

**PENGARUH PERMAINAN LINGKARAN WARNA-WARNI
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM
NURUL HALIM PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**SILFIA ANGGRAINI
NIM : 2013/1305264**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

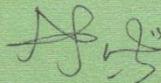
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang**
Nama : Silfia Anggraini
NIM : 2013 / 1305264
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2017

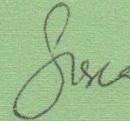
Disetujui oleh:

Pembimbing I



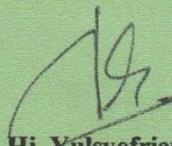
Nurhafizah, M.Pd
NIP.19731014 200604 2 001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska, SS M.Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

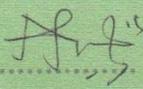
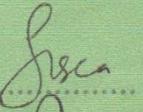
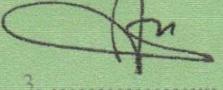
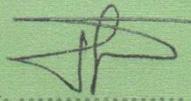
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan
Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Islam
Nurul Halim Padang**

Nama : Silfia Anggraini
NIM : 2013/1305264
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2017

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Nurhafizah, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	2. 
3. Anggota	Dra. Zulminiati, M. Pd	3. 
4. Anggota	Serli Marlina, M. Pd	4. 
5. Anggota	Dra. Rivda Yetti, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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 penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 2 Februari 2017
Yang Menyatakan



Silfia Anggraini

ABSTRAK

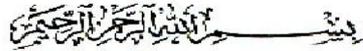
Silfia Anggraini. 2017. Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari keinginan peneliti untuk mencobakan suatu permainan yang baru terhadap kemampuan motorik kasar anak, salah satu permainan yang ingin dicoba peneliti yaitu permainan lingkaran warna-warni (berjalan dengan berjinjit, berlari sambil melompat, melompat dengan satu kaki dan melompat dengan menirukan gerakan binatang). Permainan lingkaran warna-warni belum pernah dilaksanakan kegiatannya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak khususnya anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan lingkaran warna-warni terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang, sampel adalah B2 dengan jumlah anak 18 anak di kelas eksperimen dan 18 anak di kelas kontrol dan teknik pengambilan sampel dengan *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak empat butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan dokumentasi dan observasi. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 73,26 dan SD sebesar 9,72 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 62,84 dan SD sebesar 7,64. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,484 dan t_{tabel} sebesar 2,03224 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 34$. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan Lingkaran Warna-warni memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan permainan Lompat Tali. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan lingkaran warna-warni berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Dalam proses penulisan skripsi ini, peneliti tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nurhafizah , M. Pd selaku pembimbing 1, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini

3. Ibu Dra. Zulminiati, M. Pd sebagai dosen penguji I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Serli Marlina, M. Pd sebagai dosen penguji II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd sebagai dosen penguji III yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak, Ibu Dosen dan staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi, masukan serta semangat pada penulisan skripsi peneliti ini.
10. Ibu Mila Prima Devita sebagai Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang serta guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang, Ibu Sindi Ocnerin, S. Pd dan Ibu Jasmawati yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.

11. Anak-anak Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang yang mau mengikuti arahan dari peneliti dalam kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teristimewa sekali buat Alm. Ayah dan Kakak yang telah memberi do'a, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga yang belum sempat anak Ayah dan Adik Kakak ini membalasnya kasih sayang baik moril maupun materil yang tidak terhingga.
13. Teristimewa sekali buat Umi, Uda, Kakak Ipar, Adik-adik, dan Ponakan yang telah memberi semangat, do'a dan kasih sayang, moril maupun materil yang tidak ternilai harganya dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler 2013, mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa serta budi baik pihak-pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua Aamiin Ya Rabbal 'Alaamiin.

Padang, 2 Februari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
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	10
a. Pengertian Pendidikan anak usia dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Konsep MotorikKasarAnak	
a. Pengertian MotorikKasar	13
b. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar	14
c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar.....	15
d. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar	17
4. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini	
a. Pengertian Bermain	18
b. Fungsi Bermain Bagi Anak.....	19
c. Tujuan Bermain Bagi Anak	19
d. Karakteristik Bermain Bagi Anak.....	20
e. Manfaat Bermain Bagi Anak	21
5. Konsep Alat Permainan.....	22
a. Pengertian Alat Permainan.....	22
b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan.....	23

6. Konsep Permainan Lingkaran Warna-warni	
a. Pengertian Permainan Lingkaran Warna-warni	24
b. Tujuan Permainan LingkaranWarna-warni.....	25
c. Bahan dan Alat Permainan Lingkaran Warna-warni	26
d. Prosedur Permainan Lingkaran Warna-warni.....	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis.....	29
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan waktu penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel dan Data	34
E. Defenisi Operasional.....	35
F. Intrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	50
A. DeskripsiData.....	50
B. Analisis Data	64
C. Pembahasan	74
BAB V. PENUTUP.....	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi	78
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	29

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Rancangan Penelitian	32
Tabel 2.	Populasi	33
Tabel 3.	Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar Anak.....	38
Tabel 4.	Instrumen Pernyataan.....	39
Tabel 5.	Rubrik untuk Item Pernyataan	40
Tabel 6.	Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar.....	42
Tabel 7.	Hasil Analisis Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak	44
Tabel 8.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	48
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen (B2) Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang.....	51
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Kontrol Pada Anak Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	54
Tabel 11.	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	56
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen kelas (B2) di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	58
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Kontrol Pada Anak Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	60
Tabel 14.	Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok Eksperimen Menggunakan Lingkaran Warna-warni dan Kelompok Kontrol Menggunakan Lompat Tali.....	63
Tabel 15.	Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	65
Tabel 16.	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	66
Tabel 17.	Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	67
Tabel 18.	Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian dengan <i>T-test</i>	68
Tabel 19.	Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	69
Tabel 20.	Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	70
Tabel 21.	Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	70
Tabel 22.	Hasil Perhitungan <i>Post-test</i> Pengujian dengan t-test	71
Tabel 23.	Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	72

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	52
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	55
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	57
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	59
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	61
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	64
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alat Permainan Lingkaran Warna-warni	26
Gambar 2. Guru Mengenalkan serta Menjelaskan Permainan Lingkaran Warna-warni.....	156
Gambar 3. Lingkaran Warna-warni di Sebar di Lapangan	156
Gambar 4. Atur Tiga Orang Anak Berdiri di Garis Star.....	157
Gambar 5. Anak Mampu Berjalan sambil Berjinjit ke Lingkaran Warna Biru.....	157
Gambar 6. Anak Mampu Berlari sambil Melompat ke Warna Kuning	158
Gambar 7. Anak Mampu Melompat dengan Satu Kaki ke Lingkaran Warna Merah.....	158
Gambar 8. Anak Mampu Melompat dengan menirukan gerakan binatang ke Lingkaran Warna Hijau	159
Gambar 9. Guru Menjelaskan Permainan Lingkaran Warna-warni	160
Gambar 10. Guru Mencontohkan kepada Anak Cara Bermain Lingkaran Warna warni	160
Gambar 11. Guru Memilih Anak di Garis Star 3 Orang	161
Gambar 12. Anak Mampu Berjalan dengan Berjinjit ke Lingkaran Warna Biru.....	161
Gambar 13. Anak Mampu Berlari sambil Melompat ke Lingkaran Warna Kuning	162
Gambar 14. Anak Mampu Melompat dengan Satu Kaki secara Seimbang ke Lingkaran Merah.....	162
Gambar 15. Anak Mampu Melompat dengan Menirukan Gerakan Binatang ke Lingkaran Warna Hijau	163
Gambar 16. Guru sedang Menggali Pengetahuan Anak tentang Permainan yang Pernah Dilakukan Sebelumnya yaitu Permainan Lingkaran Warna-warni	164
Gambar 17. Tiga Orang Anak Berdiri di Garis Star	164
Gambar 18. Anak Mampu Berjalan dengan Berjinjit ke Warna Biru.....	165
Gambar 19. Anak Mampu Berlari sambil Melompat ke Lingkaran Berwarna Kuning	165
Gambar 20. Anak Mampu Melompat dengan Satu Kaki secara Seimbang ke Lingkaran Warna Merah	166
Gambar 21. Anak Mampu Melompat dengan menirukan gerakan binatang ke Lingkaran Warna Hijau	166
Gambar 22. Guru Memperlihatkan kan Alat Permainan dan Bertanya Jawab dengan Anak Seputar Permainan Lompat Tali tersebut serta Menjelaskan Langkah Permainan	167
Gambar 23. Anak Mampu Berjalan dengan Berjinjit Melewati Permainan Lompat Tali.....	167
Gambar 24. Anak Mampu Berlari sambil Melompat	168

Gambar 25.	Anak Mampu Melompat dengan Satu Kaki Melewati Permainan Lompat Tali.....	168
Gambar 26.	Anak Mampu Melompat dengan Menirukan Gerakan Binatang Ke Warna Hijau	169
Gambar 27.	Guru Menjelaskan Langkah-langkahdan Cara Permainan Lompat Tali.....	170
Gambar 28.	Guru Mempraktekkan Langsung Cara Permainan Lompat Tali dan Meminta Anak untuk Mengulang Bertiga-tiga Orang Anak	170
Gambar 29.	Anak Mampu Berjalan Berjinjit di Permainan Lompat Tali.....	171
Gambar 30.	Anak Mampu Berlari sambil Melompat di Permainan Lompat Tali	171
Gambar 31.	Anak Mampu Melompat dengan Satu Kaki di Permainan Lompat Tali.....	172
Gambar 32.	Anak Mampu Melompat dengan Menirukan Gerakan Binatang pada Permainan Lompat Tali	172
Gambar 33.	Guru sedang Mengali Pengetahuan Anak tentang Permainan LompatTali.....	173
Gambar 34.	Anak Mampu Berjalan dengan Berjinjit	173
Gambar 35.	Anak Mampu Berlari sambil Melompat	174
Gambar 36.	AnakMampu Melompat dengan Satu Kaki.....	174
Gambar 37.	Anak Mampu Melompat dengan Menirukan Gerakan Binatang	175
Gambar 38.	Tampak Depan Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	176
Gambar 39.	Lapangan untuk Penelitian Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	176
Gambar 40.	Ruangan Kelas B1(Kelompok Kontrol).....	177
Gambar 41.	RuanganKelas B2(Kelompok Eksperimen)	177

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
lampiran 1.	Rencana Kegiatan Harian kelompok eksperimen	83
lampiran 2.	Rencana Kegiatan Harian kelompok kontrol	97
lampiran 3.	Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar Anak.....	111
lampiran 4.	Instrumen Pernyataan	112
lampiran 5.	Rubrik untuk Item Pernyataan	113
lampiran 6.	Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	114
lampiran 7.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1 ..	115
lampiran 8.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2 ..	117
lampiran 9.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3 ..	119
lampiran 10.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4 ..	121
lampiran 11.	Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak	123
lampiran 12.	Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Tes dengan Rumus Alpha	124
lampiran 13.	Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha	125
lampiran 14.	Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen (B2).....	127
lampiran 15.	Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol (B1)	128
lampiran 16.	Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak kelompok Eksperimen (B2) di TK Islam Nurul Halim Padang untuk Nilai <i>Pre-Test</i>	129
lampiran 17.	Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas Mean dan Varians Skor Kemampuan MotorikKasarAnak Kelompok Kontrol (B1) di TK Islam Nurul Halim Padang untuk Nilai <i>Pre-Test</i> ..	131
lampiran 18.	Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil sampai yang Terbesar	133
lampiran 19.	Persiapan Uji Normalitas (<i>liliefors</i>) dariNilai <i>Pre-Test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B2) TK Islam Nurul Halim Padang	134
lampiran 20.	Persiapan Uji Normalitas (<i>liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-Test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B1) di TK Islam Nurul Halim Padang	135
lampiran 21.	Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> (uji barlet)	136
lampiran 22.	Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	138
lampiran 23.	TabelNilai <i>Post-Test</i> Kelompok Ekperimen(B2)	139
lampiran 24.	TabelNilai <i>Post -Test</i> Kelompok Kontrol (B1)	140
lampiran 25.	Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas,Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen (B2) di TK Islam Nurul Halim Padang untuk Nilai <i>Post -Test</i>	141

lampiran 26.	Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean dan Varians Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Kontrol (B1) di TK Islam Nurul Halim Padang untuk Nilai <i>Post -Test</i>	143
lampiran 27.	Tabel Nilai <i>Post -Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil sampai yang Terbesar	145
lampiran 28.	Persiapan Uji Normalitas (<i>liliefors</i>) dari Nilai <i>Post -Test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B2) di TK Islam Nurul Halim Padang	146
lampiran 29.	Persiapan Uji Normalitas (<i>liliefors</i>) dari Nilai <i>Post -Test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B1) di TK Islam Nurul Halim Padang	147
lampiran 30.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post -Test</i> (uji barlet)	148
lampiran 31.	Uji Hipotesis Nilai <i>Post -Test</i>	150
lampiran 32.	Tabel Harga Kritis dari r Product-Moment	151
lampiran 33.	Tabel Nilai Z	152
lampiran 34.	Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	153
lampiran 35.	Tabel Nilai Chi Kuadrat	154
lampiran 36.	Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	155
lampiran 37.	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	156
lampiran 38.	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (Kelas B2) di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	160
lampiran 39.	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Post-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	164
lampiran 40.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	167
lampiran 41.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (Kelas B1) di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	170
lampiran 42.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang	173
lampiran 43.	Dokumentasi Keadaan Sekolah TK Islam Nurul Halim Padang	176

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia saat ini perkembangan pendidikan anak usia dini tengah mendapatkan perhatian serius terutama dari pemerintah, karena disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Keseriusan perhatian pemerintah tersebut dibuktikan dengan menjamurnya lembaga-lembaga anak usia dini baik di kota hingga pelosok desa. Hal senada juga terlihat dari dukungan pemerintah terhadap kelancaran pelaksanaan pendidikan tersebut dengan diberikannya Bantuan Operasional Pendidikan (BOP), bantuan Alat Permainan Edukatif (APE), Bantuan dana rintisan serta bantuan lainnya.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara 0–6 tahun, pada masa ini perkembangan kecerdasan anak meningkat dari 50% menjadi 80%. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini disebut sebagai *golden age* (usia emas). Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, maka untuk mengembangkan semua potensi tersebut dapat diwujudkan melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara non formal”.

Pendidikan secara formal pada pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini 4-6 tahun. Tujuan Taman Kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik/motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasikan di Taman Kanak-kanak adalah aspek fisik motorik. Adapun alasan utama aspek motorik menjadi bagian dari sasaran Taman Kanak-kanak adalah karena perkembangan motorik memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan aspek-aspek yang lain. Motorik yang bagus, seorang anak bisa dengan mudah dan lancar melakukan suatu kegiatan atau aktivitas yang menunjang pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Samsudin (2008: 5) berdasarkan pada keadaan aktivitas anak di Taman Kanak-kanak yang begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak.

Perkembangan aspek fisik motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik halus adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk melakukan kegiatan kreatif yang melibatkan koordinasi antara mata, tangan, dan otot-otot kecil pada jari-jari tangan seperti menggunting, melukis, dan lain sebagainya. Sedangkan perkembangan motorik kasar adalah gerakan yang

dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan lain sebagainya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 anak usia 4 sampai 6 tahun diharapkan dalam pengembangan motorik kasarnya dengan tingkat capaian perkembangan yaitu anak mampu menirukan gerakan binatang, anak mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, serta melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan dan lain sebagainya.

Keterampilan motorik kasar sangat berperan penting dalam kehidupan anak. Kegiatan motorik kasar diberikan sejak dini karena mereka dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Keterampilan motorik tanpa dilatih tidak akan berkembang secara maksimal. Contohnya adalah keterampilan berlari, melompat, dan berjinjit. Seperti yang dikemukakan oleh Husein dkk dalam Sumantri (2005: 121-122) Mengatakan bahwa berlari, melompat dan berjinjit sangat memerlukan suatu proses belajar dan latihan karena proses belajar dan latihanlah yang akan mengubah anak dengan kemampuan baru serta perubahan yang terjadi akibat latihan adalah perubahan yang melekat dalam diri anak, sehingga disinilah peran bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu dari sisi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat/appropriate, bagaimana jenis

latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan bagi anak.

Pada hakikatnya, dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak dilakukan melalui metode bermain, karena prinsip pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain di Taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial emosional, fisik motorik, nilai agama moral serta bahasa anak. Dalam aktifitas bermain akan menuntut anak aktif secara fisik dan mental. Maka untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar di Taman kanak-kanak dapat di lakukan melalui metode bermain.

Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, melalui bermain anak merasa nyaman, dan dapat mendorong keberanian dalam mengembangkan imajinasi, sesuai dengan aspek perkembangannya. Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dan menyampaikan ide dan pikiran.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar anak yaitu masih banyak motorik kasar anak yang belum berkembang sebagaimana mestinya yaitu anak terlihat kurang seimbang, kurang lentur, dan kaku saat mengikuti kegiatan senam, disaat senam menirukan gerakan binatang. Selain itu juga terlihat ketidak lenturan antara kaki dan tangan, anak sering terjatuh saat berlari karena anak belum dapat menyeimbangkan badan saat berlari serta berjalan dengan berjinjit juga tidak

seimbang . Akibatnya anak kurang aktif dan kurang motivasi dalam kegiatan mencapai indikator yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan suatu bentuk variasi permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan lingkaran warna-warni.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki, kepala, serta koordinasi keseimbangan badan
2. Metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang bervariasi
3. Media yang digunakan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal Di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu :“Seberapa besar pengaruh Permainan

Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah dan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lingkaran warna-warni.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti:

a. Bagi Anak

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat, kemampuan dan mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak.

b. Bagi Guru

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang dalam memilih alat

peraga yang menarik bagi anak, serta sebagai alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak.

c. Bagi Peneliti

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

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi untuk menunjang penelitian yang sedang dilakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Yulsofriend (2013:1) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia

Selanjutnya menurut Rakimahwati (2012:7) anak usia dini adalah

Sekelompok individu yang rentang usia 0-8 tahun dalam rentang usia tersebut, anak-anak tersebut tumbuh dan berkembang dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi. Dalam perkembangan aspek-aspek tersebut, orang tua dan guru sebaiknya mengetahui terlebih dahulu mengenai karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini tersebut.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan atau masa keemasan dan agar pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang optimal maka diperlukannya stimulasi yang baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Menurut Suryana (2013:31-33) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik yaitu: 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu, 3) Anak bersifat unik, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi Pendek

Menurut Fadlillah (2012:57-58) karakteristik anak usia dini ialah:

1) Anak bersifat unik; 2) Anak bersifat egosentris; 3) Anak bersifat aktif dan enerjik; 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; 7) Senang dan kaya fantasi; 8) Anak masih mudah frustrasi; 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; 10) Daya perhatian yang pendek; 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; 12) Anak semakin menunjukkan minat pada teman.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yang dimaksud adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat egosentris, memiliki daya konsentrasi yang pendek, anak kaya imajinasi dan fantasi, serta anak bersifat unik, anak bersifat energik dan aktif, anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu serta anak semakin menunjukkan minat terhadap teman dan dunia anak adalah dunia bermain

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012:43) “pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter ,kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian”.

Fakhrudin (2010:27) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di berikan kepada anak usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak mulai dari aspek NAM, aspek sosial emosional, aspek bahasa, serta aspek fisikmotorik dan aspek kognitif, jadi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak tersebut lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat menunjang hal tersebut atau agar tujuan yang diinginkan tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Suyanto (2005:5), tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

Untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*The whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Selanjutnya menurut Solehuddin dalam Suyadi dan Maulidya (2013:19), tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari PAUD adalah memberikan bekal kepada anak sejak dini untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, atau memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sehingga anak lebih mampu melakukan berbagai hal yang dibutuhkan di dalam masyarakat.

c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, sebagai guru hendaknya menggunakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Menurut

Suyadi dan Maulidya (2013:31-43) mengemukakan prinsip-prinsip praktis dalam pembelajaran atau kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak, 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, 4) Belajar melalui bermain, 5) Tahapan pembelajaran dilakukan secara bertahap, 6) Anak sebagai pembelajar aktif, 7) Interaksi sosial anak, 8) Lingkungan yang kondusif, 9) Merangsang kreativitas dan inovasi, 10) Mengembangkan kecakapan hidup, 11) Memanfaatkan potensi lingkungan, 12) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya, 13) Stimulasi secara holistik.

Sedangkan menurut Trianto (2011:25) dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Belajar melalui bermain, 3) Lingkungan yang kondusif, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu, 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, 8) Aktif, kreatif, inovatif, afektif dan menyenangkan, 9) Pemanfaatan teknologi informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain yang disesuaikan dengan perkembangan anak, lingkungannya yang kondusif, pembelajaran terpadu dengan mengembangkan kecerdasan jamak yang dilakukan secara bertahap, menggunakan berbagai media edukatif, mengembangkan kreativitas dan kecakapan hidup anak dengan memanfaatkan apa yang ada di lingkungan serta pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi sosial dan budaya anak.

3. Konsep Motorik Kasar Anak

a. Pengertian Motorik kasar

Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya dilakukan. Menurut Kiram dalam Gusril (2009:91) motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Perkembangan fisik motorik meliputi: perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus

Menurut Wiyono dan Obay (2013:184) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contoh: kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga. Menurut Rahyubi motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya, meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain sebagainya.

Suyanto (2005:51), perkembangan motorik kasar meliputi otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi

oleh otak seperti: berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik

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. Selanjutnya menurut Sumanto (2014: 28) perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk duduk, berlari, melompat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan atau aktivitas yang dilakukan anak menggunakan otot besar yang membutuhkan tenaga besar berupa melompat, berlari atau meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative serta dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri

b. Tujuan Perkembangan Motorik kasar

Adapun tujuan perkembangan motorik kasar anak menurut Suyanto (2005:48) adalah untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi: 1) kekuatan (*strength*), 2) ketahanan (*endurance*), 3) kecepatan (*speed*), 4) kecekatan (*agility*), dan 5) keseimbangan (*balance*).

Sedangkan menurut Sumantri (2005:9) bahwa: tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar adalah:

- 1) mampu meningkatkan kemampuan gerak; 2) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani; 3) mampu menanamkan sikap percaya diri; 4) mampu bekerja sama; 5) mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik kasar anak adalah untuk mengembangkan seluruh aspek yang meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan, kecekatan dan keseimbangan sehingga gerak dapat terkontrol dan terkoordinasi dengan baik. Selain itu, dapat menanamkan rasa percaya diri, jujur dan Sportifitas.

c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Samsudin (2008:20) karakteristik perkembangan motorik kasar ada beberapa macam gerak dasar: 1) berjalan, 2) mendaki, 3) meloncat dan berjingkar, 4) mencongklang dan lompat tali, 5) menyepak, 6) melempar, 7) menangkap, 8) memantul bola, 9) memukul, 10) dan berenang

Menurut Caughlin dalam Sumantri (2005:103-106), menjelaskan karakteristik perkembangan keterampilan motorik kasar anak pada usia 5 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut: 1) Berdiri di atas kaki yang lain selama 10 detik; 2) berjalan di atas papan keseimbangan kedepan, kebelakang, dan kesamping; 3) melompat kebelakang dengan dua kali berturut turut; 4) melompat dengan salah satu kaki; 5) mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola; 6) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan; 7) mengayun tanpa bantuan; 8) menangkap dengan mantap; 9) melompati tali setinggi lututnya tanpa menyentuh; 10) menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola, memantulkan, melambungkan atau menangkap, memukul bola dengan raket. Kemampuan motorik setiap anak berbeda, pada umumnya

anak yang mempunyai kemampuan motorik halus baik mengalami kemampuan motorik kasar yang kurang baik begitu sebaliknya

Menurut Suyanto (2005:51) karakteristik motorik kasar anak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik. Selanjutnya menurut Depdiknas (2008:18) menjelaskan:

“Untuk kelompok B, anak diharapkan mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Misalnya memantulkan bola besar, sedang dan bola kecil diam di tempat; melambungkan dan menangkap kantong biji sambil bergerak; memantulkan bola besar, sedang dan bola kecil sambil bergerak; menangkap bola sambil memutar badan, mengayunkan lengan, dan melangkah; berjalan mundur ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter, meloncat dari ketinggian 30-50 cm; memanjat dan bergantung; berdiri dengan tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang; berlari sambil melompat dan seimbang tanpa jatuh; menendang bola ke depan dan ke belakang; merayap dan merangkak dengan berbagai variasi; bermain simpai, menirukan gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman tertiuip angin; dan naik otopet dan sepeda roda dua, selain itu anak juga dapat berlari kesamping kiri, ke kanan, dan ke belakang”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar adalah anak dapat melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi seperti: berdiri di atas satu kaki, menaiki, menuruni, berjalan lurus, berjijit, berjalan mundur, melompat, melakukan permainan dan mengayunkan satu kaki ke depan dan ke belakang, menirukan gerakan binatang, dan lain sebagainya.

d. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

Manfaat motorik kasar adalah untuk meningkatkan koordinasi gerakan motorik kasar anak seperti: berlari, berjinjit, melempar dan menangkap untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Samsudin (2008:3), manfaat pengembangan motorik bagi anak-anak adalah:

- 1) Dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernapasan dan saraf;
- 2) meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambahnya tinggi dan berat badan;
- 3) dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan sosial.

Selanjutnya menurut Sumantri (2005:10), menyebutkan manfaat model program pengembangan keterampilan motorik kasar adalah :

- 1) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak usia dini;
- 2) sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini;
- 3) sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini;
- 4) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional;
- 5) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial
- 6) sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa pengembangan motorik kasar dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan sosial, serta meningkatkan pertumbuhan fisik, untuk melatih otot kaki dan tangan, meningkatkan kemampuan dan meningkatkan kedisiplinan sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

4. Konsep Metode Bermain bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktifitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Melalui bermain anak-anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik.

Menurut Devianti (2013:52) bermain merupakan kebahagiaan bagi anak karena dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dengan lingkungannya. Menurut Brooks dan Elliot dalam Mukhtar, dkk (2013:77) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Sedangkan menurut Yulsoyofriend (2013:15), anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, serta mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain yaitu aktivitas penting yang dilakukan anak untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dan menyenangkan bagi anak.

b. Fungsi Bermain bagi Anak

Menurut Adriana (2013:52), fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik.

Devianti (2013:43) fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif dan afektif pada umumnya dan mengembangkan daya kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak yaitu untuk merangsang perkembangan kemampuan motorik, kognitif, afektif, kemampuan sosialemosional, nilai moral dan bahasa anak.

c. Tujuan Bermain bagi Anak

Menurut Adriana (2013:46), bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mental anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Suryana (2013:37),

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-masalah yang kompleks”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain untuk menantang anak dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, mengembangkan pengetahuan dan mental anak.

d. Karakteristik Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dari kegiatan lain dengan mengenali karakteristik bermain anak seorang pendidik akan lebih peka dan lebih tanggap menilai tentang kegiatan bermain yang programkan, sehingga penilaian bermain anak terukur dengan valid, adil dan sesuai dengan kompetensi anak secara individual.

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

- 1) Bermain adalah sukarela;
- 2) Bermain adalah pilihan anak;
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan;
- 4) Bermain adalah simbolik;
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, melalui bermain anak-anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan kutipan di atas sangat jelas bahwa begitubanyaknya karakteristik bermain bagi anak yaitu salah satunya anak bermain dengan sukarela. Sedangkan menurut Adriana (2013:49) menyatakan, bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Energi ekstra atau tambahan, bermain memerlukan energi tambahan, anak sakit kecil keinginannya untuk bermain;
- 2) Waktu;
- 3) Alat permainan, untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya;
- 4) Ruang untuk bermain;
- 5) Pengetahuan cara bermain, anak belajar bermain melalui

mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya; 6) Teman bermain; 7) *Reward*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu: sukarela maksudnya atas kemauan anak sendiri tanpa ada paksaan, bermain pilihan anak, bermain hal yang menyenangkan bagi anak, bermain aktif melakukan kegiatan, serta harus ada teman bermain agar anak dapat berinteraksi dengan temannya.

e. Manfaat Bermain bagi Anak

Menurut Mukhtar, dkk (2013 : 225-228) main mempunyai manfaat yang sangat penting bagi anak khususnya anak usia dini di antaranya :

a) aspek fisik. b) aspek social emosional, anak merasa senang karena ada teman bermainnya. c) Aspek kognitif ;(d) aspek seni, kemampuan dan kepekaan anak untuk mengikuti irama, nada berbagai bunyi, gerak serta menghargai hasil karya yang kreatif. e) Mengasah ketajaman penginderaan. f) media terapi, karena selama bermain perilaku anak lebih bebas. g) media intervensi, bermain dapat digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Sangat banyak manfaat dari bermain anak mulai dari dapat mengembangkan aspek fisik motorik bagi anak, aspek sosial emosional, aspek kognitif.

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

1) Bermain memicu kreatifitas, bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreatifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol; 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak.

Adapun menurut Ismail (2012:29) mengemukakan, bahwa ada beberapa manfaat dalam bermain yaitu sebagai berikut:

1) Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat; 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; 4) Dapat melatih emosi; 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan; 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak yaitu membantu mengembangkan kognitif anak sehingga membuka wawasan serta memperkaya cara berpikir anak. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas, menumbuhkan rasa percaya diri, memperoleh kegembiraan serta kesenangan bagi anak serta mengembangkan aspek fisik seperti motorik kasar ataupun motorik halus anak, mengembangkan aspek sosial emosional, aspek seni, serta mengasah ketajaman pengindraan dan bermanfaat sebagai media terapi dan media intervensi.

5. Konsep Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah

Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Sedangkan menurut Ismail (2012:141) mengatakan bahwa alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas sehingga membuat anak senang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain, memiliki berbagai macam sifat dan segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas sehingga membuat anak senang dan tidak bosan dalam bermain

b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan

Menurut Ismail (2012:117) tujuan penggunaan alat permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*);
- 2) Untuk mengembangkan kreativitas;
- 3) Untuk mengembangkan komunikasi;
- 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik;
- 5) Mengembangkan aspek sosial;
- 6) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian;
- 7) Mengembangkan aspek kognisi;
- 8) Mengasah ketajaman pengindraan;
- 9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Selanjutnya menurut Sudono (2000:36) menjelaskan bahwa alat permainan yang banyak digunakan dalam kegiatan bermain anak-anak memiliki tujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan

aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian dan lain sebagainya.

6. Konsep Permainan Lingkaran Warna warni

a. Pengertian Permainan Lingkaran Warna warni

Menurut Depdiknas (2008:831) lingkaran adalah garis melengkung yang kedua ujungnya bertemu pada jarak yang sama dari titik pusat. Sedangkan menurut Depdiknas (2008:1557) warna-warni adalah bermacam-macam warna, berwarna-warna.

Menurut Madyawati (2012:81-82) Permainan lingkaran warna-warni adalah permainan yang dilakukan di luar ruangan yang lingkaran warna-warni yang berukuran 20 cm hanya digunakan untuk alat permainan yang telah dibuat menggunakan kardus bekas yang di tempelkan kertas asturo warna-warni serta menggunakan karpet bekas yang berwarna-warni yang berbentuk lingkaran yang berukuran 50 cm .Lingkaran warna-warni tersebut di sebar di lapangan dan anak di suruh memainkannya berdasarkan instruksi atau aturan dari masing-masing warna dari lingkaran tersebut yang dalam permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan lingkaran warna-warni adalah permainan yang menggunakan alat permainan yaitunya lingkaran warna-warni yang telah dibuat dengan menggunakan kertas asturo warna-warni serta menggunakan karpet bekas yang berwarna-warni yang berukuran 50 cm yang mana lingkaran tersebut di sebar dilapangan dan

anak disuruh memainkannya berdasarkan instruksi dari masing-masing warna dari lingkaran tersebut dan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Tujuan Permainan Warna warni

Madyawati (2012:81) mengatakan bahwa tujuan permainan Lingkaran Warna-warni adalah: 1) Mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh, 2) Mengasah kecerdasan kinestetik anak, 3) mengasah kognitif anak karena di dalam permainan lingkaran warna-warni anak dapat mengetahui serta mengingat berbagai macam warna yang terdapat di dalam permainan lingkaran tersebut, 4) Mengembangkan bahasa anak karena anak dapat menyebutkan berbagai macam warna yang terdapat dalam permainan lingkaran warna-warni.

Permainan Lingkaran warna-warni lebih kepada mengembangkan motorik kasar anak, karena di dalam permainan tersebut lebih menggunakan otot kasar anak seperti, berjalan dengan berjinjit, berlari sambil melompat, melompat dengan satu kaki serta melompat dengan menirukan gerakan binatang. Menurut Ismail (2012:83) mengatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian otot kasar tubuh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan lingkaran warna-warni dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena gerakan yang dilakukan melibatkan otot kasar tubuh seperti

:berjalan dengan berjinjit, berlari sambil melompat, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan menirukan gerakan binatang.

c. Bahan dan Alat yang Diperlukan dalam Permainan Lingkaran Warna-warni

Menurut Madyawati (2012: 81) dalam permainan lingkaran warna-warni bahan dan alat yang dibutuhkan atau digunakan adalah 1) Kardus bekas; 2) Kertas asturo warna-warni ; 3) Karpet bekas warna-warni; 4) Gunting; 5) Lem; 6) Alat pembuat lingkaran; 7) Spidol ; 8) Pisau



Gambar 1. Alat Permainan Lingkaran Warna-warni

d. Prosedur Permainan Lingkaran Warna-warni

Menurut Madyawati (2012:81-82) prosedur permainan lingkaran warna-warni adalah sebagai berikut :

- 1) Buat bentuk-bentuk lingkaran dari kertas asturo warna-warni dengan diameter 20 cm yang kemudian ditempel pada kardus bekas (merah, kuning, hijau, biru masing-masing 2 buah) dan juga dengan menggunakan karpet bekas warna-warni yang berukuran 50 cm yang dibentuk menggunakan alat yang berbentuk lingkaran yang terlebih

dahulu dibentuk dan dijelaskan menggunakan spidol sebelum digunting

- 2) Sebelum bermain guru mengenalkan alat permainan terlebih dahulu dengan lingkaran warna-warni tersebut di sebar secara acak di atas lantai
- 3) Guru menjelaskan langkah-langkah permainannya dengan aturan sebagai berikut:
 - a) Warna Biru anak berjalan sambil berjinjit (lampiran 37 halaman 156)
 - b) Warna Kuning anak berlari sambil melompat dengan seimbang) lampiran 37 halaman 156
 - c) Merah (melompat dengan satu kaki secara seimbang) lampiran 37 halaman 156
 - d) Hijau (melompat dengan menirukan gerakan binatang) lampiran 37 halaman 156
- 4) Setelah itu mengajak anak melakukan pemanasan sebelum permainan
- 5) Lalu atur tiga orang anak berdiri di garis star
- 6) Mintalah anak secara bergantian dan bergilir menginjak bentuk lingkaran warna-warni tersebut sesuai dengan aturan/petunjuk di atas.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini adalah oleh Febriani yang berjudul “Efektifitas Permainan *Terompa Galuak* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Paud Taman Ilmu Kenagarian Suayan

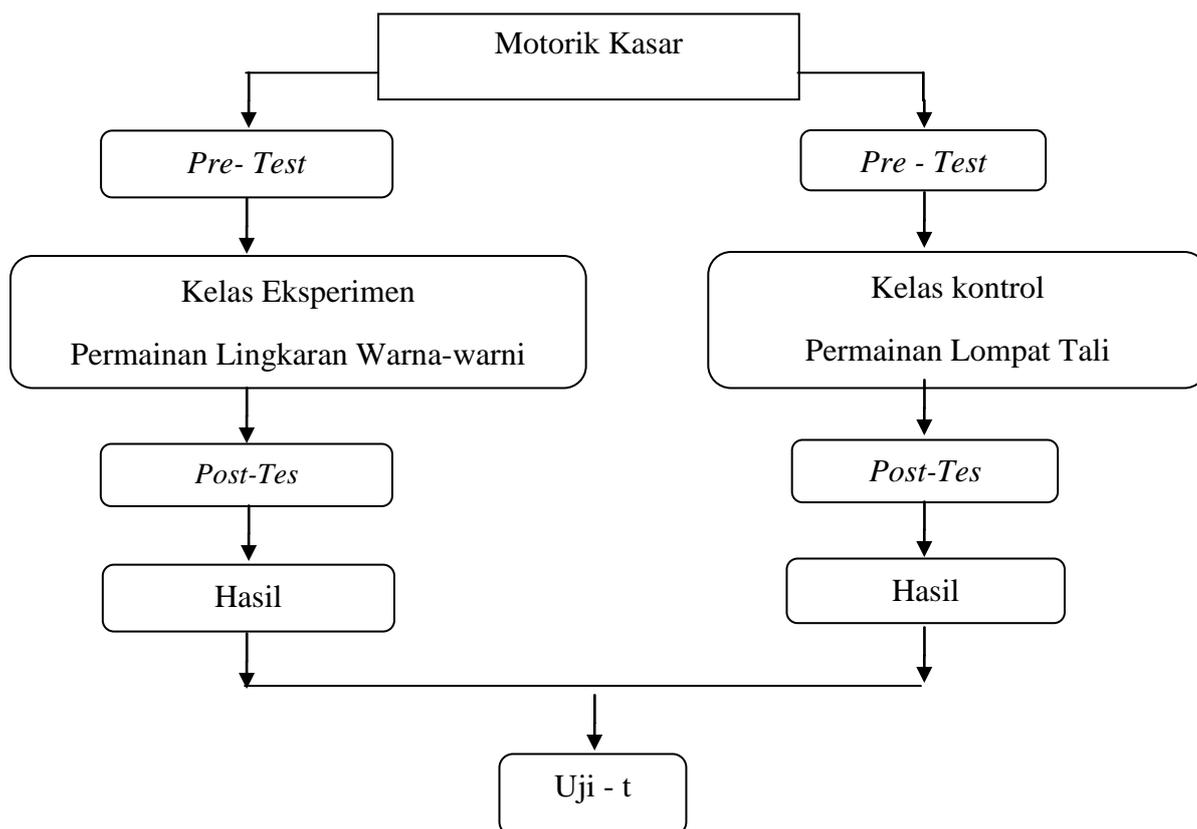
Kabupaten Lima Puluh Kota”. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh permainan *Terompa Galuak* terhadap perkembangan motorik kasar anak di Paud Taman Ilmu Kenagarian Suayan Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan aspek motorik kasar pada anak namun perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan permainan *Terompa Galuak* sedangkan peneliti menggunakan Permainan Lingkaran Warna-warni.

Selanjutnya penelitian relevannya adalah penelitian Riska (2016) yang berjudul “Efektifitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan”. Permainan ini menjelaskan tentang permainan benteng-bentengan penulis menggunakan permainan lingkaran warna-warni. Jenis penelitian sama-sama penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasy eksperimen*. Penulis dapat menyimpulkan dari hasil bacaannya yaitu perkembangan motorik kasar anak sudah mulai berkembang.

C. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini penulis mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan lingkaran warna-warni sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan lompat tali selanjutnya diberikan post-tes (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing post-test dianalisis dengan uji t. sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh permainan lingkaran warna-warni terhadap kemampuan

motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan lingkaran warna-warni terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim 1 Padang 0,05 taraf nyata
2. Hipotesis Kerja (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan lingkaran warna-warni terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang 0,05 taraf nyata

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,484 > 2,03224$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan $dk=34$ ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen dengan Permainan Lingkaran Warna-warni dan kelompok kontrol dengan permainan Lompat Tali di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan Lingkaran Warna-warni terbukti berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang maka hasil temuan tentang Pengaruh Permainan Lingkaran Warna-warni terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, implikasi dalam penelitian ini adalah

1. Permainan Lingkaran Warna-warni dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini
2. Permainan Lingkaran Warna-warni dapat dilaksanakan oleh guru untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini sehingga dapat mendorong anak untuk melatih ketangkasan, keseimbangan dan permainan

yang membutuhkan tenaga, kemampuan berfikir, kekuatan dan melatih kerjasama atau kekompakkan sehingga dengan demikian perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal.

C. Saran

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

1. Bagi Anak

Diharapkan agar kemampuan Motorik Kasar anak dapat berkembang sejak dini.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan permainan yang menarik dan bervariasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, bentuk kegiatan tersebut dapat melalui permainan-permainan yang membutuhkan tenaga, kemampuan berfikir, kekuatan dan kekompakkan serta mendorong anak melatih ketangkasan. Salah satu bentuk permainannya seperti permainan Lingkaran Warna-warni.

3. Bagi Kepala Taman Kanak-kanak

Diharapkan agar memberikan motivasi dan arahan yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar anak.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2013. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Arikunto, Saharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Devianti, Ayunita. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Jogjakarta: BENING
- Gusril. 2009. *Perkembangan Motorik Pada Masa Kanak-Kanak*. Padang: UNP Press
- Ismail, Andang. 2012. *Education Game*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Madyawati, Lilis. 2012. *Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Nancy, Riska Febria. 2016. *Efektivitas Permainan Benteng-bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan*. FIP : UNP
- Rahyubi, Heri. 2014. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta

- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Dewan Perwakilan Rakyat RI. Jakarta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Siregar, Sofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (cetakan ke 2). Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (cetakan ke 7). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke 17). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan* (cetakan ke 15). Bandung: Alfabeta
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT BUKU SERU
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung : PT Rosdakaarya Offset.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: SUKABIMA Press
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun Jurusan PGPAUD. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Jurusan PGPAUD FIP: UNP

Utami, Febriani. 2015. *Efektifitas Permainan Terompa Galuak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Paud Taman Ilmu Kenagarian Suayan Kabupaten Lima Puluh Kota*. FIP : UNP

Wiyono dan Obay Angga Nursyahid. 2013. *Rahasia Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta : PT Suka Buku

Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukabina : Anggota IKAPI Pusat