PENGARUH PERMAINAN LOMPAT KELINCI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DI PAUD RAJO SULAH KABUPATEN KERINCI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

EYZELA PUPUTRI
NIM: 2015/15022005

JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN LOMPAT KELINCI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DI PAUD RAJO SULAH KABUPATEN KERINCI

Nama : Eyzela Puputri

Nim/BP : 15022005/2015

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2019

Disetujui Oeh

Pembimbing

Indra Yeni, M.Pd
NIP. 197103302006042001

Ketua Jurusan

Dr. Delfi Eliza, M.Pd
NIP. 19651030 198903 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENGARUH PERMAINAN LOMPAT KELINCI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD RAJO SULAH KABUPATEN KERINCI

Nama : Eyzela Puputri

Nim : 15022005

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2019

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua : Indra Yeni M.Pd	1. .....
2.	Anggota : Dra. Izzati, M.Pd	2. .....
3.	Anggota : Asdi Wirman. S.Pd. I. M.Pd	3. .....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	: Eyzela Puputri
Nim/ BP	: 15022005/2015
Jurusan/ prodi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul	:Pengaruh Permainan Lompat Kelinci Terhadap Perkembangan Motorik Kasar di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 9 Agustus 2019

Yang menyatakan

Eyzela Puputri
15022005

ABSTRAK

Eyzela Puputri. 2019. Pengaruh Permainan Lompat Kelinci terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, Anak belum bisa menekukkan kedua kakinya dan ketika melakukan kegiatan melompat anak masih belum seimbang, kurangnya kegiatan pengembangan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan lapangan sekolah dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan khususnya perkembangan motorik kasar. Oleh karena itu permainan lompat kelinci ini di duga memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *quasy eksperimen.* Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk *quasy eksperimen.* Dengan menggunakan permainan lompat kelinci berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 82,8125 dan SD sebesar 7,707 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 68,229 dan SD sebesar 67,274. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,9805 dan t_{tabel} sebesar 2,074pada taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dan dk = 22 maka dapat disimpulkan bahwa permainan lompat kelinci terbukti memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

Kata Kunci: Permainan Lompat Kelinci, Motorik Kasar Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang teleh memberi kemudahan dan jalan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam buat Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke zaman yang berakhlak mulia dan berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul "Pengaruh Permainan Lompat Kelinci Terhadap Perkembangan Motorik Kasar di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci"

Skripsi ini disusun merupakan bagian persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pembuatan skripsi ini, peneliti banyak mendapat do'a, bantuan, arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis sepantasnya mengucapkan terimakasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibuk Indra Yeni M. Pd, selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Izzati M. Pd, dan Bapak Asdi Wirman S.Pd. I. M. Pd selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
3. Ibuk Dr. Delfi Eliza, M. Pd selaku Ketua Jurusan, Ibuk Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini beserta Bapak Dr. Hadiyanto, M. Ed selaku wakil Dekan I, Bapak Dr. Dharmis selaku Dekan II, dan Bapak Drs. Zulhendri Zen, M. Pd selaku Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibuk Dosen dan Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan materil, semangat, arahan, doa, dan kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
6. Kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci yang telah membantu peneliti dalam memperoleh data penelitian untuk menyusun skripsi ini.

7. Kepada teman-teman yang telah membantu dan memberi semangat dan motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu

Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan masukan, saran, dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Agustus 2019

Peneliti,

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGESAHAN TIM PENGUJI
KATA SAMBUTAN
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GRAFIK vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latarbelakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatas Masalah 6
D. Perumusan Masalah 6
E. Asumsi Penelitian 6
F. Tujuan Penelitian 6
G. Manfaat Penelitian 6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 8
1. Konsep Anak Usia Dini 8
a. Pengertian Anak Usia Dini 8
b. Karakteristik Anak Usia Dini 9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 11
b. Tujuan Pendidikan Aank Usia Dini 12
c. Prinsi-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini 13
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini 14
e. Karakteristik Pendidikan Anak usia D ini 15
3. Konsep Perkemabangan Motorik Kasar Anak Usia Dini 16
a. Pengertian Motorik 16
b. Pengertian Motorik Kasar 16
c. Tahap Perkembngan Motorik Kasar Anak Usia Dini 17
d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar 18
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan 19
f. Tujuan Perkemabangan Motorik Kasar 20
g. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar 21
4. Konsep Bermain 22
a. Pengertian Bermain 22

b. Fungsi Bermain Bagi Anak 23
c. Tujuan Bermain Bagi Anak 24
d. Manfaat Bermain Bagi anak 24
e. Karakteristik Bermain Bagi Anak 25
5. Konsep Permainan Lompa Kelinci 26
a. Pengertian Lompat Kelinci 26
b. Tujuan Permainan Lompat Kelinci 27
c. Manfaat Permainan Lompat Kelinci 28
d. Alat yang Perlu di Pesiapkan 29
e. Langkah-langkah Permainan Lompat kelinci 29
B. Penlitian yang Relevan 32
C. Kerangka Konseptual 34
D. Hipotesis Penelitian 35

BAB III. METODOLOGI PENELITAN
A. Jenis Penelitian 36
B. Populasi dan Sampel 37
C. Instrumen dan Pengembangan 39
D. Teknik Pengumpulan Data 46
E. Teknik Analisis Data 47

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Penelitian 51
1. Deskripsi Data Hasil Pre-test Perkembangan Motorik Kasar Anak 51
2. Deskripsi Data Hasil *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar Anak 57
B. Analisis Data 64
C. Pembahasan 72

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 76
B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN 80

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1. Kerangka Konsptual…….**.....** 33

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Rancangan Penelitian 37
Tabel 2. Jumlah anak PAUD Rajo Sulah 38
Tabel 3. Sampel Penelitian..... 39
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen..... 41
Tabel 5. Instrumen Pernyataan..... 42
Tabel 6. Rubrik Penilaian Motorik Kasar 43
Tabel 7. Kriteria Penilaian Motorik Kasar 44
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet..... 49
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B2 52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar Kelas kontrol pada Anak Kelompok B1..... 54
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar di Kelas Eksperimen dan Kontrol..... 55
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Post-test* Perkembangan Kasar Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B2..... 57
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Post-test* Perkembangan Kasar Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B1..... 60
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar di Kelas Eksperimen dan Kontrol..... 61
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pre-test*)..... 64
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pretest)* ……..... ... 65
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *(pre-test)* 66
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test 66

Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test*) 67
Tabel 20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test)* 68
Tabel 21.Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *(post-test)*..... 69
Tabel 22. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-tes 70
Tabel 23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test*..... 70

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Data Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen 53

Grafik 2. Data Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol..... 55

Grafik 3. Data Perbandingan Hasil *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 56

Grafik 4. Data Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen 59

Grafik 5. Data Nilai *Post-test* Kelas Kontrol 61

Grafik 6. Data Perbandingan Hasil *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 63

Grafik 7. Data Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen Dan kelompok kontrol..... 71

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Dokumentasi Validasi di TK Negeri 1 Padang

1. Gambar 1. Guru Menjelaskan Tentang Tema Binatang..... 126
2. Gambar 2. Guru menjelaskan apasaja binatang peliharaan 126
3. Gambar 3. Guru membagi anak untuk melakukan permainan..... 127
4. Gambar 4. Anak melakukan permainan lompat kelinci 127

Dokumentasi kelas eksperimen

5. Gambar 5. Peneliti menjelaskan tentang tema binatang 155
6. Gambar 6. Peneliti meminta anak untuk menirukan gerakan kelinci 155
7. Gambar 7. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok 156
8. Gambar 8. Peneliti mengenalkan alat-alat permainan..... 156
9. Gambar 9. Peneliti mencontohkan cara permainan lompat kelinci 157
10. Gambar 10. Anak bersiap melakukan permainan di garis start 157
11. Gambar 11. Anak melompat memindahkan wortel kedalam keranjang.... 158
12. Gambar 12. Anak berlari dari garis finish ke garis start 158
13. Gambar 13. Guru mencontohkan bagaimana menekukkan kedua kaki..... 159
14. Gambar 14. Anak memindahkan bernda kedelam keranjang 159
15. Gambar 15. Peneliti menjelaskan alat permainan..... 160
16. Gambar 16. Anak melompat dengan dua kaki 160

17. Gambar 17. Anak memindahkan wortel kedalam keranjang..... 161
18. Gambar 18. Anak berlari dari garis finish ke garis start 161
19. Gambar 19. Anak menekukkan kaki di garis start..... 162
20. Gambar 20. Anak melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki..... 162
21. Gambar 21. Anak memindahkan wortel dengan melompat..... 163
22. Gambar 22. Anak berlari dari garis finish ke garis start..... 163
23. Gambar 23. Guru memperkenalkan permainan 164
24. Gambar 24. Guru memperkenalakn media yang digunakan..... 164
25. Gambar 25. Guru mempersiapkan anak digaris start..... 165
26. Gambar 26. Anak megambil media dengan enekukkan kedua kaki..... 165
27. Gambar 27. Anak memindahkan media kedalam keranjang 166
28. Gambar 28. Anak berlari ke tempat semula..... 166
29. Gambar 29. Guru menjelaskan cara permainan lompat jejak 167
30. Gambar 30. Anak memindahkan media..... 167
31. Gambar 31. Anak berlari ketempat semula..... 168

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1.	RKH Kelas Ekperimen	80
Lampiran 2.	RKH Kelas Kontrol	95
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Instrumen	110
Lampiran 4.	Instrumen Pernyataan	111
Lampiran 5.	Rubrik kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar.....	112
Lampiran 6.	Tabel analisis untuk Menghitung Validitas Item.....	113
Lampiran 7.	Tabel analisis untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	114
Lampiran 8.	Tabel persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2…	116
Lampiran 9.	Tabel persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3...	118
Lampiran 10.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4...	120
Lampiran 11.	Hasil Analisis Item Istrumen Perkembangan Motorik Kasar Anak	122
Lampiran 12.	Tabel Perhitungan Menghitung Reliabilitas Item..…….....	123
Lampiran 13	Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha.....	124
Lampiran 14.	Dokumentasi Validitas Data……..…….....	126
Lampiran 15.	Nilai Hasil *Pre-test* untuk Perhitungan Kelas Eksperimen..	128
Lampiran 16.	Nilai Hasil *Pre-test* untuk Perhitungan Kelas Kontrol..….....	129
Lampiran 17.	Perhitungan banyak kealas, interval kelas, Mean, Varians Skor Hasil *Pre-test* Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen ..	130
Lampiran 18.	Perhitungan banyak kealas, interval kelas, Mean, Varians Skor Hasil *Pre-test* Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol	132
Lampiran 19.	Tabel Nilai Pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan urutan dari nilai terkecil sampat nilai terbesar	134
Lampiran 20.	Uji Normalitas (*Liliefors)* Kelas Eksperimen.....	135
Lampiran 21.	Uji Normalitas (*Liliefors*) Kelas Kontrol	136
Lampiran 22.	Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji *Bartlett*.....	137
Lampiran 23.	Uji Hipotesis.....	138

Lampiran 24. Nilai Hasil *Post-test* untuk Perhitungan Kelas Eksperimen..... 139
Lampiran 25. Nilai Hasil *Post-test* untuk Perhitungan Kelas Kontrol 140
Lampiran 26. Perhitungan banyak kelas, interval kelas, Mean, Varians Skor Hasil *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen..... 141
Lampiran 27. Perhitunganbanyak kelas, Mean, interval kelas,Varians Skor Hasil *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol..... 143
Lampiran 28. Nilai Hasil *Post-test* Perkembangan Motorik KasarAnak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar……..... 145
Lampiran 29. Uji Normalitas (*Liliefors)* Kelas Eksperimen……..... 146
Lampiran 30. Uji Normalitas (*Liliefors*) Kelas Kontrol……...…… 147
Lampiran 31. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji *Bartlett*…..... 148
Lampiran 32. Uji Hipotesis……....……..... 149
Lampiran 33. Tabel Nilai r Product Moment……..... 150
Lampiran 34. Tabel Nilai z…….…… 151
Lampiran 35. Tabel Nilai L untuk Uji *Liliefors*……..... 152
Lampiran 36. Tabel Nilai Chi Kuadrad…….. 153
Lampiran 37. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)……..... 154
Lampiran 38. Dokumentasi Penelitian……...……..... 155

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam hidup manusia. Karena dengan pendidikan manusia dapat menjelajahi dunia serta dapat menciptakan hal-hal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, pendidikan harus di lakukan sedini mungkin.

Berdasarkan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia peraturan mentri No. 137 Tahun 2014 Pasal 1 butir 10, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan kehidupan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting dilakukan, karena pendidikan anak usia dini merupakan dasar dalam pembentukan kepribadian manusia sehingga pendidikan anak usia dini harus dirancang sesuai kebutuhan anak agar dapat mengembangkan berbagai aspek baik aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik.

Salah satu yang perlu dikembangkan di PAUD adalah aspek perkembangan motorik. Motorik kasar adalah aktivitas yang melibatkan otot-otot basar, seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Perkembangan

motorik kasar ini tidak terbentuk begitu saja tetapi perlu stimulus dan rangsangan yang di berikan oleh lingkungan tidak tepat maka anak kesulitan dalam menghadapi perkembangan pada masa selanjutnya. Perkembangan dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya, bermain jungkat-jangkit, ayunan, berjalan di atas papan titian, melompat, berlari, menangkap bola, bermain permainan fisik, dan bekerja.

Kegiatan motorik kasar sangat tepat dilakukan sejak dini karena anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa tersebut keinginan anak untuk bergerak lebih banyak sehingga perlu diarahkan dan dibina. Jika perkembangan motorik kasar anak bermasalah hal ini akan berdampak besar terhadap perkembangan lainnya, seperti sosioal, seni, kognitif, dan lain sebagainya.

Anak usia dini merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan potensi dapat dilakuan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang melekat pada dunia anak yang merupakan kebutuhan bagi anak. Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengetahuan, pengalaman, serta pengembangan keseimbangan anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci, ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan perkembangan motorik kasar anak yaitu belum optimalnya perkembangan motorik kasar anak. Banyak anak yang perkembangan motorik kasarnya masih rendah, terlihat ketika anak bermain bebas saat istihat anak rentan sekali

terjatuh ketika melompat dan berlari, juga dapat dilihat dari permainan yang diberikan guru didalam kelas guru memberikan permainan lompat jejak dalam kegiatan ini ada anak yang belum mampu menekukkan kedua kakinya, selanjutnya saat anak melakukan lompatan banyak anak yang belum mampu melakukan lompatan dengan baik seperti melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki secara bersamaan anak masih kelihatan ragu untuk melakukannya, juga anak kurang mampu menjaga keseimbangan tubuhnya.

Kegiatan pengembangan motorik kasar anak sangat jarang dilakukan dan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan aspek kemampuan motorik kasar yang diberikan guru tidak bervariasi. Kegiatan pengembangan motorik kasar hanya dilakukan saat istirahat saja dan hanya beberapa anak yang melakukan aktifitas motorik seperti bermain prosotan dan ayunan. Alat permainan di sekolah itu masih sangat kurang. Jadi sebagian besar anak lainnya duduk sambil memperhatikan temannya bermain. Kegiatan dalam proses pembelajarannya pun lebih dominan pada pengembangan kecerdasan akademik seperti menulis, menghitung, mewarnai, mambaca dan lain sebagainya.

Lapangan sekolah juga kurang dimanfaatkan dalam pengembangan aspek perkembangan motorik kasar, untuk kegiatan senam sangat jarang itupun dilakukan didalam ruangan, lapangan hanya digunakan untuk bermain bebas saat istirahat saja. Dalam proses pembelajarannya, guru tampak tidak menggunakan lapangan sekolah. Proses pembelajaran dominan dilaksanakan di dalam kelas. Permainan yang guru gunakan yaitu permainan lompat jejak, guru menggunakan kertas yang bergambar telapak kaki, kertas yang digunakan sering berterbangan dan membuat anak tidak fokus dalam bermain dan ada

anak yang tidak mau melakukan kegiatan tersebut. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh seorang guru PAUD dalam mengoptimakan kemampuan motorik kasar anak diantaranya adalah menyajikan permainan yang menyenangkan bagi anak, dan memfasilitasi permainan. Dimana diketahui anak pada masa ini sangat menyenangi kegiatan lomba seperti balap karung, balap lari dan kegiatan lainnya.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Serta melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik yang memberi pengaruh yang positif bagi tubuh anak.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui permainan lompat kelinci. Permainan lompat kelinci adalah bentuk latihan dasar yang berorientasi pada unsur permainan lompat binatang kelinci, permainan lompat kelinci dilakukan dengan gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain dengan menirukan gerakan kelinci dan memindahkan sayuran kedalam keranjang dengan melakukan lompatan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dengan keseimbangan tubuh yang baik. Proses pembelajaran lompat kelinci bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak seperti kekuatan, kelenturan, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan. Permainan ini menyenangkan bagi anak dimana dalam permainan ini anak mengambil wortel yang ada di area kelompok dan memindahkannya kedalam keranjang, bila anak ingin menjadi pemenang setiap kelompok anak harus bekerjasama adu

kecepatan lompat untuk memindahkan wortel kedalam keranjang. Permainan ini dapat dilakukan di lapangan atau halaman sekolah sehingga dapat membuat anak bebas dan lebih mengenal dunianya yaitu dunia bermain.

Permainan lompat kelinci merupakan latihan dasar motorik bagi anak usia dini yang berguna untuk pertumbuhan anak. Selain hal tersebut, permainan ini juga menarik bagi anak karena kelinci adalah binatang yang sering dilihat anak, dengan menirukan gerakan melompat kelinci aspek perkembangan motorik anak akan berkembang sehingga pemainan ini berguna untuk kesehatan dan pertumbuhan badan anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Lompat Kelinci Terhadap Perkembangan Motorik Kasar di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal.
2. Sebagian anak kurang mampu menekukkan kedua kakinya.
3. Ketika melakukan lompatan anak anak masih ragu untuk melakukannya.
4. Pendekatan pembalajaran yang dilakukan guru terhadap kemampuan motorik kasar anak belum bervariasi.
5. Lapangan sekolah kurang dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu, perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara omptimal di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Seberapa besar pengaruh permainan lompat kelinci terhadap motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci?".

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah permainan lompat kelinci berdampak signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui berpengaruhkah permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pengembangan motorik kasar anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Untuk mengembangkan motorik kasar anak

b. Bagi Guru

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci dalam memilih permainan yang menarik bagi anak.

c. Bagi Peneliti

Masukan bagi peneliti untuk meningkatkan kemapuan dan profesionalisme penelitian dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak, terutama dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat atau di kenal dengan usia emas, baik perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, kemandirian, maupun bahasa. Setiap anak memiliki karakter tersendiri dan perkembangan setiap anak berbeda-beda.

Menurut Suryana (2013:25) usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini di tandai berbagai periode penting yang fundemental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Menurut *National Association For The Education Young Children (NAEYC)* dalam Susanto (2017:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia.

Menurut Mulyasa (2012:16) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa, pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan yang berlangsung seumur hidup, bertahan dan berkesenambungan.

Fadlillah (2012:19) anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0 – 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

Menurut Berk dalam Yulsyofriend (2013:1) menyatakan bahwa, anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Jadi berdasarkan uraian diatas bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Untuk itu sebagai seorang pendidik kita harus memiliki strategi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki karakter yang berbeda-beda satu sama lain atau anak memiliki karakter yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spritual, maupun emosional.

Menurut Mulyasa (2012:23) karakteristik anak usia dini usia 4-6 tahun yaitu:

> a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan; b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pemikirannya dengan batas-batas tertentu; c) Perkembangan kognitif (daya fikir sangat pesat), hal ini di tunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar; d) Bentuk bermain anak masih bersifat individu, bukan bermain sosial, walaupun proses bermainnya dilakukan secara bersama.

Adapun beberapa karakteristik anak usia dini menurut Suryana (2013:32-33) yaitu :

> a)anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini di pengaruhi hal-hal menarik dan menabjubkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3)anak bersifat unik; 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang diatas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi: 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, yaitu selalu cepat mengalih perhatiannya pada kegiatan lain.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki pribadi yang unik, memiliki potensi sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. berkarakteristik egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan makhluk sosial, kaya akan imajinasi dan fantasi, memiliki konsentrasi pendek. Jadi sebagai pendidik kita harus mampu membimbing anak ke arah yang mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan dari diri anak sehingga anak nantinya bisa mengendalikan dirinya dan tahu kemampuannya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan penting bagi setiap orang termasuk anak usia dini, pendidikan bagi anak usia dini berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Yeni (2010:2) pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio-emosional(sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Yamin dan Jamilah (2013:1) pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menurut Suyadi (2015:22) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah penyelenggaraan pendidika bagi ana

semenjak ia lahir hingga usia 6 tahun. Layanan pendidikan ini dilaksanakan untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan ddan seluruh potensi yang dimiliki anak karena melalui perberian rangsangan anak dapat tumuh dan berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak. Menurut Sujiono (2012:42-43) tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Hasan (2009:16-17) ada dua tujuan di selenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut :

> Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa, dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik disekolah).

Menurut Susanto (2017:23) tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini.

Menurut Suyadi (2015:24) tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi pengembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri,

percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal untuk mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Selain itu juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut pendapat Fakhrudin (2010;31), ada beberapa hal dalam melaksanakan pendidkan anak usia dini menggunakan prinsip sebagai berikut:

> "1) Berorientasi pada kebutuhan anak. 2) Belajar melalui bermain. 3) Lingkungan yang kondusif. 4) menggunaka pembelajaran terpadu. 5) Mengembangkan berbagai media edukatif dan sumber belajar. 7) Digunakan secara bertahap dan berulang-ulang".

Menurut Fadillah (2012:77-78) prinsip-prinsip pendidikan khususnya usia Taman Kanak-kanak adalah:

> "1) Menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan menyenangkan; 2) Masing-masing anak perlu memperoleh perhatian yang bersifat individual, sesuai dengan kebutuhan anak usia Taman Kanak-kanak; 3) Perkembangan adalah hasil proses kematangan dan proses belajar; 4) sifat kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak merupakan pengembangan kemampuan yang telah diperoleh dirumah; 5) Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak".

Sejalan dengan pendapat Sugiono (213:90-94), yang mengemukakan sejuamlah prinsip belajar anak usia dini, yaitu: 1) Anak sebagai pembelajar aktif; 2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera; 3) Anak

membangun pengetahuan sendiri; 4) Anak berfikir melalui benda kongret; 5) Anak belajar dari lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang harus di perhatikan oleh pendidik dalam pembelajaran anak usia dini. Agar pendidikan tidak salah dalam membimbing dan memberikan informasi kepada anak didik, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini suatu proses pembinaan tumbuh kembangnya anak usia lahir sampai enam tahun. Sehingga pendidikan anak usia dini sangat enting, karena banyak manfaat bagi anak yang ditimbulkan dari proses pendidikan anak usia dini. Serta karakteristik anak yang unik membutuhkan perlakukan yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan tahapan dan potensi anak.

Sujiono (2009:46) menyatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

> 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan: 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar: 3) mengembangan sosilisasi anak: 4) mengenalakan peraturan dan menambahkan disiplin pada anak: 5) memberikan kesempatan pada anakuntuk menikmati masa bermainnya: 6) memberikan stimulus kultural pada anak

Selanjutnya Mulyasa menyatakan (2012:6) mengemukakan pandidian anak usia dini memiliki manfaat sebagai berikut:

> Mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal, sesuai kemampuan bawaannya, bahkan kedepan sejalan dengan perkembangan IPTEK dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan perkembangan otak manusia dimungkinkan pendidikan

> mampu mengembangkan pribadi anak melampaui batas potensi bawaannya, potensi tersebut meliputi ranah kognitif, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), spritual, sosial, dan emosional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, dengan pendidikan tersebut dapat membantu anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya sehingga secara tidak langsung hal tersebut sejalan dengan menstimuasi setiap aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.

e. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010: 12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

> "1) mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan menantang, 4) menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skile*), 6) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) digunakan secara bertahap-tahap dan berulang-ulang."

Eliyawati (2009:14) karakteristik pendiikan anak usia dini adalah sebagai berkut: 1) anak berbeda satu sama lain, 2) anak senang melakukan bebagai aktivitas, 3) memiliki rasa ingin tahu yang kuat, 4) anak lebih cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendir, 5) anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak merupakan sosok individu yang berbeda satu sama lainnya yang harus diberikan stimulasi berdasarkan kebutuhan masing-masing anak tersebut menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyediakan media dan permainan yang menarik dan mengandung unsur-unsur edukatif.

3. Konsep Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik

Mempelajari keterampilan motorik pada masa kanak-kanak sangat ideal, dimana kondisi tubuh anak masih lentur dan anak masih belum banyak memiliki keterampilan, selain itu, anak-anak suka melakukan suatu gerakan secara berulang-ulang yang merupakan salah satu aktivitas yang dibutuhkan untuk menguasai keterampilan motorik.

Menurut Samsudin (2008:10) motorik adalah terjemahan dari kata "motor" yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang mengakibatkan terjadinya suatu gerak.Sedangkan menurut Zulkifli dalam Samsudin (2008:11) motorik adalah segala sesuatau yang ada hubungannya dengan gerakan gerakan tubuh. Dalam motorik unsur-unsur otot sangat menentukan.

Berdasarkan uraian diatas bahwa motorik adalah gerakan-gerakan yang berhubungan dengan tubuh, saraf dan otot. Motorik terbagi 2 yaitu: motorik halus dan motorik kasar, aktivitas motorik halus yaitu keterampilan yang memerlukan koordinasi otot-otot kecil, seperti yang berkaitan dengan tangan seperti menulis, menggunting, meremas, menggenggam, mencoret, dan menyusun, sedangkan aktivitas motorik kasar meliputi seperti berjalan, melompat, meloncar, maju mundur, melempar, menendang, berlari dan menari.

b. Pengertian Motorik Kasar

Sujiono (2009:13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh

anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Menurut Samsudin(2008:15) motorik kasar adalah :

> "aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerakan dasar lokomotor terdiri dari lari, meloncat, lompat, dan jengket. Gerak non lokomotor terdiri dari, mengulur, melekuk, mengayun, bergoyang, berbelok,berputar, meliyuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat. Gerak manipulatif terdiri dari mendorong, memukul, memantul, melempar, menendang, mengguling, menerima,menangkap dan menghentikan".

Sedangkan menurut Ismail (2012:83) motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Aktivitas dari motorik kasar dapat berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan-gerakan otot besar seperi berlari, moloncat, memanjat, melompat, dan berjinjit.

c. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia

Berdasarkan peraturan menteri (Permen No.146 tahun 2014) perkembangan motorik kasar anak usia dini, khususnya anak Taman Kanak-kanak usia 4-6 tahun antara lain:1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup anagin, pesewat terbang, dan sebangainya, 2) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut), 3) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, 4) Melempar sesuatu secara terarah., 5) Menangkap sesuatu secara cepat, 6) Melakukan gerakan antisipasi, 7) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, 8) Melakukan permainan fisik

dengan aturan, 9) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, 10) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Menurut Sumantri (2005:103-106) menjelaskan ciri ciri perkembangan keterampilan mtorik anak pada usia 5 sampai 6 tahun adalah sabagai berikut:

> "(1) Berdiri sambil melakukan gerakan tangan dan mengayunkannya; (2) berjalan dengan lebih lancar dan mampu bergerak lebih cepat; (3) berlari sesuai dengan gerakan langkah kaki;(4) melempar dengan mengarahkan satu benda yang di pegang seperti melempar bola kelawan mainnya; (5) menagkap bola bergulir lebih mudah dibandingkan menangkap bola dengan lambung".

Menurut Soetjiningsih (2012) perkembangan anak usia 4-5 tahun: menuruni tangga dengan cepat, seimbang saat berjalan mudur; melompati ringtangan, melempar dan menangkap bola.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun adalah anak sudah dapat melakukan gerakan dengan lincah dan terkoordinasi.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Karakteristik motorik kasar anak yaitu semua gerakan yang berhubungan dengan otot besar menurut Bredekamp dan Cipple dalam Sujiono (2005:15-16); anak usia 4-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini:

> a.Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat, berlari dengan baik; b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri di atas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tampa melihat kaki; c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki; d. Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-

> permainan yang membutuhkan reaksi cepat; e.mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trompoling kecil (kain layar yang di rentang untuk menampung akrobat); f. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang kadang terlalu bersemangat dan hilang kontrol dari dalam kegiatan kelompok.

Adapun menurut Caughlin dalam Sumantri (2005: 103-106) menjelaskan ciri-ciri perkembangan keterampilan motorik anak pada usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: (1) berdiri diatas kaki selama 10 detik; (2) berjalan di atas papan kedepan, kebelakang, dan kesamping; (3) melompat kebelakang dengan dua kaki berturut-turut; (4) melompat dengan salah satu kaki; (5) mengambil salah satu atau dua langkah yang tratur sebelum menendang bola; (6) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah kedepan; (7) mengayun tampa bantuan; (8) menangkap dengan mantap; (melompat tali setinggi lututnya tampa menyentuh; (10) menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola, memantulkan, melambungkan/menangkap memukul bola dengan raket.

Berdasarkan uraian para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak yaitu semua menggunakan otot besar anak seperti melompat, berjalan menyepak, berlari dan hal ini di tunjukkan agar perkembangan fisik anak tumbuh dengan baik sehingga kuat dan sehat jasmaninya.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot besar. Perkembangan motrik kasar ini di pengaruhi oleh faktor kecukupan energi,

gizi yang seimbang dan aktivitas anak. Adapun menurut Sugiono (2008:15) menyatakan faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah faktor lingkungan dan jenis kelamin karena anak perempuan lebih sering melatih keterampilan yang melatih keseimbangan tubuh seperti bermain lompat tali, anak laki-laki sering melatih keterampilam melempar. Sedangkan menurut Suyadi (2010:22) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, kecerdasan itu diwariskan menurut turunan, ligkungan dan budaya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah lingkungan dimana anak bersosialisasi, jenis kelamin anak juga menentukan disebabkan anak laki-laki dan perempuan memiliki keterampilan dan kemampuan yang berbeda, dan budaya atau tradisi sekitar anak. Dengan adanya ketiga faktor tersebut perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

f. Tujuan Perkembangan motorik kasar

Adapun tujuan perkembangan motorik kasar anak menurut Samsudin (2008:11) tujuan motorik adalah penugasan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:210) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar ialah untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam melatih gerakan motorik kasar.

Menurut Sumantri (2005:9) bahwa tujuan pengembangan motorik kasar merupakan modal dasar untuk perkembangan keterampilan gerak,

memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, bekerja sama dan berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik anak bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, bekerja sama dan berperilaku disiplin, jujur, dan sportif sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

g. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Samsudin (2008: 3) "manfaat mengembangkan motorik bagi anak adalah (1) dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan syaraf; (2) meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambahnya tinggi dan berat badan; (3) dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan sosial.

Selanjutnya Sumantri (2005:10) menyebutkan fungsi model perkembangan motorik kasar adalah : (1) sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan anak usia dini; (2) sebagai alat untuk membentuk, dan membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini; (3) sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya fikir anak usia dini; (4) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosioal; (5) sebagai alat untuk meningkatkan

perkembangan sosial (6) sebagai alat ntuk menumbuhkan perasan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak sangat bermanfaaat bagi perkembangan sosial, emosional, membuat kesehatan anak lebih baik, dan melatih keterampilan gerak anak.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagai besar waktu yang digunakan untuk aktivitas bermain. Menurut Hurlock (*play*) adalah "setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tampa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain diakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban". Selanjutnya menurut Sujiono dan Bambang (2010: 35), bermain mengandung 3 pengertian:

> "(1) bermain adalah sarana melatih keterampilan yang di butuhkan anak untuk menjadi individu yang kompeten,(2) bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta (3) bermain merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagai mana seharusnya belajar (*learning how to learn*)".

Lain halnya dengan Sujiono (2013:144) menyatakan bahwa, "Bermain merupakan suatu aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir".

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini yang dapat melatih keterampilan yang dibutuhkan anak

dan dengan bermain anak dapat belajar dengan sendirinya serta dapat melatih seluruh kecerdasan yang dimiliki anak.

b. Fungsi Bermain Bagi Anak

Menurut Ismail (2009:36-37) bermain memiliki dua fungsi utama (1) Sebagai alat pendidikan, dengan bermain secara alamiah anak bisa mengenali lingkungannya, orang lain dan dirinya sendiri; (2) Sebagai salah satu alat perawatan; dalam bermain anak dapat mengungkapkan pertentangan batin, kecemasan dan ketakutannya. Sedangkan menurut Suryana (2013:141-142) dalam pembrelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat di identifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

> 1) Dapat memperkuat dan mengembngkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan,; 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan kebernian untuk berinisiatif; 3)Dapat mengembangakan kemampuan intelektualnya; 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dan sebagai alat mendidik secara alamiah dan perawatan untuk mengungkapkan kecemasan dan pertentangan batin jadi dengan permainan anak dapat mengungkapkan kesukara-kesukaran yang di rasakannya.

c. Tujuan Bermain Bagi Anak

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Suryana (2013:34),

> "Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalh yang konfleks".

Sedangkan menurut Rainwater dalam Sutoto (2009:1) bermain sebagai cara dan hidup atau pengalaman yang menyenangkn, dan dilakukan tidak untuk mendapatkan hasil semata-mata. Selain itu Wolfgang dalam Suryana(2013;141) mengemukakan beberapa tujuan bermain, antara lain: 1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan. 2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya ditri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. 3) dapat mengembangkan kemamuan inelektualnya. 4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi drinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain untuk mengembangkan kreativitas, fisik, mengembangkan pengetahuan dan keseimbngan mental anak.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak

Yulsyofriend (2013:15), adapun manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut:

> "1) bermain memicu kreativitas, bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol; 2) Bermain

> bermanfaat mencerdaskan otak, bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak".

Adapun menurut Ismail (2009:29) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat dalam bermain yaitu sebagai berikut:

> "1) sarana untuk membawa anak kealam bermasyarakat;2) untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; 4) dapat melatih menema emosi: 6) melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku".

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memberi banyak sekali manfaat bagi anak, dengan bermain anak dapat melalukan berbagai hal yang ia inginkan tentunya yang menyenangkan bagi mereka, mereka dapat belajar tentang berbagai hal yang ada disekitar, berinteraksi dengan orang lain, dan terutama dengan bermain aspek perkembangan anak akan berkembang.

e. Karakteristik Bermain Bagi Anak

Yulsyofriend (2013:20) menyatakan, bahwa ada beberapa karakteristik bermain bagi anak yaitu sebagai berikut:

> "bermain adalah suka rela karena berasal dari motivasi dalam diri anak; 2) bermin adalah pilihan anak, anak-anak memilih secara bebas tampa paksaan dari siapapun; 3) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, karena menimbulkan rasa gembira dan bahagia; 4) bermain adalah simbolik, bermain tidak haris menggambarkan hal yang sebenarnya; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, melalui bermain anak-anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda kejadian atau peristiwa".

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, et.al dalam Ismail (2009:31) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

"1)dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik; 2) perasaan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang posotif; 3) flekibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas ke aktivitas lain; 4) lebih menekan pada proses yang langsung dibandingkan hasil akhir; 5) bebas memilih; 6) mempunyai kuliatas pura-pura".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu atas kemauan anak, tidak ada paksaan dari siapapun, diwarnai dengan emosi-emosi dan sangat menyenagkan bagi anak.

5. Konsep Permainan Lompat Kelinci

a. Pengertian Permainan Lompat Kelinci

Menurut Pramono, dkk (2010:35) lompat kelinci adalah gerakan yang menirukan kelinci melompat. Caranya dengan menekuk kedua kaki badan di condongkan kedepan, kedua tangan lurus kedepan dan melompat. Selanjutnya Mandyawati (2012:89) permainan lompat kelinci adalah gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lain dengan menirukan gerakan kelinci dan memindahkan sayuran kedalam keranjang dengan melompat menumpu dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Menurut Kuffner (2006:29) permainan lompat kelinci adalah hal yang menyenangkan apa lagi dalam permainan itu ada hal yang memerlukan gerakan badan dengan cepat dan menggunakan sayuran yang akan dipindahkan kedalam keranjang, permainan ini dimainkan dengan beberapa kelompok dengan jumlah yang sama. Harus diingat bahwa

permainan diciptakan tidak hanya untuk kesenangan saja tetapi harus membuat kita sehat, Kelinci adalah contoh binatang yang senang melompat, binatang tersebut melakukan tolakan dengan kedua kaki secara bersamaan.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan permainan lompat kelinci adalah permainan melompat mengambil sayuran dengan gerakan mengangkat tubuh dan berpindah dari suatu titik ketitik yang lain dengan lompatan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki secara bersamaan. Lompat kelinci adalah permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, selain itu permainan lompat kelinci juga berpengaruh bagi perkembangan motorik kasar anak permainan lompat kelinci suatu kegiatan yang dilakukan dengan dimainkan oleh beberapa kelompok. Permainan ini membutuhkan perencanaan gerak dimana lompat yang dilakukan anak dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan.

b. Tujuan Permainan Lompat Kelinci

Menurut Pramono dkk (2010:34) tujuan permainan lompat kelinci adalah untuk melatih ketangkasan, kekuatan dan keseimbangan tubuh anak. Selanjutnya menurut Musfiroh (2011:233) tujuan permainan lompat kelinci adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Menurut Mandyawati (2012:89) tujuan permainan lompat kelinci adalah untuk melatih kecepatan gerak, melatih keseimbangan tubuh, melatih kecerdasan kinestetik dan melatih gerak motorik kasar. Selanjutnya menurut Otong (2013:49) tujuan permainan lompat kelinci adalah melatih

anak dalam menjaga kekompakan, supaya motorik anak semakin berkembang, melatih kecerdasan anak, agar anak riang disekolah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permaian lompat kelinci adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak. Dalam permainan lompat kelinci anak banyak melakukan gerakan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya seperti melakukan lompatan dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan dua kaki. Dalam permainan ini anak dituntut untuk bisa menggunakan kemampuan motorik kasarnya dalam melakukan lompatan dengan dua kaki dan menjaga keseimbangannya saat melakukan lompatan. Permainan lompat kelinci banyak mengandung unsur kesenangan pada anak dan kekompakan dimana permainan ini mengadakan perlombaan agar anak bersemangat, bekerja sama dan diharapkan permainan lompat kelinci ini bisa mengembangkan motorik kasar anak.

c. Manfaat Permainan Lompat Kelinci

Menurut Musfiroh (2011:234) manfaat permainan lompat kelinci adalah untuk merangsang kecerdasan gerak kinestetik anak melalui gerakan bertumpu pada kekuatan otot kaki dan keseimbangan. Selanjutnya Menurut Wagino dkk (2010: 3) tujuan permainan lompat kelinci adalah untuk menjaga kesehatan tubuh dan kebugaran tubuh.

Menurut Madyawati (2012:90) manfaat permainan lompat kelinci adalah dapat melatih anak dalam ketangkasan, melatih anak dalam

kerjasama, melatih motorik kasar, melatih kelincahan, kecepatan dan menyehatkan tubuh.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat permainan lompat kelinci dapat melatih anak dalam ketangkasan motorik kasar seperti melompat, melaih kecepata serta memiliki manfaat lainnya.

d. Alat Yang Di Persiapkan

Adapun alat yang perlu di persiapkan menurut Otong (2013:49) kapur untuk penanda garis start, tali pembatas kelompok, sayur wortel dan kotak. Selanjutnya menurut Kuffner (2006:29) yang di siapkan untuk permainan lompat kelinci yaitu buahan mainan, keranjang.

Madyawati (2012:89) alat perlu di persapkan untuk permainan lompat kelinci ini yaitu kapur tulis, pluit, wortel, tali dan keranjang.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa alat yang di perlukan dalam permainan ini yaitu kapur tulis sebagai penanda garis start, tali untuk pembatas kelompok, wortel mainan diambil anak dalam permainan, dan keranjang sebagai tempat untuk menampung wortel.

e. Langkah-langkah Permain Lompat Kelinci

Secara umum permainan lompat kelinci terdiri dari beberapa kelompok setiap kelompok mempunyai anggota lebih dari 3 orang. masing-masing kelompok bekerjasama adu kekompakan, kelincahan, keseimbangan, dan kecepatan untuk meyelesaikan permainan ini.

Menurut Musfiroh (2011:234) adalah sebagai berikut: 1)Bawa anak ke halaman, bagi mereka menjadi 5 kelompok: 2) Tiup peluit panjang 1 kali, anak pertama dari semua kelompok siap dalam posisi jongkok tepat

pada garis strart: 3) Beri aba-aba, “satu,dua, tiga, ya!”, kelima anak melompat dalam posisi jongkok hingga mencapai garis finish. Biarkan anak-anak menyoraki temannya: 4) Setelah anak pertama sampai finish, tiup peluit panjang satu kali, dan anak kedua dari semua kelompok siap dalam garis start dalam posisi jongkok: 5) Lakukan seperti itu sampai semua anak mandapat giliran. Selanjutnya menurut Madyawati (2012:89) langkah- langkah permainan lompat kelinci yaitu: 1)Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang sama jumlahnya, 2)Guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekkan nya langsung, 3)Guru meminta setiap kelompok berbaris di garis start, 4)Setiap kelompok anak diminta baris dengan posisi jongkok (seperti kelinci), 5)Letakkan wortel di area masing-masing kelompok anak, 6)Guru memberi aba-aba “ satu, dua, tiga.. lalu meniup pluit”, 7)Anak pertama melompat memindahkan wortel kedalam keranjang dengan posisi jongkok, 8) Setelah anak pertama sampai garis finish lalu berlari menuju tempat semula. dilanjutkan lagi dengan anak kedua dari setiap kelompok, dengan peraturan yang sama anak saling bekerjasama adu kecepatan, 9)Kelompok mana yang selesai duluan itulah pemenangnya.

Menurut Otong (2013:49) langkah-langkah permainan lompat kelinci adalah: 1) anak-anak dibagi dalam 3 kelompok sama banyak, 2) guru mempersiapkan sayuran dari plastik yang diserakkan di area perkelompok, 3) di ujung lapangan guru meletakkan kotak untuk tempat sayur, 4) setiap kelompok anak disiapkan di garis start dengan posisi jongkok, setelah mendengarkan aba-aba anak mulai melompat mengambil

sayuran plastik untuk dipindahkan kedalam kotak, 5) pemenang adalah kelompok yang lebih cepat habis memindahkan sayuran plastik kekotak.

Peneliti menyimpulkan langkah-langkah permainan lompat kelinci berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil beberapa pendapat para pakar tentang permainan lompat kelinci dikarena ada beberapa pendapat yang sama makna dan tujuannya dan ada juga beberapa pendapat ahli menyatakan dalam permainan lompat kelinci.

Menurut Musfiroh (2011:234) bahwa anak di bagi menjadi 5 kelompok, sedangkan menurut Otong (2013:49) anak di bagi menjadi 3 kelompok. Selanjutnya menurut Madyawati (2012:89) langkah- langkah permainan lompat kelinci yaitu anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang sama jumlahnya, Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan lompat kelinci dapat di bagi menjadi beberapa kelompok karena ini disesuaikan dengan jumlah anak yang ada di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian. Selanjutnya dari beberapa ahli di atas bahwa permainan lompat kelinci di awali dengan posisi jongkok atau menekukkan kedua kaki pada garis start. Dimana sebelumnya guru membuat garis start dengan kapur tulis dan tali sebagai pembatas kelompok.

Ada beberapa pendapat para ahli di atas bahwa setelah anak mendapat aba-aba anak melompat seperti kelinci sampai garis finish dengan mengambil wortel untuk di masukkan kedalam keranjang menurut madyawati (20012:89). Sedangkan menurut Otong (2013:49) mengambil sayur plastik dan memasukkannya kedalam kotak. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wortel

yang akan di masukkan anak kedalam keranjang dikarenakan wortel identik dengan makanan kelinci sehingga anak lebih tertarik untuk melakukan permainan lompat kelinci dan peneliti memilih keranjang yang di gunakan karena setiap anak mempunyai keranjang jadi lebih mudah didapatkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan lompat kelinci yaitu : 1) guru membagi anak menjadi dua kelompok setiap kelompok memiliki jumlah anggota yang sama, 2)Guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekkan nya langsung, 3) guru menjelaskan peraturan dan cara bermain lompat kelici " anak diminta menekukkan kedua kaki, seperti menirukan gerakan kelinci", 4)Guru meminta setiap kelompok berbaris di garis start, 5)Setiap kelompok anak diminta baris dengan posisi jongkok (seperti kelinci), 6)Letakkan wortel di area masing-masing kelompok anak, 7)Guru memberi aba-aba " satu, dua, tiga.. lalu meniup pluit", 8)Anak pertama melompat memindahkan wortel kedalam keranjang dengan posisi jongkok, 9) Setelah anak pertama sampai garis finish lalu berlari menuju tempat semula. dilanjutkan lagi dengan anak kedua dari setiap kelompok, dengan peraturan yang sama anak saling bekerjasama adu kecepatan, 10)Kelompok mana yang selesai duluan itulah pemenangnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Sari (2013) Dalam penelitian yang berjudul "Efektifitas Permainan Lompat Trampolin Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Kenanga Kecamatan Kerabeg". Penelitian ini relevan dengan penelitian

peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian eksperimen bedanya peneliti dengan penelitian ini adalah Penelitian ini menggunakan permainan lompat Trampolin sedangkan peneliti menggunakan permainan lompat kelinci. Hasil penelitian *eksperimen* ini menunjukkan bahwa dengan media atau permainan aspek perkembangan yang dimiliki anak akan meningkat.

Eriyani (2017) "Pengaruh Permainan Lompat Tali Trehadap Perkembangan Motorik Kasar pada Kelompok B2 Darma Wanita Sukarame Bandar lampung". Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengembangkan kemampuan motorik kasar dan sama-sama menggunakan jenis penelitin quashi eksperimen. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah peneliti menggunakan permainan lompat kelinci dalam perkembangan motorik kasar anak sedangkan peneliti tedahulu menggunakan lompat tali.

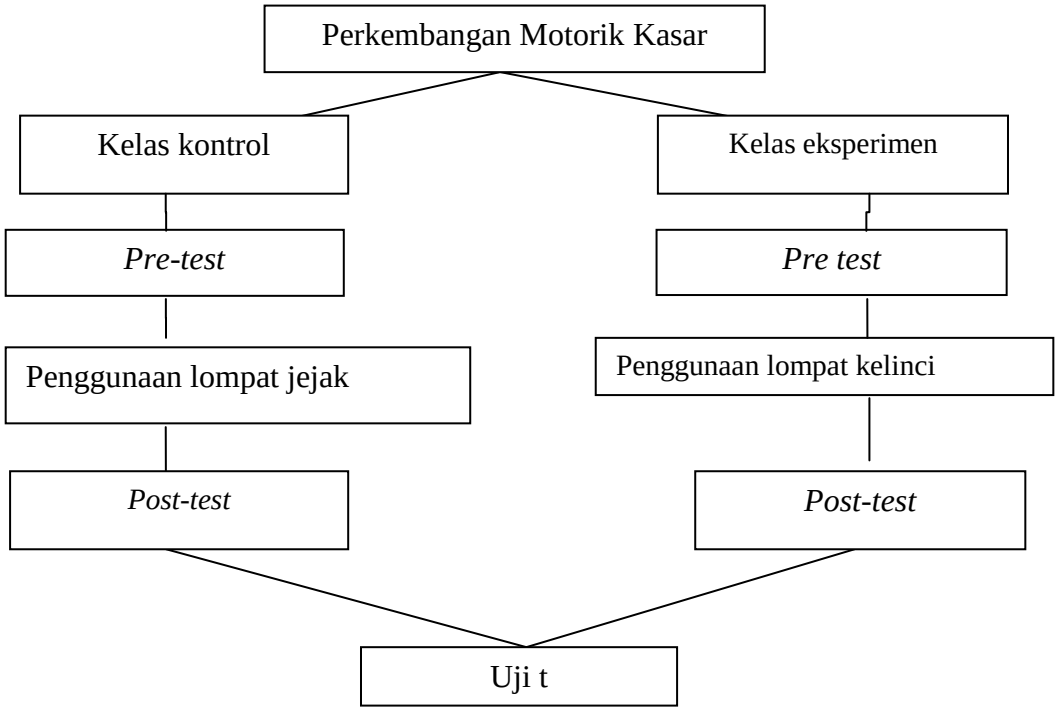
Selanjutnya penelitian Rozia (2017) "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Kelici pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Ceria Mojoagung Jombang" penelitian ini relvan dengan penelitian peneliti karena sama-sama menggunakkan permainan lompat kelinci untuk mengembagkan motorik kasar anak, bedanya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan metode PTK sedangkan penelitik menggunkan metode *eksperimen.*

Hasil penelitian di atas dapat menjadi acuan dan masukan dalam melakukan penelitian ini yang berjudul Pengaruh Permainan Lompat Kelinci di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah insan yang unik yang berbeda antara satu dan lainnya. Masa usia dini merupakan masa yang penting bagi anak dalam menumbuh kembangkan berbagai potensi anak baik kognitif, afektif dan psikomotornya. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak dikembangkan melalui bermain, bermain merupakan dunia anak. Untuk itu peneliti merasa kemampuan motorik kasar sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan lompat kelinci modifikasisedangkan kelompok kontrol menggunakan lompat kelinci. Selanjutnya diberikan *post-test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas maka kerangka konseptual pengaruh Permainan Lompat Kelinci Terhadap Perkembangan Motorik Kasar diPAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1
KerangkaKonseptual

D. Hipotesis

Hipotesis menurut Arifin (2012:197) adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian.Adapun hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0: tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan pemainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten kerinci pada taraf nyata 0,05.

H_1: terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten kerinci pada taraf nyata 0,05.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa permainan lompat kelinci berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci. Hal ini terbukti bahwa permainan lompat kelinci berpengaruh dalam kemampuan motorik kasar, dengan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen (kelas B2) lebih tinggi (82,8125) dibandingkan kelompok kontrol (kelas B1) (68,229).
2. Hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana 3,9085 > 2,074 yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.
3. Permainan lompat kelinci yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen dapat dilihat semua anak antusias, semangat, dan sangat tertarik dengan permainan lompat kelinci, serta semua anak terlihat aktif dalam melakukan permainan dari peneliti serta berusaha untuk mengikuti aturan permainan hingga permainan selesai. Dibandingkan pada kelas kontrol menggunakan permainan lompat jejak, anak terlihat tertarik dengan permainan lompat jejak, namun hanya beberapa anak yang aktif dalam melakukan lompatan lompatan dengan baik dan benar. Tidak semua anak bersemangat

melakukan permainan. Dengan demikian terbukti permainan lompat kelinci berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Permainan lompat kelinci dapat di terapkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak dan diharapkan bagi guru dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan permainan yang menarik dalam mengembankan kemampuan motorik kasar anak, bentuk kegiatan tersebut dapat melalui permainan-permainan yang murah dan mudah diperoleh, agar dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Bagi kepala sekolah

   Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan yang dapat menunjang pembelajaran disekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangn motorik kasar anak.

3. Bagi peneliti lanjutan

   Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang baru.