuk meningkatkan aktivitas motorik kasar anak usia dini.

2. Sekolah

Hasil penelitian sebaiknya menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan program pengembangan kemampuan motorik kasar anak di TK Wisma Rini Semboro. Selain itu sekolah juga perlu memberikan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang sifatnya berkelompok agar kemampuan anak dalam berinteraksi dapat terasah dengan baik, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional. Diharapkan pula sekolah dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal dan memberikannya sesuai porsi.

3. Peneliti Selanjutnya

Penerapan aktivitas bermain permainan tradisional dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Fitri. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Surakarta: UMS.
- D., Sukirman. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Kemampuan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Gallahue, David L. Ozmun, John C & Goodway, Jackie D. (2012). *Understanding Motor Development: Infant, children, adolescents, adults. Sevent Edition*. New York: McGraw-Hill
- Hidayat, Taufik., dan Pupung D. Damayanti. 2006. *Permainan dan Alat Musik Tradisional Pangkal Pinang*. Pangkalpinang: Bidang Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pangkalpinang.
- Kartono, Kartini. 2005. *Teori Perkembangan Motorik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahendra. Agus. 2005. *Permainan Anak dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: UT
- Mansyur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK) Universitas Jember.
- MS., Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Muhammad Fadillah dan Lilif Kualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nelva Rolina. (2012). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Rahmawati, A. 2009. *Permainan Tradisional untuk Anak Usia 3-4 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.

- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, Pasal 3. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, John W. 2009. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Sofia Hartati. (2005). *Kemampuan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik* (Edisi Revisi). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik* (Edisi Revisi). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multi Intelligent TK)*. Jakarta:
- Tedjasaputra S., Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional untuk Anak usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

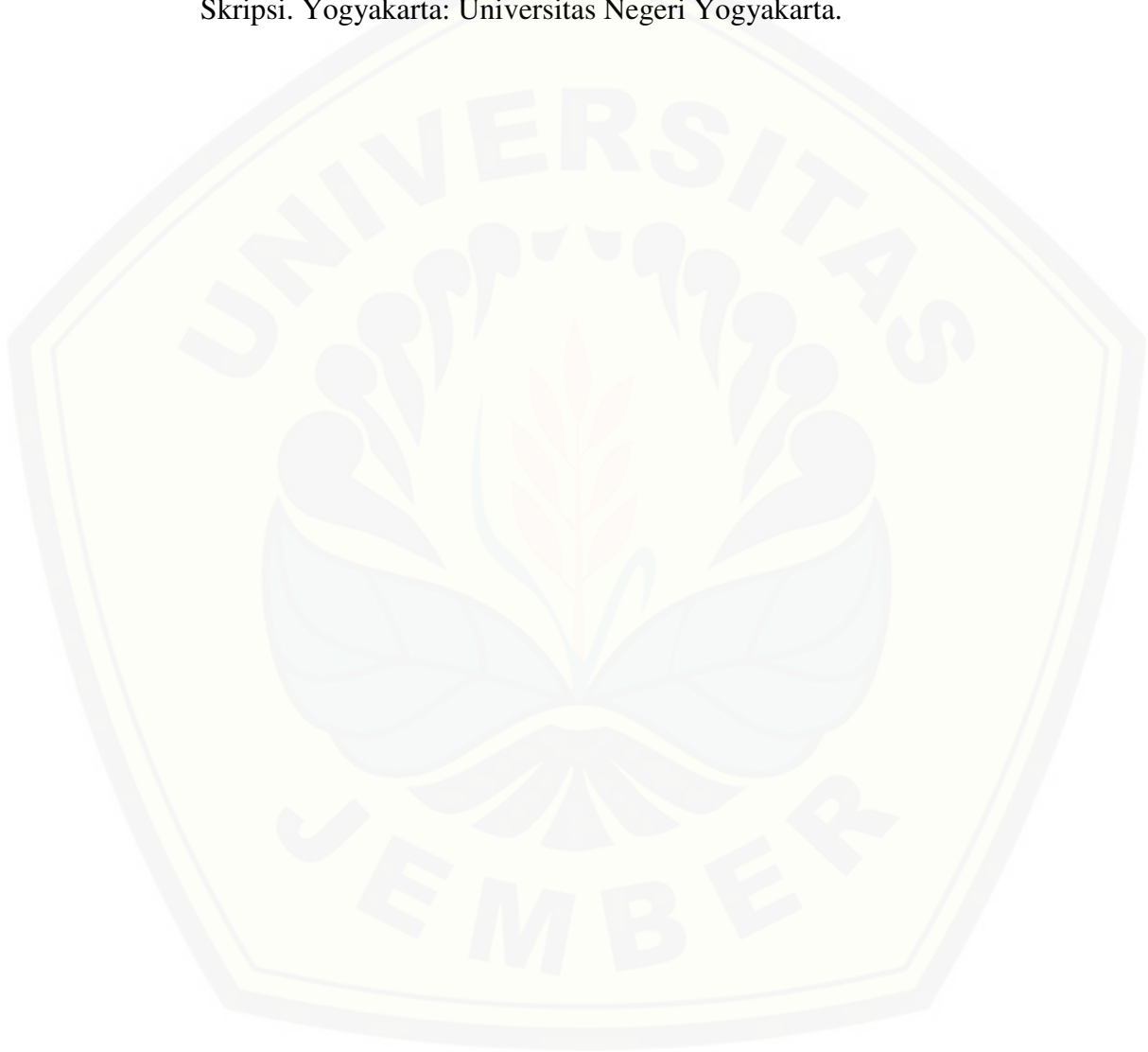
**Internet:**

- Fajarwati, Elly. 2006. *Permainan Tradisional Yang Tergerus Zaman*. [serial online]. <http://www.nasimaedu.com/artikel/index.php?do=13>. [29 Maret 2016]
- Utama, Bhakti. 2014. *Petil Lele*. [serial online]. [http://bhaktigreget.blogspot.co.id/2014/01/tugas-soft-skill-universitas-gunadarma\\_21.html](http://bhaktigreget.blogspot.co.id/2014/01/tugas-soft-skill-universitas-gunadarma_21.html). [25 Mei 2016]

**Skripsi:**

- Sari, Aprillia Puspita. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B Di Tkit Ar-Raihan*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Suparmi. 2013. *Upaya Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Outdoor Pada Anak Kelompok A Di Tk Pertiwi III Blimbing Kecamatan Sambirejo Kabupaten Sragen*. Surakarta: Univeristas Muhammadiyah Surakarta.
- Wijayanti, Hesti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.



## Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember	Bagaimana upaya pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan pada kelompok B di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember?	Variabel bebas : Upaya pengembangan motorik kasar  Variabel terikat : Permainan	<b>1. Upaya Pengembangan Motorik Kasar</b> a. Kekuatan b. Keseimbangan c. Kelincahan  <b>2. Permainan</b> a. Lompat tali b. Tangga titian	1. Subjek penelitian adalah siswa TK kelas B.  2. Informan.  3. Kepala Sekolah dan Pendidik TK Wisma Rini.  4. Dokumentasi  5. Kepustakaan	1. Penentuan daerah penelitian dengan metode <i>purposive area</i> .  2. Jenis penelitian yaitu penelitian tindak kelas dengan pola Kemmis dan Mc. Taggart (Masyhud, 2014:172)  3. Metode pengumpulan data Lembar observasi (daftar cek / <i>check list</i> )  4. Analisis data Analisis data menggunakan rumus  $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100\%$  (Masyhud, 2014:284) Keterangan: pi : prestasi individual Σsrt : skor riil tercapai Σsi : skor ideal yang dapat tercapai oleh individu	Upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember

## AUTOBIOGRAFI



### **Mega Cahya Deva C.**

Lahir di Pangkalan Bun, 23 Desember 1992. Putri ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan Sukarno dan Iswantini. Beralamat di Desa Kujan Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah. Pendidikan awal, Taman Kanak-kanak ditempuh di TK Tunas Karya, Pangkalan Bun dan lulus pada tahun 1999.

Pendidikan Sekolah Dasar ditempuh di SD Negeri Mendawai 2 Pangkalan Bun dan lulus pada tahun 2005. Setelah lulus dari SD, melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Arut Selatan, Pangkalan Bun dan lulus pada tahun 2008. Melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pangkalan Bun dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2012, mengikuti ujian masuk Perguruan Tinggi Negeri dengan jalur SNMPTN Tulis di Universitas Jember. Akhirnya, diterima menjadi mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) jurusan Ilmu Pendidikan, program studi Pendidikan Luar Sekolah.