

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU BERGAMBAR BINATANG DI PAUD
SALSABILA PADANG BUNGO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**ANI SHUROH
NIM. 99012 / 2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui
Permainan Kartu Bergambar Binatang di Paud Salsabila
Padang Bungo
Nama : Ani Shuroh
nim : 99012 / 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Pembimbing I



Indra Yeni M.Pd
NIP. 19710330 200604 2001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska M.Pd
NIP. 19820128 200812 2003

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulisvofriend M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

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

**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Kartu
Bergambar Binatang Di PAUD Salsabila Padang Bungo**

Nama : Ani Shuroh
Nim/nim : 99012 / 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Indra Yeni M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti M.Pd	4. 
5. Anggota : Dr. Dadan Suryana	5. 

*Melati kuntum tumbuh melata,
Sayang merbah di pohon cemara;
Assalammu'alaikum mulanya kata,
Saya sembah pembuka bicara.*

*Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang
Segala Puji bagi Allah yang telah telah memberikan Rahmat dan
KaruniaNya kepada kita semua sehingga kita masih diberi kesempatan dalam
menjalani kehidupan ini. Shalawat serta salam kita sampaikan kepada Nabi
yang Paling Mulia dan Rasul Pilihan yakni Nabi Muhammad SAW yang
menjadi suri tauladan bagi umat Islam di dunia, beserta para sahabatnya*

*Alhamdulillah ya Allah atas petunjuk dan karuniaMu hamba masih
diberi kesehatan dan kemudahan sehingga hamba dapat menyelesaikan
skripsi ini*

*“...Kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak,
mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat ke
atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan
bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdoa...”.*

*Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup
takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat,
namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan
baik, meski harus memerlukan pengorbanan dan terkadang diiringi dengan
deraihan air mata,,*

*Dari semua tlah Kau tetapkan,... Hidupku dalam tangan-Mu, Dalam takdir-
Mu,... Rencana indah yang telah Kau siapkan,... Bagi masa depanku yang
penuh harapan,... Harapan kesuksesan terpangku di pundak Sebagai janji
kepada mereka... Amak dan Ayah...*

Untuk yang pertama Ku persembahkan Skripsi ini kepada Orang Tua Ku yaitu Ibu tercinta. Sosok yang pertama dari tujuan hidupku yang selalu membangkitkan dalam keterpurukan ku. Terimakasih aku telah dilahirkan dari rahim-Nya. Sungguh-sungguh terimakasih sujud atas semua yang telah diberikan.

Untuk cahaya penuh kasih sayang & ketulusan, untuk kekuatan yang penuh cinta, tanggung jawab, untuk inspirasi kerja keras & kegigihan, untuk semangat & harapan, dari keluarga besar ku yang tersayang

Terimakasih kepada adik-adik Ku (Hazzah, Habibi, Dyu Furrohmani, dan Zohiri) yang telah memberikan berbagai motivasi dan semangat, kita akan berjuang bersama atas kehidupan yang kita tempuh ini. Kita akan terus berjuang untuk mencapai semuanya dan kita buktikan bahwa kita adalah orang-orang yang layak dihadapan mereka.

Ucapan terimakasih kepada keluarga besar sahabatku Uncu Tiva ,,, yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk mencapai ini semua, ibu dan ayah,, yang dan tidak bisa disebutkan satu persatu,, untuk sobatku mira,,, kak ida (mama),,, trimakasih untuk semuanya

Keberhasilan yang diperoleh pada saat sekarang ini tidak lepas dari semua pihak yang telah membantu. Kepada teman-teman seperjuangan PG PAUD 2009 dalam menempuh pendidikan, ucapan terimakasih kepada teman semuanya yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang telah memberikan berbagi motivasi, bantuan maupun dukungan terhadap perjuangan ani selama ini

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 kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah.

Padang, Juni 2013



ABSTRAK

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Di PAUD Salsabila Padang Bungo Nagari Gadur.

OLEH : Ani Shuroh, 2013.

Latar belakang dari penelitian ini karena kemampuan motorik kasar anak belum berkembang. Yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak melalui permainan kartu bergambar binatang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok usia 4 - 5 tahun pada tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah anak 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Dan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak, dari pelaksanaan pada siklus I yang perkembangannya masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak menunjukkan proses perkembangan yang sangat baik, sehingga dampak pada hasil perkembangannya menunjukkan hasil yang positif, dan terlihat telah tercapainya kriteria ketuntasan minimal.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar binatang merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Salsabila Padang Bungo

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita, dan shalawat serta salam disampaikan juga kepada junjungan umat Islam Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suritauladan bagi umat Islam dan memberikan berbagai inspirasi pada umatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang di PAUD Salsabila Padang Bungo.** Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, nasehat, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Indra Yeni M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, arahan dan kritikan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan, arahan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bapak dan Ibu Dosen selaku Staff pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan

5. Ibu Dra. Hj. Fatma Ermi selaku Pengelola PAUD Salsabila Padang Bungo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
6. Ibu Dwi Nanda Sukmawati sebagai observer yang telah membantu peneliti dalam melakukan observasi proses pembelajaran anak di dalam kelas
7. Para Pendidik di PAUD Salsabila Padang Bungo dan anak-anak PAUD yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
8. Buat teman – teman angkatan 2009 yang telah melalui proses perkuliahan, baik dalam keadaan susah, dan senang telah kita lalui bersama, dan telah banyak memberikan motivasi, masukan, arahan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini

Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan mendapatkan ridhoNya. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Peneliti berharap adanya masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan skripsi selanjutnya.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	7
3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	8
4. Pengertian Motorik Kasar dan Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar	9
5. Pengertian Kartu Bergambar	11
6. Hubungan Kemampuan Motorik Kasar dengan Permainan Kartu Bergambar	12
7. Hakikat Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Tujuan Bermain	14
c. Manfaat Bermain	15
d. Karakteristik Bermain.....	15
8. Permainan Kartu Bergambar	16
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Berpikir.....	17
D. Hipotesis Tindakan	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek Penelitian.....	21
D. Prosedur Penelitian	21
E. Defenisi Operasional.....	31
F. Insrumentasi	33
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
I. Indikator Keberhasilan.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	36
1. Deskripsi Kondisi Awal	36
2. Deskripsi Siklus I	39
3. Deskripsi Siklus II	51
B. Analisis Data	67
C. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Berfikir Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang	33
Bagan 2. Prosedur Penelitian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartun Bergambar Binatang.....	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang	33
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	36
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 1.....	39
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 2	41
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 3	44
Tabel 6. Tabel Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	46
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 1	51
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 2	53
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 3	56
Tabel 10. Tabel Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	58
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori sangat tinggi	62
Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori tinggi	64
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori rendah	66

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	38
Grafik 2. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 1.....	40
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 2	43
Grafik 4. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Pada Siklus I Pertemuan 3	45
Grafik 5. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	48
Grafik 6. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 1	52
Grafik 7. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 2	55
Grafik 8. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 3	57
Grafik 9. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	60
Grafik 10. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori sangat tinggi	63
Grafik 11. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori tinggi	65
Grafik 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang kategori rendah	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan kualitas sumber daya manusia dimasa depan. Dengan demikian, untuk menyiapkan sumber daya yang berkualitas perlu diberikan stimulus secara holistik dari proporsional kepada anak sehingga memberikan hasil yang optimal dalam pertumbuhan dari perkembangannya. Konsep tersebut sejalan tujuan dari pembangunan nasional yaitu membangun manusia seutuhnya. Artinya membangun bukan saja ditujukan untuk mengejar kemajuan fisik, melainkan membangun sumber daya manusia dalam mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas.

Masa 0-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar – dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, nilai agama, seni moral dll. Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai dimensi kehidupan. Masa keemasan dalam setiap periode perkembangan anak (*golden age*) dimana periode perkembangan seorang anak mengalami titik puncaknya, juga merupakan masa pembentukan pondasi dan kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Anak usia dini adalah individu yang unik dimana memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar halus dan kasar) dan kecerdasan daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan emosional. PAUD juga merupakan 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.

Secara umum tujuan PAUD adalah untuk membangun landasan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensi yang dibawa anak sejak lahir. Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi membina, menumbuhkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Kemampuan dasar anak saling mendukung antara satu dengan lainnya, dan salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan di lembaga PAUD adalah kemampuan motorik, bidang pengembangan motorik ini terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik merujuk pada perkembangan fisik, dimana perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri, untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Pentingnya

pengembangan kemampuan motorik pada anak karena bertujuan untuk memperkenalkan serta melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh. Bagian dari perkembangan motorik kasar ini adalah anak mampu melakukan kegiatan berjalan pada garis lurus, berjalan mundur sambil membawa beban, melakukan gerakan merayap, merangkak, melompat, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, melakukan senam fantasi bentuk meniru dan menirukan gerakan binatang. Mengingat hal tersebut maka perlunya stimulasi atau rangsangan pendidikan yang dapat mengembangkan berbagai kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di PAUD Salsabila ternyata kemampuan motorik kasar anak belum berkembang, misalnya kemampuan anak dalam melakukan gerakan merayap, berayun atau bergelantungan belum berkembang dengan optimal, dan anak belum mampu untuk berjalan mundur, meniti di papan titian, senam fantasi meniru gerakan binatang, hal ini terjadi karena media yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran yang tidak menarik, strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba merancang sebuah permainan yaitu permainan kartu bergambar binatang, karena media dan permainan yang digunakan sebelumnya bersifat monoton, permainan ini unik, menarik dan juga dapat meningkatkan konsentrasi anak. Dengan permainan kartu bergambar binatang ini anak akan merasa senang, termotivasi

dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari uraian tersebut maka peneliti akan memberi judul proposal ini dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Bergambar Binatang di PAUD Salsabila Padang Bungo Nagari Gadur kec. Enam Lingkung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal seperti saat anak melakukan kegiatan berayun, merayap dan melompat.
2. Anak belum mampu melakukan kegiatan berlari, dan berjalan mundur
3. Kurang menariknya media pembelajaran bagi anak dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi
4. Kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan guru

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah ini pada: “perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal seperti dalam melakukan kegiatan berayun, merayap dan melompat”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas maka rumusan masalahnya adalah “bagaimanakah permainan kartu bergambar binatang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Salsabila Padang Bungo Gadur.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka rancangan pemecahan masalahnya adalah dengan permainan kartu bergambar binatang ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan kartu bergambar binatang di PAUD Salsabila Padang Bungo Gadur

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak didik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
2. Bagi guru untuk memudahkan guru dalam memilih metode yang tepat dan menarik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran.
3. Bagi lembaga paud agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal, keterampilan serta kreativitas anak dapat ditingkatkan
4. Untuk memperdalam pengembangan ilmu yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoriti

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Rahman (2005:9) menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berada pada masa usia lahir sampai 8 tahun, pada usia tersebut anak mengalami lompatan perkembangan, kecepatan perkembangan yang luar biasa jika dibandingkan dengan usia sesudahnya.

Syaodih (2008:2.1) menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada proses perkembangan, baik perkembangan fisik motorik kasar, kognitif, sosial emosional maupun bahasa.

Sujiono (2008:2.15) menyatakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi perkembangan selanjutnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah suatu sosok individu yang berada pada masa proses perkembangan yang sangat pesat dan menentukan bagi perkembangan kehidupan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Bredecam dkk dalam Masitoh (2005: 1.12 1.13) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat unik, anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, dan anak bersifat aktif dan enerjik dan anak itu juga bersikap egosentris.

Syaodih (2008:2.15) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat egosentris, relasi sosial yang primitif, kesatuan antara jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan.

Menurut Hartati dalam Aisyah dkk (2007:1.4-1.9) karakteristik yang khas pada anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berfantasi dan berimajinasi, merupakan pribadi yang unik, masa potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, rentang konsentrasi yang pendek.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sosok pribadi yang bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan senang berfantasi, berimajinasi, dan anak memiliki rentang konsentrasi yang pendek.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Direktorat PAUD 2005 Paud merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Depdiknas (2003:4) menyatakan tujuan Paud untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sujiono (2008:7) Paud membentuk anak yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mempengaruhi kehidupan dimasa dewasanya.

Syaodih (2008:83) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah segenap upaya yang dilakukan guru dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak

melalui berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu dan menyeluruh sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu lembaga pendidikan yang melakukan pembinaan untuk memberikan rangsangan dan mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak agar dapat berkembang secara optimal.

3. Perkembangan Motorik Anak usia Dini

Zulkifli (2006:25) Motorik adalah gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, otak, dan saraf. Depdiknas (2008:6) menyatakan motorik adalah dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya satu gerak. Motorik merupakan semua gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh. Eden dalam Montolalu (2005:4.11) mengemukakan semua gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh, dengan kematangan syaraf dan otak pada anak.

Perkembangan motorik dapat disebut sebagai unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Sujiono (2005:1.12) perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya, untuk itu anak belajar dari orang dewasa terutama guru, tentang pola yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordiansi tangan dan mata. Saputra, dkk (2005:114) pada manusia perkembangan

motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan saling mempengaruhi.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak, secara umum perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja, dilakukan oleh otot-otot kecil, dan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Seperti menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Motorik kasar adalah gerakan yang menggerakkan seluruh anggota badan yang menggunakan banyak tenaga seperti berjalan, berlari, melompat, serta memerlukan tempat yang luas.

4. Pengertian Motorik Kasar Dan Perkembangan Motorik Kasar

Segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Menurut Hurlock dalam Yusuf (2001) ketika seorang anak memasuki usia sekolah dasar, makin matang pula perkembangan system syaraf otak yang mengatur atau memungkinkan berkembangnya kompetensi atau ketrampilan motorik kasar anak. Sujiono (2008:1.13) motorik kasar adalah gerakan yang lebih membutuhkan sebagian besar anggota tubuh anak. Oleh sebab itu biasanya lebih memerlukan tenaga karena melibatkan otot besar.

Zulkifli (dalam buku Samsudin) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik kasar adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Sumantri (2005:98) kemampuan anak usia dini untuk beraktifitas dengan mempergunakan otot-otot besar, kemampuan menggunakan

otot besar ini bagi aud tergolong pada kemampuan gerak dasar anak. Thelen dan Santrock (2007:210) mengatakan bahwa keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktifitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah segala sesuatu gerakan yang terkoordinir yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh dan perlu dikembangkan dengan baik.

Perkembangan motorik kasar beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak. Menurut Zeller dan Hetser dalam Haditono, (2001) perkembangan motorik kasar terlihat pada keseimbangan badan anak sudah baik, anak sudah pandai berjalan, dapat naik tangga, meloncat dari tanah. Sujiono (2008:113) perkembangan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak akan melalui tiga proses, yaitu: pertama, perkembangan dari otot kasar menuju otot kecil, kemudian pertumbuhan dari kepala ke jari kaki serta perkembangan dari sumbu tubuh menuju ke luar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Tujuan pengembangan motorik kasar adalah untuk melatih keseimbangan tubuh anak. Saputra (2005:115) tujuan perkembangan motorik kasar adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak, memelihara, dan meningkatkan

kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, berperilaku disiplin jujur dan sportif. Sujiono (2008:1.13) menyatakan tujuan dari motorik kasar adalah mengkoordinasikan sebagian besar otot – otot kasar anak yang memerlukan tenaga.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia dini Depdiknas (2007:5) mengandalkan gerakan otot – otot besar seperti berdiri diatas satu kaki selama 5-10 detik, menaiki dan menuruni tangga yang berpasangan dan berganti dengan kaki, berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter. Sujiono (2008:1.13) karakteristik motorik kasar lebih melibatkan pada aktifitas otot tangan, kaki, seluruh tubuh anak, dan mengandalkan kematangan dalam kordinasi yang berguna bagi kehidupan kelak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan suatu proses perkembangan kemampuan seorang untuk melakukan / merespon suatu hal yang menghasilkan suatu perubahan dan perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus.

5. Pengertian Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan salah satu contoh bagian dari media pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini, suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan suatu rangsangan dan membantu anak dalam mengembangkan suatu aspek pengembangannya. Permainan kartu bergambar ini merupakan suatu bentuk kartu yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, dengan adanya gambar dan anak akan memperagakan gerakan binatang

yang ada pada kartu. Dengan kartu bergambar binatang tersebut anak dapat melatih daya ingat dan mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, misalnya jika seorang anak mendapatkan kartu bergambar kelinci maka anak tersebut akan menirukan gerakan kelinci tersebut.

6. Hubungan Kemampuan Motorik kasar Dengan Permainan Kartu Bergambar

Kemampuan seseorang yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh dan guru dapat melakukan dengan berbagai metode dan media yang menarik, diantaranya melalui metode permainan, yaitu permainan kartu bergambar. Mayke S Tedja Saputra (2001) mengemukakan bahwa bermain berkaitan erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan tersebut. Pengalaman dalam gerak mengajari anak untuk bersabar, menunggu teman lain untuk latihan, tidak mengganggu dan bertanggung jawab.

Menurut Hariwijaya (2009:25) dengan bermain anak mendapatkan suatu stimulasi untuk menggali pengetahuannya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar. Dengan bermain anak dapat mengontrol gerak motorik kasarnya. Aktifitas gerak / *movement activity* memainkan peranan penting bagi perkembangan psikomotorik, pengalaman dalam gerak memberikan anak kesempatan dalam mengeksplorasi dan memecahkan masalah.

7. Hakikat Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa perkembangannya. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya.

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Semiawan Jalal (2002: 16) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Menurut Suryadi (2006:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.

Indra (2009:16) bermain merupakan suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dari lingkungannya dengan cara yang beragam. Bermain juga mempunyai banyak makna, makna fisik, social, pendidikan, penyembuhan, moral dan memahami diri sendiri. Mulyadi (2004:47) bermain adalah suatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan cara anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang memberikan suatu rangsangan dan memberikan rasa aman bagi anak, menyenangkan, maupun mengembangkan daya imajinasi anak dan bermain bagi anak merupakan suatu proses belajar.

b. Tujuan Bermain

Menurut Supriadi (2002:41) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal baru.

Dengan bermain, anak mengembangkan koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Menurut Singer dalam Kusantanti (2004) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan fisik anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah dengan bermain anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual, dengan bermain anak dapat mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

c. Manfaat Bermain Bagi anak

Menurut Mulyadi (2004:61) manfaat bermain adalah sebagai penyalur energi yang berlebihan, untuk mengekspresikan perasaan, dengan bermain dapat membentuk konsep diri anak, dan anak belajar hubungan social dengan teman dan orang lain. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halusnya, meningkatkan penalaran anak dan memahami keberadaan

lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dengan bermain anak dapat melatih mentalnya, membebaskan anak dari stress, melatih motorik kasar dan mengasah daya analisa anak serta mengembangkan otak kanan anak.

Diknas (2001:18) dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan, kemampuan, mengaktifkan semua panca indra anak, meningkatkan kemandirian anak, memenuhi keingintahuan, memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah, memberikan motivasi, rangsangan untuk bereksplorasi dan bereksperimen, memberikan kesenangan dan kegembiraan pada anak. Walau terkesan main-main namun dari berbagai permainan yang dilakukannya sebenarnya anak bisa belajar banyak hal, seperti matematika dan kemampuan berbahasa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mengajarkan anak berempati, membuat anak belajar mengatur emosinya, keterampilan yang sangat membantunya menghadapi masalah di masa depan dan dapat menggali pengetahuan anak. Anak bisa belajar banyak hal dari bermain, melalui bermain anak melakukan suatu proses belajar.

d. Karakteristik bermain

Menurut Montolalu (2005:24) karakteristik bermain seorang anak merupakan suatu sarana untuk mengubah kekuatan yang potensial didalam diri anak dan sebagai penyaluran energi yang baik bagi anak. Sedangkan menurut Suryadi (2006:7) karakteristik bermain adalah menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental, kegiatannya menyenangkan asik dan menggairahkan,

dilakukan karena kemauan sendiri, bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan pelaku.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental, karena kegiatan bermain sangat mendukung untuk perkembangan fisik motorik kasar anak.

8. Permainan Kartu Bergambar

Permainan kartu bergambar adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, terutama kemampuan motorik kasar anak, permainan ini berbentuk kartu yang bergambar, pada salah satu bagiannya dibuat gambar binatang, dibagian sebelahnya kertas polos.

Melalui permainan kartu bergambar ini kemampuan motorik kasar anak akan dapat meningkat, adapun prakteknya setiap anak harus menemukan gambar yang sama dalam satu bentuk gambar binatang. Gambar tersebut masing-masing memiliki gambar yang sama, kartu tersebut ditelungkupkan kemudian salah seorang anak dipersilahkan untuk membuka kartu tersebut dan menemukan gambar yang sama, bila gambar yang sama berhasil ditemukan anak maka anak tersebut melakukan gerakan binatang tersebut, dan boleh mengajak teman yang ia suka, tetapi bila gambar tersebut tidak berhasil ditemukannya maka anak mempraktekkan gerakan binatang tersebut sendiri, apakah gerakkan binatangnya berlari, melompat, merayap, berayun atau segala sesuatu yang berhubungan dengan binatang yang is temukan oleh anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Iriyanti (2011) melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Cerita di kelompok B Di TK Dirgahayu Koto Gadang Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan senam cerita. Dapat dilihat dari hasil rata-rata sebelum tindakan, kemampuan anak baru 33,3 %, setelah tindakan siklus I 61,3 % dan pada siklus II meningkat mencapai 95,47%.

Saten (2012) melakukan penelitian tentang peningkatan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Permainan Simpai Di TK Al Fauzan Kota Pariaman, penelitian mendeskripsikan bahwa dalam permainan simpai yang dipimpin oleh guru kemampuan motorik kasar anak meningkat, dapat dilihat dari hasil rata-rata pada siklus I 60,93 % dan pada siklus II meningkat menjadi 92,18 %.

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang akan saya laksanakan ada persamaan dan perbedaannya, persamaannya adalah sama sama membahas tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Namun perbedaannya Iriyanti (2011) meneliti tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui senam cerita, sedangkan Saten (2012) meneliti tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan simpai, sementara peneliti meneliti tentang peningkatan motorik kasar anak melalui permainan kartu bergambar binatang

C. Kerangka Berpikir

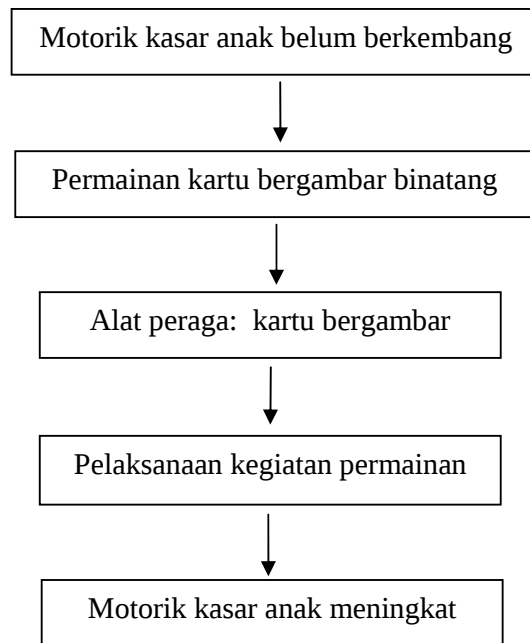
Perkembangan kemampuan motorik kasar anak sangat berkaitan erat dengan keterampilan gerakan motorik nya, baik itu motorik halus maupun motorik kasar. Dan ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi setiap tahap perkembangan seorang anak.

Motorik kasar anak perlu dikembangkan sejak anak usia dini, untuk meningkatkan kemampuan tersebut perlunya kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan tersebut. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran adalah melalui permainan kartu bergambar binatang.

Kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak. Kartu bergambar binatang yang digunakan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar binatang di PAUD Salsabila. Permainan kartu bergambar binatang ini merupakan suatu bentuk permainan yang unik dan menarik bagi anak

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar binatang yang dilaksanakan di PAUD Salsabila dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak



Bagan 1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah melalui permainan kartu bergambar binatang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan motorik kasar anak telah meningkat ini terlihat pada siklus I perkembangan motorik kasar anak masih rendah dan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak telah meningkat, ini berarti permainan kartu bergambar binatang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Pembelajaran melalui gerakan – gerakan binatang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun di PAUD Salsabila Padang Bungo
3. Dengan melakukan perubahan proses pembelajaran motorik kasar anak melalui perlombaan dan iringan musik anak menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk ikut melakukan kegiatan perlombaan.

B. Implikasi

Setiap anak adalah unik dan memiliki pola perkembangan yang berbeda, langkah perkembangan kemampuan anak yang bervariasi antara setiap individu, begitu juga dengan tahap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Tahap perkembangannya juga berbeda sehingga kita dapat mengembangkan kemampuan tersebut dengan cara, suasana yang bervariasi dan menyenangkan.

Pada kenyataannya anak mengalami kesulitan dalam perkembangan motorik kasarnya karena strategi pembelajaran yang kurang bervariasi, dan

media yang kurang mendukung dan menarik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap nguru adalah meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam membimbing anak dalam melakukan kegiatan permainan kartu. Sedangkan imbasnya pada anak usia 4-5 tahun PAUD Salsabila adalah meningkatkan kemampuan gerakan – gerakan motorik kasar anak

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran, guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang indah, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Kepada pihak PAUD Salsabila Padang Bungo hendaknya menyediakan media yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melakukan kegiatan ini dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui strategi, dan media yang bervariasi

6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan tentang anak usia dini
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.