

**EFEKTIVITAS PERMAINAN LOMPAT KARDUS TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK MANUNGAL XXIII SIKABU PALAK
PISANG PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**CITRA RAHAYU
NIM : 1300677/2013**

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

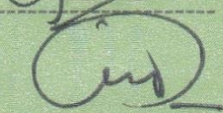
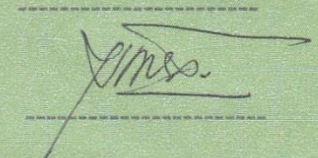
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Efektivitas Permainan Lompat Kardus terhadap
Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman
Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak
Pisang Padang Pariaman
Nama : Citra Rahayu
NIM/BP : 1300677/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 9 Agustus 2017

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Izzati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd	5. 

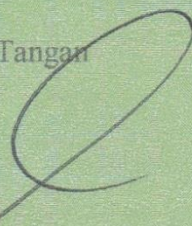
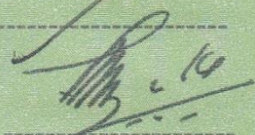
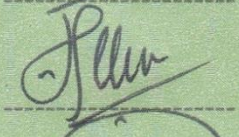
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Efektivitas Permainan Lompat Kardus terhadap
Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman
Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak
Pisang Padang Pariaman
Nama : Citra Rahayu
NIM/BP : 1300677/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 9 Agustus 2017

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Izzati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur ku persembahkan kepada Allah SWT sang penggendang langit dan bumi, dengan rahman rahim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya.
Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindukan kemahabesaran-Nya.

Sholawat beriring salam penggugah hati dan jiwa, menjadi persembahan penuh kerinduan pada sang revolusioner Islam, pembangun peradaban manusia yang beradab
Habibana wanabiyana Muhammad SAW.

Bukankah kami telah melapangkan dada untukmu?
Dan kami telah menghilangkan beban yang memberatkan punggungmu
Dan kami tinggikan bagimu sebutanmu
Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
Maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan,
Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain
Dan kepada Tuhanmu lah hendaknya
Kamu berharap (Asy-Syarh; 1:8)

Alhamdulillahirabbil alamin...
Akhirnya, sekelewat kebahagiaan telah kuraih, sepotong kebahagiaan telah kucapai,
Kusadari perjalananku masih jauh, meski langkahku baru sampai disini.
Namun harapan belumlah usai. Izinkanlah ku ukir rangkaian terima kasih
Atas segala pengorbanan dan curahan cinta
Bagi orang-orang yang kusayangi
Karena dirimu teramat istimewa dan bermakna

Ya Allah.....
Perkayalah diriku dengan ilmu, hiasilah aku dengan kasih sayang,
Muliaikanlah aku dengan takwa dan perindahilah aku dengan kesehatan
Tuhan ...
Dengan izin Mu hari ini aku berhasil menggenggam sejumput asa
Setelah perjalanan ini lama kutempuh
Namun kusadar semua belum usai tapi kan kutempuh walau gersang
Aku ingin menjadi nahkoda dan berlabuh di pulau impian
Ya Rabbi ... Jadikanlah aku kekasih Mu
Sentuhilah aku dengan kelembutan kasih sayang Mu
Terangilah jalanku dengan cahaya Mu
Tuntunlah aku untuk menjemput impian

Untukmu ayahanda dan ibunda
Ayah dan Bunda tercinta, butiran keringat yang bergulir di dahi Mu
Langkahmu yang tertatih-tatih menyingkap debu-debu kehidupan
Tapi bibirmu selalu mengukir senyuman
Tanpa pernah lelah ayah dan ibu selalu berkorban untuk aku anaknya

Karya mungil ini ku persembahkan untuk ayah (Zainal) dan ibu (Burniati) tercinta yang tak kenal lelah dalam memperjuangkan anak-anaknya. Yang selalu mendo'akan, memberi harapan, kebahagiaan, cinta dan kasih sayangnya yang diberikan dengan ikhlas tanpa pamrih.
Ku tau ini tak sebanding dengan jasa dan perjuanganmu, ku tau ini tak setimpal

dengan kesusahan dan pengorbananmu, namun... mudah-mudahan dengan ini... mampu menyelipkan senyum kebahagiaan pengobat rasa lelah dan menjadi penyejuk di hati...
Ya Allah lindungi mereka... Ya Allah panjangkanlah umur mereka dan berikanlah mereka kesehatan...

Buat kakak-kakak dan adikku

Buat kakak dan adikku (Sil, Defri, Yaser, Rozi, Titin, Puja, Ikhsan, Dedek)
Serta keluarga besar ku... Terima kasih bantuan, dukungannya disaat aku mulai jenuh dan lelah selalu memberi semangat... Terima kasih do'a nya... khususnya buat Cukudek Dinda Azzahra yang udah do'ain ka' Cit bang buyung yang antar tiap pagi, nyinya dan sok tau, Oji yang do'ain dan transfer pitii, terimakasih semua saudaraku.

Buat dosen pembimbing tugas ahirku

Untuk Bu Rakimahwati, Bu Izzati yang dengan sabar, selalu memberikan dukungan, arahan, nasehat, dan yang memperjuangkan saat aku tampil didepan penguji sehingga tugas ahir ini lebih bernilai... semoga Allah dapat membalas kebaikan beliau... Terima kasih Bu...

Buat semua pihak yang membantu

Terimakasih kepada semua pihak yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Kepada teman hidup (Puja) yang selalu ada di saat butuh dalam menyelesaikan skripsi ini, yang selalu ada saat suka dan duka. Yang selalu mengerti, yang rela hujan-hujan antar jemput Cit meskipun dalam keadaan hujan, panas, sakit bahkan tidak ada uang. Terimakasih banyak Puja. Semoga segala kebaikan Puja dibalas oleh Allah dengan sebuah kesuksesan. Amiin Ya Rabbal Alamiin
Terimakasih untuk teman dekat (Yolin, Wike dan Nopi) yang selalu ada di saat duka dan duka. Terimakasih banyak untuk bapak kos yang banyak membantu. Terimakasih banyak pa' atas segala bantuannya, dari makan, gratis kos bahkan semangat, dukungan serta doa nya, semoga Allah membalas semua kebaikan bapak,

Terimakasih buat teman baikku Novy atas segala bantuan dukungan dan semangatnya, alhamdulillah berkat bantuan dukungan dan semangatnya akhirnya skripsi ini terselesaikan dan dapat menyandang gelar S. Pd. Semoga Allah membalas semua kebaikan Vy dan kesuksesan selalu menyertai Novy.

Terimakasih juga untuk abang fotocopy kayo mudo atas segala bantuannya dari awal PL yang udah sabar membantu memotong kertas, membantu jilid proposal, bahkan membantu buka pasang skripsi yang salah karena keteledoran awak. Mudah-mudahan fotocopy makin rame dan makin laris.

Buat kerabat kosku

Buat kerabat di kos jalan Mera 36 A yang masih dalam perjuangan untuk menggapai gelar sarjana semangat dan jangan menyerah... Fighting. Dan untuk semua orang yang gak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas dukungan nya selama ini. Tak lupa ku ucapkan untuk teman-teman senasib dan seperjuangan R/RM 2013 kelas A PG PAUD FIP UNP semangat kawan semoga cepat nyusul.

Ungkapan terakhir... Alhamdulillah. Terima kasih ya Allah atas rahmat dan karunia-Mu
"Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri" "Janganlah larut dalam samudra kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan"



Citra Rahayu

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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, 9 Agustus 2017
Yang menyatakan,



Citra Rahayu
1300677/2013

ABSTRAK

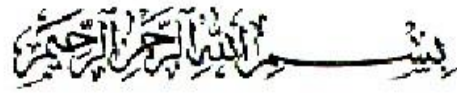
Citra Rahayu. 2017. Efektivitas Permainan Lompat Kardus terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, kurangnya kegiatan pengembangan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK kurang menarik dan kurang mengandung unsur bermain serta lapangan TK yang kurang dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu permainan lompat kardus ini di duga memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan lompat kardus terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian *quasy eksperiment*. Jenis penelitian yang di gunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk *quasy eksperiment* dengan menggunakan permainan lompat kardus. Permainan lompat kardus berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelas eksperimen adalah 86,875 dan SD sebesar 10,62. Sedangkan pada kelas kontrol adalah rata-rata 74,375 dan SD sebesar 14,10. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,2722 dan t_{tabel} sebesar 2,101 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 18$. Pada pengujian uji besaran pengaruh menggunakan rumus *cohen's d* diperoleh nilai sebesar 0,74. Di karenakan nilai *cohen's d* lebih besar dari $d=0,50$, dapat di simpulkan bahwa permainan lompat kardus memiliki pengaruh (efektif) terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

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 **“Efektivitas Permainan Lompat Kardus terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat Islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusun skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd, selaku pembimbing 1, yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Izzati, M. Pd, selaku pembimbing 2 yang telah banyak memberikan masukan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku Penguji I, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku Penguji II, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd selaku Penguji III, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku dekan FIP UNP.
9. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat para peneliti.
10. Bapak Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
11. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Regular 2013, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 9 Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
KATA SAMBUTAN	
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

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengetian Pendidikan Anak Usia Dini	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Motorik	16
a. Pengertian Motorik.....	16
b. Pengertian Perkembangan Motorik.....	18
c. Karakteristik Perkembangan Motorik	19
4. Motorik Kasar	20
a. Pengertian Motorik Kasar	20
b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar.....	22
c. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar.....	24
d. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar	25
e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar.	27

5. Bermain.....	28
a. Pengertian Bermain.....	28
b. Karakteristik Bermain.....	30
c. Tujuan Bermain.....	31
d. Fungsi Bermain.....	33
e. Manfaat Bermain.....	34
6. Alat Permainan.....	37
a. Pengertian Alat Permainan.....	37
b. Manfaat dan Tujuan Alat Permainan.....	38
c. Karakteristik Alat Permainan.....	39
7. Permainan Lompat Kardus.....	40
a. Pengertian Melompat.....	40
b. Pengertian Lompat Kardus.....	42
c. Tujuan Permainan Lompat Kardus.....	44
d. Hal Yang di Persiapkan.....	45
e. Langkah-Langkah Permainan.....	48
f. Aspek Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan Lompat Kardus.....	51
B. Penelitian yang Relevan.....	52
C. Kerangka Konseptual.....	53
D. Hipotesis.....	55

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	57
B. Populasi dan Sampel.....	58
C. Variabel dan Data.....	60
D. Defenisi Operasional.....	61
E. Instrumentasi.....	62
F. Teknik Pengumpulan Data.....	72
G. Teknik Analisis Data.....	73
H. Uji Persyaratan Analisis.....	73

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian.....	78
B. Analisis Data.....	91
C. Ukuran Besaran Pengaruh (<i>Effect Size</i>).....	100
D. Pembahasan.....	103

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	107
B. Implikasi.....	108
C. Saran.....	108

DAFTAR PUSTAKA.....	110
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	113
----------------------	------------

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	57
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	59
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	60
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Motorik Kasar Anak.....	64
Tabel 5. Instrumen Pernyataan.....	65
Tabel 6. Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	66
Tabel 7. Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak	67
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	76
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol.....	81
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	83
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol	87
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	89
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>).....	91
Tabel 16. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>).....	92
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>).....	93
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan <i>t-Test</i> (<i>Pre-Test</i>).....	94
Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (<i>Post-Test</i>)	95
Tabel 20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>)	96
Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>).....	96
Tabel 22. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan <i>t-Test</i> (<i>Post-Test</i>).....	97
Tabel 23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> Dan Nilai <i>Post-Test</i> ..	98

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	80
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	82
Grafik 3 Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	84
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	86
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	88
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	90
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Pos-Tes</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kardus yang akan di lompati.....	45
Gambar 2. Kotak tempat letak media dan tempat melempar media	46
Gambar 3. Media yang akan di lemparkan pada kotak	47
Gambar 4. Peluit.....	48
Gambar 5. Kursi	48
Gambar 6. Langkah 1	49
Gambar 7. Langkah 2	49
Gambar 8. Langkah 3	50
Gambar 9. Langkah 4	50
Gambar 10. Langkah 5	51
Gambar 11. Langkah 6	51

Dokumentasi Validitas Penelitian

Gambar 12. Guru memperkenalkan tema pada hari itu	162
Gambar 13. Guru membagi anak menjadi dua kelompok.....	162
Gambar 14. Guru memperkenalkan alat dan bahan	163
Gambar 15. Guru menginstruksikan langkah permainan serta mencontohkan....	163
Gambar 16. Guru meniup peluit dan anak memulai permainan dengan membungkuk mengambil alat permainan dari dalam kotak	164
Gambar 17. Anak melompati kardus sambil membawa alat permainan.....	164
Gambar 18. Anak melempar alat permainan ke dalam kotak	165
Gambar 19. Anak menyebutkan nama dari gambar yang di tempel pada alat permainan.....	165
Gambar 20. Anak berlari dari garis finish menuju barisan semula.....	166

Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Gambar 21. Alat permainan lompat kardus	200
Gambar 22. Peneliti memperkenalkan tema pembelajaran hari itu	200
Gambar 23. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok.....	201
Gambar 24. Peneliti memperkenalkan alat permainan yang digunakan	201
Gambar 25. Peneliti menjelaskan langkah permainan dan mencontohkannya	202
Gambar 26. Peneliti meniup peluit tanda di mulai permainan.....	202
Gambar 27. Anak membungkuk mengambil alat permainan.....	203
Gambar 28. Anak melompati kardus sambil membawa alat permainan.....	203
Gambar 29. Anak melempar alat permainan ke dalam kotak	204
Gambar 30. Anak berlari dari garis <i>finish</i> menuju barisan semula	204

Dokumentasi *Post-Test* Kelas Eksperimen

Gambar 31. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok.....	205
Gambar 32. Peneliti memperkenalkan alat permainan	205
Gambar 33. Peneliti menjelaskan langkah permainan serta mencontohkan	206
Gambar 34. Peneliti meniup peluit tanda di mulai permainan.....	206
Gambar 35. Anak membungkuk mengambil alat permainan.....	207

Gambar 36. Anak melompat sambil membawa alat permainan	207
Gambar 37. Anak melempar alat permainan ke dalam kotak	208
Gambar 38. Anak berlari dari garis <i>finish</i> menuju barisan semula	208

Dokumentasi *Pre-Test* Kelas Kontrol

Gambar 39. Guru memperkenalkan tema dan sub tema pembelajaran.....	209
Gambar 40. Guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan	209
Gambar 41. Guru memberi aba-aba tanda di mulai permainan	210
Gambar 42. Anak membungkuk mengambil bambu bergambar	210
Gambar 43. Anak melompati rintangan karet	211
Gambar 44. Anak melempar bambu ke dalam kotak.....	211
Gambar 45. Anak berlari menuju barisan semula	212

Dokumentasi *Post-Test* Kelas Kontrol

Gambar 46. Guru memperkenalkan tema dan sub tema pembelajaran.....	212
Gambar 47. Guru membagi anak menjadi dua kelompok	213
Gambar 48. Guru memperkenalkan alat-alat permainan	213
Gambar 49. Guru meniup peluit tanda di mulainya permainan	214
Gambar 50. Anak membungkuk mengambil buluh dari dalam kotak	214
Gambar 51. Anak melompati rintangan karet	215
Gambar 52. Anak melempar bambu bergambar ke dalam kotak.....	215
Gambar 53. Anak berlari dari tempat <i>finish</i> menuju barisan semula.....	216

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	RPPH Kelas Eksperimen113
Lampiran 2.	RPPH Kelas Kontrol.....130
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak.....146
Lampiran 4.	Item Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak147
Lampiran 5.	Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak148
Lampiran 6.	Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item149
Lampiran 7.	Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1150
Lampiran 8.	Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2152
Lampiran 9.	Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3154
Lampiran 10.	Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4156
Lampiran 11.	Hasil Analisis Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak158
Lampiran 12.	Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Dengan Rumus Alpha.159
Lampiran 13.	Analisis Item Untuk Perhitungan Reabilitas Tes.....160
Lampiran 14.	Dokumentasi Validitas Data Di Taman Kanak-Kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman162
Lampiran 15.	Skor Anak Tahap <i>Pre-Test</i> Di Kelas Eksperimen (B2).....167
Lampiran 16.	Skor Anak Tahap <i>Pre-Test</i> Di Kelas Kontrol (B1)168
Lampiran 17.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Eksperimen(B2)169
Lampiran 18.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Kontrol (B1).....171
Lampiran 19.	Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar173
Lampiran 20.	Persiapan Uji Normalitas Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen (B2)174
Lampiran 21.	Persiapan Uji Normalitas Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol B1).....175
Lampiran 22.	Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i>176
Lampiran 23.	Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>178
Lampiran 24.	Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (B2).....179
Lampiran 25.	Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (B1)180
Lampiran 26.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Eksperimen(B2)181
Lampiran 27.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Kontrol (B1).....183
Lampiran 28.	Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar186
Lampiran 29.	Persiapan Uji Normalitas Dari Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (B2)187
Lampiran 30.	Persiapan Uji Normalitas Dari Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (B1)188
Lampiran 31.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i>189

Lampiran 32.	Uji Hipotesis Nilai <i>Post-Test</i>	191
Lampiran 33.	Tabel Harga Kritis Dari <i>r Product Moment</i>	192
Lampiran 34.	Tabel Nilai <i>z</i>	193
Lampiran 35.	Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	194
Lampiran 36.	Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	195
Lampiran 37.	Tabel Nilai <i>t</i> (Untuk Uji Dua Ekor).....	196
Lampiran 38.	<i>Effect Size</i>	197
Lampiran 39.	Perhitungan Besaran Pengaruh (<i>Effect Size</i>)	198
Lampiran 40.	Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah titipan Tuhan yang harus dijaga dan dididik agar menjadi manusia yang berguna. Secara umum anak mempunyai hak dan kesempatan untuk berkembang sesuai potensi yang dimiliki terutama dalam bidang pendidikan. Usia dini merupakan usia keemasan (*golden age*) bagi perkembangan anak yang keberhasilannya sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulus terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosial anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bagian dari ilmu pendidikan yang secara spesifik mempelajari pendidikan anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Salah satu bentuk pendidikan formal pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah Taman Kanak-kanak (TK) yang menyediakan program bagi anak umur 4-6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial emosional kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah pengembangan fisik/motorik. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh.

Salah satu bentuk keterampilan motorik adalah keterampilan motorik kasar. Motorik kasar adalah aktivitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar seperti lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang, dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari, dan berguling. Perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda sesuai dengan usia perkembangannya.

Keterampilan dan kemampuan motorik kasar merupakan sisi penting kehidupan karena dari sinilah manusia bisa mengekspresikan dan mengaktualisasikan potensi, bakat, kelebihan dan talentanya. Sangat banyak aktivitas manusia yang melibatkan dimensi motorik kasar entah itu olahraga, dunia seni, serta beragam dunia kerja dan profesi lainnya. Hampir semua aktivitas yang dilakukan manusia yang melibatkan dimensi motorik kasar.

Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non-lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non-lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contohnya mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulative adalah aktivitas manipulasi benda. Contohnya

melempar, menggiring, menangkap, dan menendang. Untuk pengembangan kemampuan tersebut maka guru TK akan membantu meningkatkan keterampilan fisik/motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.

Pembelajaran di TK berbeda dengan pembelajaran pada umumnya, anak usia dini belajar melalui kegiatan bermain sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak. Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi karena dunia anak adalah dunia bermain. Keterampilan motorik kasar anak bisa dilatih dan ditingkatkan melalui berbagai macam permainan. Permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sangat banyak di TK seperti: permainan sepak bola, permainan lari, melompat, berjalan dan melempar. Dari semua permainan tadi, dapat divariasikan cara permainan dan media yang digunakan sehingga tidak membosankan bagi anak saat melakukan aktivitas permainan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada kelas B2 TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman, peneliti menemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Banyak anak yang perkembangan kemampuan motorik kasarnya masih rendah. Anak kurang mampu menjaga keseimbangan tubuh, hal tersebut terlihat ketika anak bermain bebas saat istirahat, anak rentan sekali terjatuh ketika melompat.

Kurangnya kegiatan pengembangan motorik kasar dalam kegiatan pembelajaran di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman. Kegiatan pengembangan motorik kasar anak sangat jarang dilakukan saat proses pembelajaran. Kegiatan pengembangan motorik kasar hanya dilakukan anak saat istirahat saja dan hanya beberapa anak yang melakukan aktifitas motorik kasar seperti berlarian, bermain perosotan dan lainnya sedangkan sebagian besar lainnya hanya duduk sambil memperhatikan temannya bermain. Kegiatan dalam proses pembelajarannya pun lebih dominan pada pengembangan kecerdasan akademik seperti menulis, menghitung, mewarnai, membaca dan lain sebagainya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan kurang mengandung unsur bermain. Kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan yaitu menghitung, mewarnai, menciplak, membaca, menulis dan lain sebagainya dan hampir setiap hari kegiatan itu dilakukan. Pada pengembangan motorik kasarnya yang tampak sering melalui permainan balok . Kurangnya unsur bermain pada pembelajaran membuat anak kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Lapangan sekolah di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman kurang dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Lapangan sekolah hanya dimanfaatkan untuk kegiatan berbaris di lapangan sebelum anak memasuki ruangan kelas, untuk kegiatan senam yang jarang sangat dilakukan di TK tersebut dan untuk bermain bebas saat istirahat saja. Dalam proses pembelajarannya, guru tampak tidak

menggunakan lapangan sekolah secara maksimal. Proses pembelajarannya dominan dilaksanakan di dalam ruang kelas.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Lompat Kardus Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.
2. Kurangnya kegiatan pengembangan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang kurang menarik dan kurang mengandung unsur bermain.
4. Lapangan TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman yang kurang dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Seberapa Efektifkah Permainan Lompat Kardus dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan lompat kardus dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi anak

Penelitian ini dapat menumbuhkan aktifitas anak terhadap gerak jasmani dan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian terkait.

4. Bagi peneliti sendiri

Bagi peneliti sendiri untuk menambah ilmu pengetahuan terutama dalam penelitian serta untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Anak adalah penerus keluarga dan penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua yang melihat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan, dalam keluarga, dalam masyarakat, maupun karir. Untuk bisa menjadi seseorang yang berhasil kelak dikemudian hari, maka sejak usia dini lah anak perlu dibentuk dan diasah untuk menjadi manusia yang berhasil dan menjadi manusia yang berguna.

Sujiono (2009:6) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran pada anak harus memperlihatkan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan. Proses pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat.

Anak usia dini menurut Mulyasa (2012:16) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang sebagai lompatan perkembangan.

Sedangkan menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) dalam Suryana (2013:28), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun yang dapat dibagi dalam 3 tahapan yakni 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di rentangan usia 0-8 tahun, dimana pada usia ini berada pada proses pertumbuhan, perkembangan dan kematangan seluruh aspek perkembangan untuk mempersiapkan anak selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak usia dini merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran di TK. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik tersebut akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta

didik, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Sujiono (2009:6) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah: 1) Anak bersifat egosentris; 2) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*); 3) Anak bersifat unik; 4) Anak kaya dengan imajinasi dan fantasi; 5) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; 6) merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Menurut Suryana (2013:32-33), karakteristik anak usia dini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Egosentris, anak melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*), anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3) Unik, anak sebagai individu yang berbeda dengan individu lainnya, perbedaan tersebut dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi, gaya belajar dan pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan masing-masing; 4) Kaya imajinasi dan fantasi, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) Memiliki daya konsentrasi pendek, anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang khas yang berbeda dengan karakteristik pada usia-usia selanjutnya diantaranya anak

bersifat unik, memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki daya konsentrasi yang pendek.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu satuan pendidikan yang diperuntukan bagi anak nol sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan anak. Hal tersebut merupakan upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam rangka memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan. Sukses masa depan hanya dapat diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang ini, salah satu upaya kearah tersebut adalah PAUD yang terpadu dan berorientasi masa depan.

Yamin dan Sanan (2013:1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usiadini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menurut Sujiono (2009:6) pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini menurut Suyadi (2014:22) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jalur pendidikan formal yang mendidik anak usia 0-6 tahun yang sedang dalam masa keemasan yang mengupayakan mengoptimalkan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak agar anak menjadi manusia berkualitas dimasa yang akan datang.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Sujiono (2009:42) tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri

dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar: 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama; 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera); 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar; 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat; 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki; 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Senada dengan pendapat di atas, tujuan umum pendidikan anak usia dini menurut Trianto (2011:24) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adapun secara khusus, PAUD bertujuan: 1) Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan

menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu kesiapan anak untuk masa yang datang dan membentuk anak yang berkualitas.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar metode pembelajaran untuk anak usia dini tersebut, maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran untuk anak perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik. Kondisi dan karakter anak yang menjadi sumber pertimbangan utama. Berkait dengan hal tersebut tersebut maka strategi pembelajaran yang dikenal untuk pendidikan anak usia dini adalah “belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar”

Fakhrudin (2010:31) mengemukakan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Berorientasi pada kebutuhan anak, kegiatan belajar pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio-emosional; 2) Belajar melalui bermain, Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya; 3) Lingkungan yang kondusif, Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain; 4) Menggunakan pembelajaran terpadu, pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema; 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri; 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru; 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak.

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 yang 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, dan menyenangkan; 9) Pemanfaatan teknologi informasi.

Sedangkan menurut Mulyasa (2012:17) pendidikan anak usia dini dapat dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Menggunakan variasi media permainan yang menarik; 2) Melibatkan dan mengembangkan seluruh panca indera; 3) Menyediakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan; 4) Memberi kesempatan pada anak untuk memahami, menghayati, dan mengalami secara langsung nilai-nilai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan berorientasi pada kebutuhan anak.

3. Motorik

a. Pengertian Motorik

Sumantri (2005:46) mengemukakan bahwa pada masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan motorik. Motorik merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas bila dilihat yang berupa gerakan. Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh manusia.

Motorik menurut Ismail (2012:83) adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot. Pada anak, motorik atau gerakan terbagi dalam dua kelompok besar yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerak-gerak otot kasar dan motorik halus merupakan gerakan-gerakan otot halus.

Sedangkan menurut Kiram dalam Gusril (2009:92) motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Gerakan dihasilkan oleh otot-otot besar seperti otot kaki, otot lengan, dan otot-otot besar lainnya. Gerakan tersebut membutuhkan energi extra.

Zulkifli (2006:31) mengatakan motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Motorik anak terdiri atas motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar cenderung dilakukan oleh otot-otot besar dan menghasilkan gerakan tubuh yang lebih besar seperti berlari dan melompat. Keterampilan motorik halus cenderung dilakukan oleh otot-otot yang lebih kecil seperti yang di tangan dan menghasilkan tindakan seperti menulis atau membuka tutup botol dan lain sebagainya.

Gusril (2009:91) menjelaskan motorik merupakan suatu proses yang diamati dan merupakan penyebab terjadinya gerak. Kemampuan gerak dasar dapat dibagi atas tiga kategori yaitu: 1) Gerak lokomotor meliputi perilaku-perilaku yang mengubah dari satu tempat ketempat lain misalnya melompat, berlari, merayap dan lainnya; 2) Gerak nonlokomotor meliputi perilaku gerak yang melibatkan anggota badan dan bagian tubuh didalam gerak yang mengitari sendi atau poros misalnya menarik, mendorong, mengayun dan lain sebagainya; 3) Gerak

manipulatif yaitu perilaku-prilaku yang biasanya digambarkan sebagai gerak-gerak kaki dan tangan yang terkoordinir seperti memanipulasi, *block*, menggunting dan lainnya.

Beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan terkoordinasi menggunakan kombinasi berbagai tindakan otot baik itu gerakan otot besar yang disebut dengan kemampuan motorik kasar dan gerakan otot kecil yang disebut dengan kemampuan motorik halus.

b. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Corbin dalam Sumantri (2005:48) menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan

keseluruhan anggota-anggota tubuhnya. Usia dini adalah masa pekatnya perkembangan motorik anak.

Menurut Sumanto (2014:32) perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan seorang anak. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan lain sebagainya dan perkembangan motorik halus seperti menggunting, menempel, meronce dan lainnya. Pada dasarnya, perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses dari bertambahnya kemampuan gerak baik itu gerak kasar maupun gerak halus dan perkembangannya sangat optimal pada masa usia dini.

c. Karakteristik Perkembangan Motorik

Menurut Soejanto (2005:23) ciri-ciri motorik yang pada umumnya melalui empat tahap yaitu:

- 1) Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak disengaja, dan tanpa arah: gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya karena adanya dorongan dari dalam;
- 2) Gerakan-gerakan anak itu tidak khas: gerakan yang timbul, yang disebabkan oleh perangsang tidak sesuai dengan rangsangannya;
- 3) Gerakan-gerakan anak itu dilakukan dengan asal: hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar;
- 4) Gerakan-gerakan anak itu disertai gerakan-gerakan lain, yang sebenarnya tidak diperlukan.

Sedangkan Sumantri (2005:141) menyatakan karakteristik perkembangan gerak anak usia dini adalah : 1) Menempel; 2) Mengerjakan

puzzle; 3) Mencoblos kertas dengan spidol dan pensil; 4) Makin terampil menggunakan jari jemari tangannya; 5) Memasangkan kancing baju; 6) Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung; 7) Menarik garis lurus; 8) Lengkung dan miring; 9) Mengerjakan gerakan yang berirama dan bervariasi; 10) Melempar dan menangkap bola; 11) Melipat kertas; 12) Berjalan diatas papan titian; 13) Berjalan dengan berbagai variasi, memanjat dan bergelantungan; 14) Melompat parit atau guling; 15) Senam dengan kreativitas sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik anak usia dini ialah gerakannya tidak disadari dan disertai oleh gerakan-gerakan lainnya, berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Apabila perkembangan motoriknya telah matang maka anak akan bisa melakukan gerakan-gerakan baik itu gerak kasar maupun gerak halus dengan sendirinya, serta latihan dan kesempatan akan membantu mengoptimalkan perkembangan motorik anak.

4. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga ekstra karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Wiyani (2013:62) gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras.

Gustian (2001:7) mengemukakan motorik kasar adalah koordinasi gerakan fisik yang menggunakan otot-otot besar, seperti melompat dan menendang. Pada umur 4-5 tahun, perkembangan motorik kasar anak semakin matang. Anak dapat melompat dengan satu kaki dan menaiki palang dengan kaki bergantian. Ketika mencapai usia 6 tahun, anak telah dapat menggunakan fisiknya secara baik. Koordinasi antar tiap-tiap anggota tubuh telah berjalan. Anak memiliki kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh dan menggunakan otot-otot tubuhnya secara efektif.

Ismail (2012:83) berpendapat bahwa motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot-otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Kegiatan yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Pada usia 5 atau 6 tahun anak menginginkan kegiatan yang menantang seperti melompat atau bergelantung. Anak pada masa ini menyukai kegiatan lomba seperti balap karung, balap lari dan kegiatan lainnya.

Senada dengan pendapat di atas, keterampilan motorik kasar menurut Sari (1996:120) adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif.

Menurut Mansur (2005:23) perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan yang sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri. Tapi pada usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah adalah suatu kemampuan gerak yang melibatkan semua otot-otot besar yang banyak mengeluarkan tenaga ekstra seperti melompat, berlari, merangkak, menari dan lain sebagainya.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak berbeda antar anak yang satu dengan anak yang lainnya, hal ini sesuai dengan tahap usia anak. Menurut Allen dan Marotz (2010:149-164) ciri-ciri perkembangan motorik kasar anak pada usia 5 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut: 1) berjalan mundur, melangkah dari tumit ke jari kaki; 2) berjalan naik dan turun tangga tanpa dibantu, dengan kaki melangkah saling bergantian; 3) belajar berjongkir balik; 4) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut; 5) Meniti diatas balok; 6) Melompat menggunakan satu kaki; 7) Menangkap bola dengan jarak 3 kaki; 8) Mengendarai sepeda roda tiga dengan cepat

dan terampil dalam menyetir; 9) Melompat atau meloncat maju sepuluh kaki berturut-turut tanpa jauh; 10) Berdiri diatas satu kaki dengan baik selama sepuluh detik; 11) Kekuatan ototnya bertambah; 12) Menyukai kegiatan fisik: berlari, melompat, memanjat dan melempar; 13) Ketangkasan dan koordinasi mata-tangannya meningkat seiring fungsi motorik yang semakin baik, yang memfasilitasi belajar naik sepeda (tanpa roda tambahan), berenang, memukul bola, atau menendang bola.

Menurut Caughlin dalam Sumantri (2005:105) menjelaskan ciri-ciri perkembangan keterampilan motorik anak pada usia 5 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut: (1) Berdiri di atas kaki yang lain selama 10 detik; (2) Berjalan diatas 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 melangkah kedepan; (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/menangkap, memukul bola dengan raket.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri aktivitas motorik kasar anak usia 5-6 tahun berbeda dengan usia remaja dan aktivitas motorik kasar anak usia 5-6 seperti

berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

c. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Sebenarnya anggapan bahwa perkembangan motorik kasar akan berkembang dengan secara otomatis dengan bertambahnya usia anak, merupakan anggapan yang keliru. Perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain untuk anak usia dini.

Ismail (2012:83) menjelaskan tujuan melatih otot kasar anak adalah agar dikemudian hari anak terampil dan tangkas melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan tenaga besar, yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Apabila perkembangan motorik kasar anak berkembang secara optimal maka anak akan memiliki daya tahan yang lebih kuat dan memiliki kepercayaan diri yang lebih.

Sedangkan menurut Sumantri (2005:9) tujuan pengembangan motorik kasar pada anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar; 2) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani; 3) Mampu menanamkan sikap percaya diri; 4) Mampu bekerja sama; 5) Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar adalah agar anak terampil melakukan gerak dasar dilingkungannya.

d. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar

Prinsip perkembangan motorik kasar merupakan suatu perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya Menurut Rumini dan Siti (2004:19) prinsip perkembangan motorik adalah: 1) Perkembangan motorik tergantung pada kematangan otot dan syaraf; 2) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang untuk suatu perkembangan; 3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan; 4) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik; 5) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Senada dengan pendapat di atas, Hurlock (1978:151) mengemukakan prinsip perkembangan motorik kasar adalah:

- 1) Bergantung pada kematangan otot dan syaraf: perkembangan bentuk kegiatan motorik kasar yang berbeda sejalan dengan perkembangan daerah (area) sistem syaraf yang berbeda, karena perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah pada waktu lahir berkembangnya lebih baik ketimbang pusat syaraf yang lebih tinggi maka gerak reflek pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja ketimbang dibiarkan berkembang sendiri

- 2) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang: sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia.
- 3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan: perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan, pola perkembangan motorik yang dapat diramalkan terbukti dari adanya perubahan kegiatan massa ke kegiatan khusus.
- 4) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik: karena awal perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik kasar lainnya. Norma tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk yang memungkinkan orang tua dan orang lain untuk mengetahui apa yang dapat diharapkan dari anak. Petunjuk tersebut dapat digunakan untuk menilai kenormalan perkembangan anak.
- 5) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik: meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik kasar yaitu tergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang untuk suatu perkembangan, perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, dan perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap berbeda.

Husain dalam Sumantri (2005:5) menyebutkan faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini adalah keturunan, makanan bergizi, masa pralahir, perkembangan intelegensi, pola asuh atau peran ibu, kesehatan, perbedaan budaya dan ekonomi sosial, perbedaan jenis kelamin, dan adanya rangsangan dari lingkungan serta aktivitas jasmani.

Menurut Rumini dan Siti (2004:24) faktor-faktor yang dapat yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorikr kasa antara lain:

- 1) Genetik, beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya otot kuat, syaraf baik, cerdas, menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat; 2) Kesehatan dan gizi, kesehatan dan gizi

yang baik akan mempercepat perkembangan motorik; 3) Rangsangan, adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh, akan mempercepat perkembangan; 4) Kelainan, individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun psikis, sosial, mental, biasanya mengalami hambatan perkembangan motorik; 5) Kebudayaan, peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. Misalnya daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda, maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Menurut Friedman dan Clark dalam Gustian (2001:7) perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh faktor genetik, jenis kelamin, gizi, penyakit dan faktor penolakan orang tua.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar adalah keturunan, gizi dan kesehatan, dan jenis kelamin.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan dalam permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar dipisahkan, itu sama artinya dengan memisahkan anak-anak dari dunia mereka. Anak-anak akan terasing dari lingkungan hidupnya.

Bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak usia dini karena bermain penting bagi perkembangan anak. Setiap pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan dan bermakna. Bermain adalah cara tepat bagi anak untuk belajar.

Bermain menurut Gusril (2009:115) merupakan suatu kegiatan yang spontan yang dilakukan oleh anak-anak pada lingkungannya dengan melibatkan imajinasi, penampilan, seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan melalui aktivitas fisik. Beberapa aktivitas bermain yang lebih baik untuk pengembangan kemampuan motorik antara lain berlari, *skipping*, memanjat, senam, melempar, melompat, menangkap dan lainnya. Jindrich (2005:67) menjelaskan bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Soefandi dan Ahmad (2009:16) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu : makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut Triharso (2013:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Bermain adalah kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat

disenangi oleh setiap anak dan dunia anak usia dini adalah dunia bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak yang bisa menghasilkan kesenangan, kepuasan serta merupakan dunia bagi anak usia dini dan merupakan hak anak yang harus diakui. Sebagian waktu mereka digunakan untuk bermain dan melalui bermain anak akan belajar, mengenal dunia luar dan dunia anak merupakan dunia bermain.

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan, selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Soefandi dan Ahmad (2009:18) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental; 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan; 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan dari diri sendiri; 4) Dalam bermain, individu bertindak laku secara spontan sesuai dengan keinginannya; 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku; 6) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Menurut Smith dkk dalam Ismail (2012:31-33) mengungkapkan beberapa ciri-ciri dari kegiatan bermain adalah:

1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik: muncul berdasarkan keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi

yang positif; 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir; 5) Kebebasan dalam memilih permainan; 6) Memiliki kualitas pura-pura.

Carvey dalam Gusril (2009:116) mendeskripsikan karakteristik bermain sebagai berikut: 1) Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menggembirakan; 2) Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik; 3) Bermain sesuatu yang spontan dan sukarela; 4) Bermain melibatkan beberapa kegiatan; 5) Bermain mempunyai hubungan sistematis.

Senada dengan pendapat sebelumnya, karakteristik bermain menurut Mansur (2005:149) adalah: 1) Bermain merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan; 2) Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis; 3) Bermain merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain; 4) Bermain mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara individu maupun secara kelompok yang dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan dan memberikan kesenangan bagi anak.

c. Tujuan Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi oleh setiap anak, bahkan dapat dikatakan bahwa anak mengisi sebagian besar kehidupannya dengan bermain. Menurut Suryana (2013: 143) tujuan

anak bermain adalah untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot), kecerdasan kinestetik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intrapersonal (kemampuan untuk mengetahui jati dirinya).

Menurut Sujiono dan Yuliani (2010:19) tujuan dari kegiatan bermain adalah meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya.

Sedangkan Adriana (2011:80) mengemukakan bahwa tujuan bermain bagi anak usia dini adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan;
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa;
- 3) Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, dan mengurangi;
- 4) Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara);
- 5) Membedakan benda-benda dengan perabaan;
- 6) Menumbuhkan sportifitas;
- 7) Mengembangkan kepercayaan diri;
- 8) Mengembangkan kreativitas;
- 9) Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari dan lain-lain);
- 10) Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar;
- 11) Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain;
- 12) Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan misalnya pengertian terapung dan tenggelam;
- 13) Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong.

Dapat disimpulkan bahwa bermain bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan atau semua potensi

yang dimiliki oleh anak sehingga anak dapat berkembang seoptimal mungkin.

d. Fungsi Bermain

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan belajar pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan fisik, kemampuan motorik, sosial, emosi, kognitif, kreativitas, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental, ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Gusril (2009:125) mengemukakan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini adalah:

- 1) Bermain merupakan salah satu wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat; 2) Anak mengetahui kekuatannya, alat bermain dan sifatnya; 3) Mengungkapkan fantasi, semua sifat aslinya yang dilakukan secara patuh dan sopan; 4) Mengungkapkan macam-macam emosinya; 5) Untuk kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan; 6) Memupuk kerjasama, taat kepada peraturan, sifat jujur dan semuanya membentuk sifat fair play.

Menurut Soefandi dan Ahmad (2009:18-21) bermain memiliki banyak fungsi berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya:

- 1) Latihan pengambilan keputusan, sebelum bermain anak harus mengambil keputusan tentang permainan apa yang akan dimainkannya; 2) Memilih, setelah mengambil keputusan untuk bermain, anak harus dapat memilih jenis permainan tersebut; 3) Mandiri, dalam bermain anak harus dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain; 4) Tuntas, dalam

melakukan kegiatan bermain, anak harus menuntaskan permainan itu sampai selesai; 5) Kreativitas, bermain dapat meningkatkan kreativitas dalam diri anak; 6) Percaya diri, dalam bermain anak dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dalam segala hal; 7) Pengembangan intelektual, melalui bermain anak dapat menyelidiki dan memahami sesuatu, mencoba hubungan sebab akibat, dan belajar tentang banyak hal; 8) Pengembangan bahasa, bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya; 9) Bermain untuk pengembangan kecakapan sosial, melalui kegiatan bermain anak belajar berinteraksi dengan orang lain; 10) Bermain untuk pengembangan emosi, dalam bermain anak dapat menumpahkan luapan emosinya, seperti rasa marah, takut, sedih, atau gembira; 11) Bermain untuk pengembangan fisik, bermain dapat mengembangkan motorik kasar dan halus serta koordinasi mata dengan tangan; 12) Bermain untuk pengembangan kreativitas, dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dengan imajinasinya sendiri; 13) Bermain sebagai terapi, anak yang mengalami masalah psikologi bisa diberikan berbagai berbagai permainan sebagai terapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak dalam mengambil keputusan, memilih, mengungkapkan fantasi, mengungkapkan emosi, melatih kepercayaan diri dan mandiri.

e. Manfaat Bermain

Bermain bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik, motorik, sosial emosional, kepribadian, kognitif, ketajaman, penginderaan, keterampilan olahraga, dan memori.

Menurut Soefandi dan Ahmad (2009: 40-43) manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain adalah :

1) manfaat fisik: bermain bermanfaat sebagai penyaluran energi anak yang berlebih; 2) manfaat terapi: bermain membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya serta memberikan peluang bagi anak untuk mengungkapkan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain; 3) manfaat edukatif: anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran dan tekstur suatu benda; 4) manfaat kreatif: anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik dengan menggunakan alat maupun tidak; 5) pembentukan konsep diri: anak dapat mengenali dirinya dan berhubungan dengan orang lain; 6) manfaat sosial: bermain bersama temannya membuat anak dapat membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut; 7) manfaat moral: bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. di rumah maupun di sekolah, tentang benar atau salah, bagaimana bersifat adil, jujur, penyayang, ramah dan sebagainya.

Senada dengan pendapat di atas, Triharso (2013:10) mengemukakan bahwa bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak diantaranya: 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak; 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi; 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak; 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran; 5) Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak; 6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak; 7) Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Sedangkan menurut Devianti (2013:44) manfaat bermain yaitu: 1) Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak; 2) Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Manfaat dari aktivitas bermain yang berisi aktivitas fisik bagi anak-anak menurut Gusril (2009:125) adalah:

- 1) Membuang ekstra energi; 2) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot, dan organ-organ; 3) Meningkatkan nafsu makan anak; 4) Anak dapat belajar mengontrol diri; 5) Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya; 6) Meningkatkan daya kreativitas; 7) Mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitarnya; 8) Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran diri, iri hati dan kedudukan; 9) Kesempatan untuk belajar bergaul dengan anak lainnya; 10) Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun menang didalam bermain; 11) Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan; 12) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangat banyak sekali seperti mengoptimalkan perkembangan dari aspek-aspek perkembangan anak, membuang ekstra energi, mengembangkan kreativitas dan belajar untuk mengikuti aturan-aturan.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan di Taman Kanak-kanak. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar anak serta alat-alat permainan yang dibutuhkan.

Sudono (2000:7) menyatakan bahwa 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 disain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Sedangkan menurut Ismail (2012:141) alat permainan adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu sarana yang bisa merangsang aktivitas untuk mempelajari sesuatu dan sebagai alat untuk memenuhi naluri

bermain seorang anak dan membuat suatu permainan menjadi lebih menarik menggunakan alat permainan tersebut.

b. Manfaat dan Tujuan Alat Permainan

Di Taman Kanak-kanak segala aktivitas dilakukan melalui bermain sambil belajar. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain (*toys*) yang dipersiapkan di TK hendaknya bermanfaat dan memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk mengembangkan aspek-aspek kecerdasan anak. Menurut Sudono (2000:36) tujuan digunakannya alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misal konsep sama, lain, terhadap suatu bentuk atau warna.

Sedangkan Ismail (2012:113-116) berpendapat bahwa manfaat alat permainan adalah :

- 1) Melatih konsentrasi anak, 2) mengajar dengan lebih cepat, 3) mengatasi keterbatasan waktu, 4) mengatasi keterbatasan tempat, 5) mengatasi keterbatasan bahasa, 6) membangkitkan emosi manusia, 7) menambah daya pengertian, 8) menambah ingatan murid, 9) menambah kesegaran ingatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa suatu alat permainan memiliki manfaat dan tujuan yang jelas untuk perkembangan anak, dimana nantinya alat permainan inilah yang dapat nantinya memberikan pengetahuan yang baru untuk anak.

c. Karakteristik Alat Permainan

Alat permainan yang digunakan harus mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Oleh karena itu alat permainan yang diciptakan harus melalui pemikiran yang mendalam, karakteristik alat permainan yang dikembangkan harus mampu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Pendidik diharapkan mampu memilih permainan yang baik digunakan oleh anak.

Montolalu (2009:2) mengemukakan karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut: 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak; 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak; 4) menarik baik warna maupun bentuknya; 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya; 6) murah dan mudah diperoleh; 7) jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak; 8) kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian runcing/tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun; 9) alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Senada dengan pendapat sebelumnya, ciri-ciri alat permainan menurut Aqib (2011:66) adalah sebagai berikut:

- 1) mengandung nilai pendidikan; 2) aman atau tidak berbahaya bagi anak; 3) menarik dilihat dari warna

dan bentuknya; 4) sesuai minat dan taraf perkembangan anak; 5) sederhana, murah, dan mudah diperoleh; 6) awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya; 7) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; 8) berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri alat permainan yang digunakan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

7. Permainan Lompat Kardus

a. Pengertian Melompat

Menurut Gusril (2009:75) melompat merupakan tugas dimana badan terdorong dari permukaan tanah bersama satu kaki atau dua kaki dari tanah setinggi dua kaki. Melompat membutuhkan saat melayang dan mendarat dengan dua kaki. Lompatan menggambarkan lari bersama proyeksi kedepan dari satu kaki untuk mendarat.

Menurut De Orco dan Keong dalam Gusril (2009:82) selama masa kanak-kanak, anak-anak bertambah jauh lompatannya 7,5-12,5 cm per tahun dalam lompatan horizontal. Untuk lompat tinggi 5 cm per tahun.

Menurut Depdiknas (2000:31) di usia 4 sampai 6 tahun anak mampu melompati balok-balok dengan ketinggian 20-30 cm. anak dirangsang untuk melakukan lompatan agar badan terangkat ke atas depan dengan cara melewati rintangan atau balok-balok dengan ketinggian 20-30 cm.

Beaty (2013:209) mengemukakan bahwa melompat terkadang dikelirukan dengan melonjak, yang mengandung tindakan menjauhi bumi dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki lainnya, atau meloncat, yang semuanya dilakukan dengan kaki yang sama. Item daftar centang menyebutkan “dua kaki bersama-sama”, sehingga pengamat tidak akan mengelirukan melompat dengan melonjak atau meloncat. Melompat sebagai kemampuan motorik kasar bagi anak prasekolah bisa melompat kedepan, melompat dari lantai melewati rintangan, atau melewati dari ketinggian setinggi balok-balok berlubang dan mendarat dilantai. Kemampuan melompat memiliki tiga bagian yaitu menjauhi bumi, terbang, dan mendarat. Untuk menjauhi bumi, anak harus sedikit menekuk lutut, menjongkokkan tubuhnya, dan mengayunkan lengan kedepan dan keatas. Untuk terbang, anak harus terus menaikkan lengannya keudara saat tubuhnya menjauhi bumi. Mendaratlah dengan kedua kaki sedikit terpisah dan tubuh anak bertumpu di kakinya. Anak-anak dapat berlatih menekuk lutut mereka, berjongkok, dan mengayun lengan mereka ke depan.

Anak usia tiga tahun dalam melompati rintangan kebanyakan memulai dengan menjulurkan satu kaki dan hal tersebut merupakan meloncat. Anak usia empat tahun jauh lebih terampil melompat, dan pada usia 4,5 tahun, kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan: keatas, ke bawah, ke depan, atau melewati rintangan Anak usia empat tahun bisa melompat lebih tinggi diudara dan mendarat lebih jauh dari ketinggian yang lebih tinggi. Anak usia lima tahun

bisa melompat panjang, tinggi, dan jauh jika mereka telah berlatih. Kebanyakan anak usia 5 tahun merasa cukup aman melompat dimana saja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa melompat merupakan suatu tindakan menjauhi bumi (*horizontal jump*) menggunakan kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki tersebut secara bersamaan.

b. Pengertian Lompat Kardus

Melompat merupakan kemampuan yang mengandung tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki. Menurut Widya dan Mochammad (2004:65) lompat kardus adalah gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain dengan kardus sebagai rintangan yang harus di lompati yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu atau dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:840) lompat merupakan kegiatan bergerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah atau ke atas) dan dengan cepat menurunkannya lagi atau loncat sekali sampai seberang.

Gusril (2009:75) berpendapat bahwa anak-anak dapat melompat dalam bentuk simpel. Melompat tersebut tugas dimana badan terdorong dari permukaan tanah bersama satu kaki atau dua kaki dari tanah setinggi dua kaki.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) kardus merupakan karton. Kardus adalah suatu barang yang biasanya digunakan sebagai bahan untuk melindungi atau mengemas suatu produk selama distribusi dari produsen sampai ke konsumen. Kardus dibuat dari bahan dasar berupa kertas dan cukup mudah untuk mudah untuk di dapatkan. Kardus bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran.

Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat biasanya akan menghadapi sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi yang membutuhkan kemampuan *motor planning*. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan lompat kardus yang peneliti rancang sendiri, dimana permainan ini anak diminta untuk melakukan lompatan-lompatan pada kardus yang akan melatih keseimbangan tubuh anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan lompat kardus adalah permainan melompati kardus dengan gerakan mengangkat tubuh dan berpindah dari satu titik ke titik lain dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan. Lompat kardus adalah kemampuan dasar yang membutuhkan perencanaan gerak dimana melompat yang dilakukan anak secara lurus, zig-zag dan lain sebagainya yang dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti melompat, berlari dan menjaga keseimbangan.

c. Tujuan Permainan Lompat Kardus

Widya dan Mochammad (2004:66) berpendapat bahwa tujuan dari kegiatan lompat kardus adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik atau motorik kasar atau meningkatkan suatu kondisi yang optimal, seperti meningkatkan kekuatan, meningkatkan kecepatan, meningkatkan daya tahan, meningkatkan kelincahan dan meningkatkan ketangkasan. Setelah anak tersebut memiliki kemampuan motorik kasar atau kondisi fisik yang prima, diharapkan mereka akan mempunyai kemampuan menangkal penyakit pada tubuhnya. Di samping pengaruh pada fisik, lompat juga akan mempengaruhi mental secara umum, seperti: 1) Memiliki rasa percaya diri; 2) Memiliki rasa keberanian; 3) Memiliki disiplin yang tinggi; 4) Memiliki rasa kebersamaan.

Peneliti menggunakan permainan lompat kardus untuk meningkatkan motorik kasar anak. Dalam permainan lompat kardus anak banyak melakukan gerakan-gerakan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya seperti melakukan lompatan baik dengan satu kaki ataupun dengan dua kaki. Dalam permainan ini anak dituntut untuk bisa menggunakan kemampuan motorik kasarnya khususnya dalam melakukan melompat dengan satu kaki atau dua kaki dan menjaga keseimbangannya saat melakukan lompatan.

Permainan lompat kardus banyak mengandung unsur kesenangan pada anak dan kekompakan, kekompakan disini peneliti mengadakan perlombaan untuk permainan lompat kardus agar anak-anak bersemangat, bekerjasama

dan senang untuk bermain lompat kardus dan diharapkan motorik kasar anak berkembang dengan baik.

d. Hal Yang di Persiapkan

Alat dan bahan yang dibutuhkan dari permainan ini ialah:

1. Kardus bekas sebagai rintangan

Kardus yang dibutuhkan sebagai rintangan dalam permainan ini sebanyak sepuluh kardus dengan ketinggian yang berbeda-beda. Kardus tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yang setiap kelompoknya terdiri atas lima kardus dengan ketinggian yang berbeda-beda. Kardus pertama dengan ketinggian 10 cm, kardus kedua dengan ketinggian 12 cm, kardus ketiga dengan ketinggian 15 cm, kardus keempat dengan ketinggian 18 cm, dan kardus kelima dengan ketinggian 23 cm. Kardus ini digunakan oleh anak sebagai rintangan yang harus ia lompat dalam permainan lompat kardus.



Gambar 1.
Kardus yang akan dilompati

2. Kardus bekas sebagai kotak tempat media bergambar

Kardus sebagai kotak tempat media yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah sebanyak empat kardus. Kardus ini memiliki panjang 35 cm, ketinggian 10 cm dan lebar 25 cm. Kardus ini sengaja dibuat dengan ketinggian 10 cm agar anak dapat melakukan gerakan membungkuk saat mengambil media sehingga dapat melatih dan melenturkan otot punggung anak. Kardus ini digunakan sebanyak dua kardus sebagai tempat media yang akan diambil untuk kedua kelompok dan dua kardus sebagai tempat untuk menampung media yang akan dilemparkan. Namun pada kardus sebagai penampung media menggunakan kursi sebagai alasnya.



Gambar 2.

Kotak tempat letak media dan tempat melempar media

3. Media bergambar

Media bergambar dalam permainan ini digunakan sebagai alat yang akan diambil anak, dibawa dalam kegiatan melompat dan dilemparkan kedalam kotak yang diletakkan beberapa meter dari kardus terakhir. Media yang dibutuhkan dalam permainan ini sebanyak 10 media yang dibagi untuk dua kelompok yang mana satu kelompok memiliki 5 media yang akan digunakan. Pada permukaan media tersebut nantinya akan ditemplei gambar sesuai dengan tema dan sub tema saat itu. Media ini memiliki ketinggian 5 cm, panjang 10 cm dan lebar 10 cm.



Gambar 3.
Media yang akan dilemparkan pada kotak

4. Peluit

Peluit yang dibutuhkan dalam permainan ini sebanyak 1 peluit yang digunakan oleh guru saat memberikan aba-aba tanda permainan telah dimulai.



Gambar 4.
Peluit

5. Kursi

Kursi yang dibutuhkan dalam permainan ini sebanyak 2 kursi. Kursi ini digunakan sebagai alas dari kotak penampung media yang akan dilemparkan. Setiap kelompok menggunakan satu kursi.



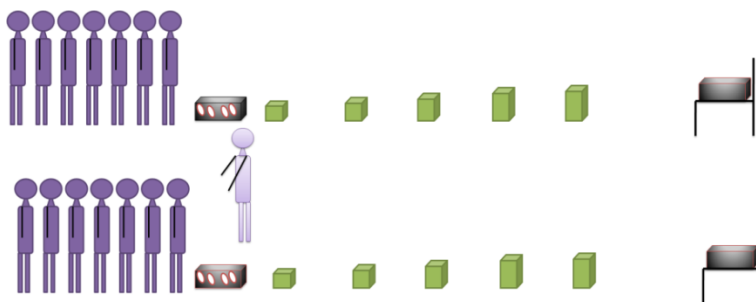
Gambar 5.
Kursi

e. Langkah-langkah Permainan

Posisi awal :Anak dibagi dalam beberapa kelompok yang berbaris dibelakang garis start. Didepan garis start diletakan lima buah kardus yang berjarak masing-masing setengah meter sampai pada garis berikut.

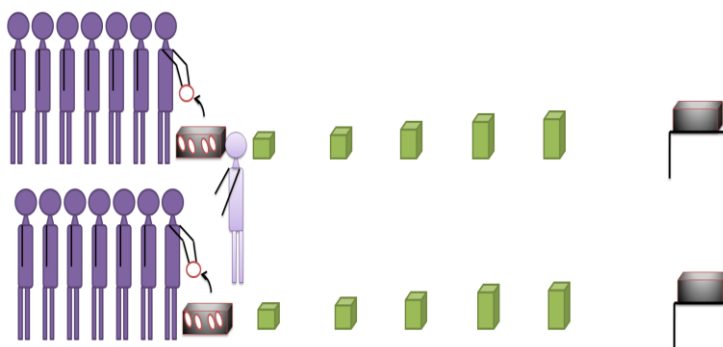
Langkah-langkah pelaksanaan permainan lompat kardus yaitu:

- 1) Sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu membagi anak menjadi dua kelompok membentuk dua barisan berbanjar dan memperkenalkan alat-alat permainan yang digunakan serta menjelaskan aturan dan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan.



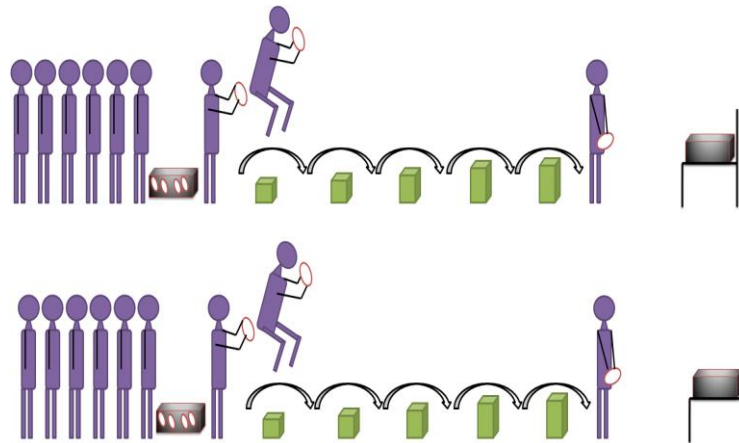
Gambar 6.
Langkah 1

- 2) Permainan dimulai dengan anak dibarisan pertama mengambil media yang ada didalam kotak yang ada didepannya sesuai intruksi guru sambil membungkuk. Permainan dimulai setelah guru membunyikan peluit.



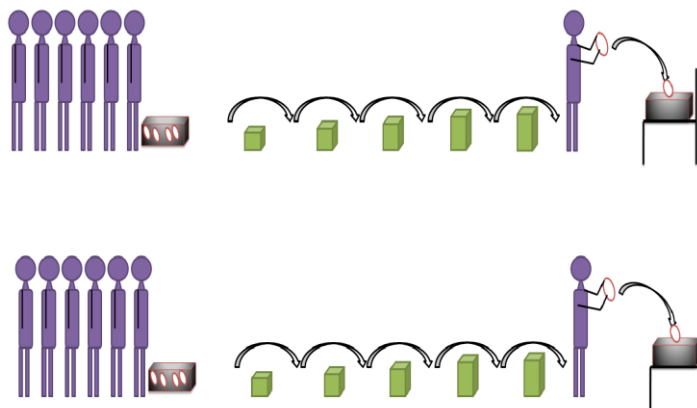
Gambar 7.
Langkah 2

- 3) Selanjutnya anak melompati beberapa kardus satu persatu sambil membawa media yang telah diambil sebelumnya hingga kardus terakhir.



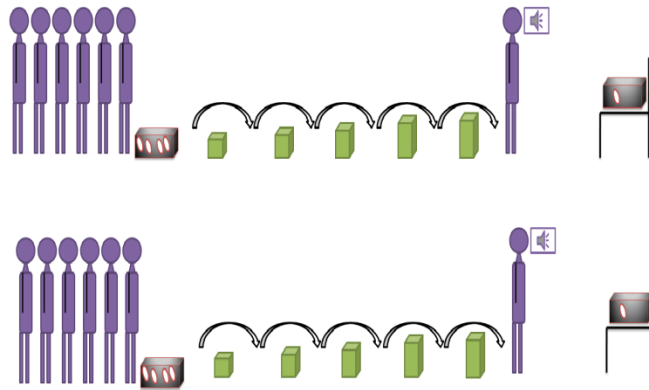
Gambar 8.
Langkah 3

- 4) Setelah sampai pada kardus terakhir, berjarak sekitar satu meter terdapat sebuah kotak dan selanjutnya anak melemparkan media yang ia bawa kedalam kotak yang ada ada didepannya tersebut.



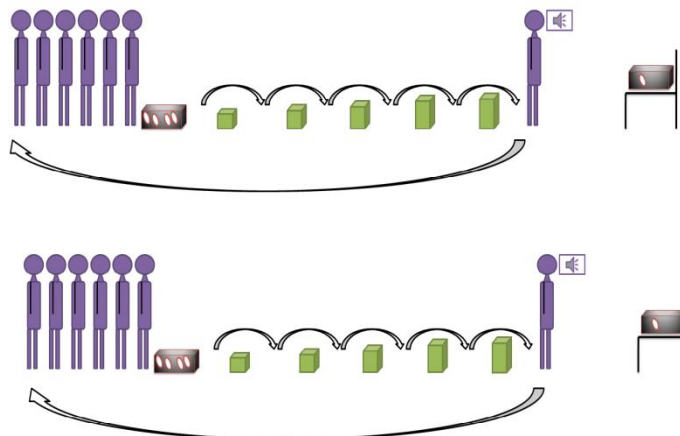
Gambar 9.
Langkah 4

- 5) Setelah anak berhasil melemparkan media ke dalam kotak, anak harus menyebutkan nama dari media tersebut.



Gambar 10.
Langkah 5

- 6) Setelah anak berhasil menyebutkan nama dari media tersebut, anak berlari menuju barisan semula dan berbaris dibarisan belakang, dilanjutkan dengan anak pada barisan berikutnya.



Gambar 11.
Langkah 6

f. Aspek Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan Lompat Kardus

Pengembangan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan, salah satunya adalah melalui

permainan seperti yang diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Anak belajar melalui kegiatan bermain dan bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak usia dini. Permainan yang menarik akan membuat anak antusias untuk melakukannya.

Salah satu bentuk permainan yang menarik dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yaitu permainan lompat kardus. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan lompat kardus seperti motorik kasar saat anak melompat lompoti rintangan kardus, motorik halus saat anak mengambil media bergambar dari dalam kotak, kognitif saat anak mampu mengetahui nama dari gambar apa yang di ambilnya, bahasa saat anak mampu menyebutkan nama dari gambar yang berhasil ia masukan kedalam kotak, dan sosial saat anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya serta emosional saat anak harus sabar menunggu gilirannya untuk melompoti kardus-kardus tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Suatu penelitian tidaklah berdiri sendiri. Untuk itu, perlu dikemukakan penelitian-penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Febriani Utami (2015) dengan judul “Efektivitas Permainan Tarompa Galuak terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Taman Ilmu Kenagarian Suayan kabupaten Lima Puluh Kota”, adapun dari penelitian ini motorik kasar anak dapat berkembang lebih baik melalui permainan tarompa galuak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengembangkan kemampuan motorik

kasar anak dan sama-sama dikembangkan melalui sebuah permainan serta sama-sama menggunakan jenis penelitian *quasy exsperiment*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah peneliti menggunakan permainan lompat kardus dalam mengembangkan motorik kasar anak sedangkan peneliti terdahulu menggunakan permainan tarompa galuak.

Tiara Prima Ramdini (2016) yang berjudul “Efektivitas Animal Dance terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Raudhatul Jannah Pariaman”. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan sama-sama menggunakan jenis penelitian quashi eksperimen. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah peneliti menggunakan permainan lompat kardus dalam mengembangkan motorik kasar anak sedangkan peneliti terdahulu melalui *animal dance*.

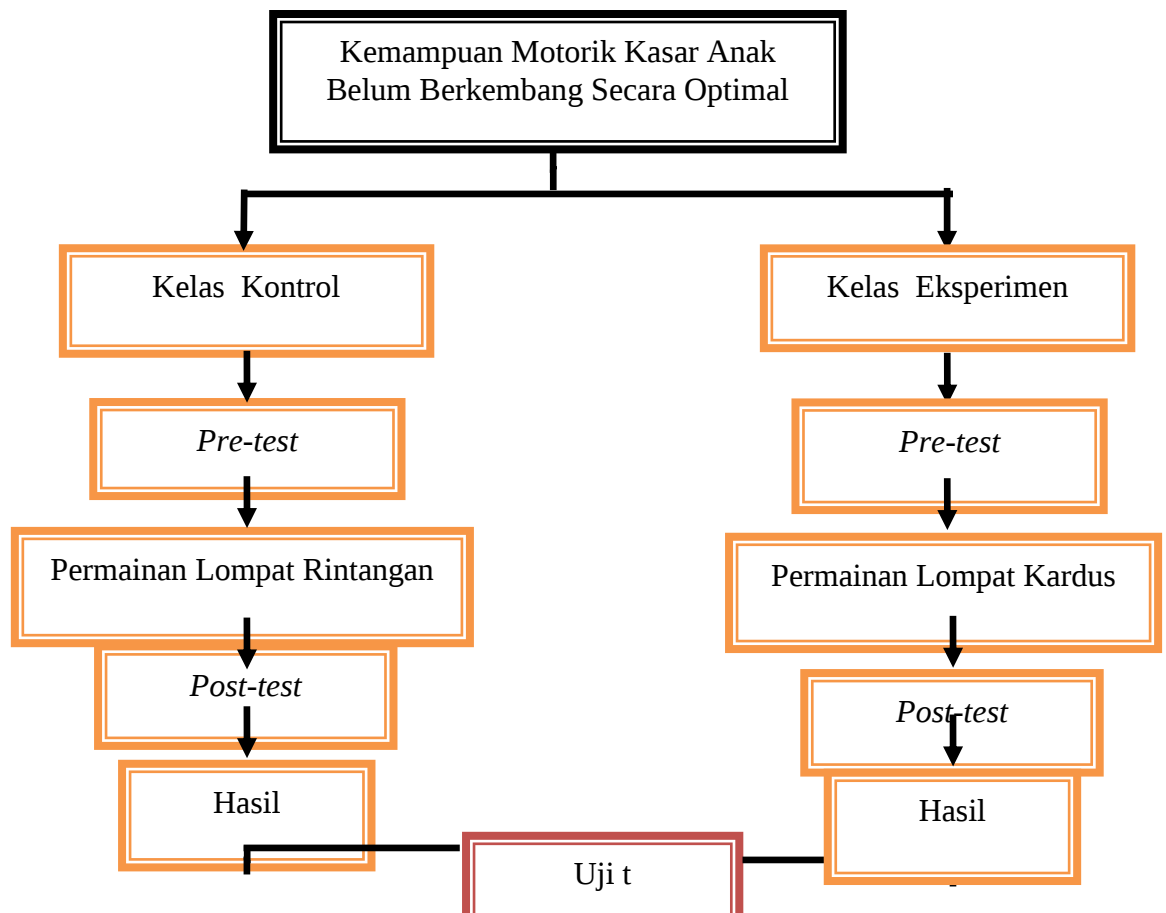
Hasil penelitian tersebut diatas dapat menjadi acuan dan masukan peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul Efektivitas Permainan Lompat Kardus Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

C. Kerangka Konseptual

Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini harus dilaksanakan secara efektif, efisien, dan produktif. Untuk itu, perlu direncanakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasaranak. Banyak kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan lompat kardus.

Untuk itu, peneliti merasa kemampuan motorik kasar anak sangat penting untuk diperhatikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk di jadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian melakukan *pre-test* untuk kedua kelompok, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan keterampilan motorik kasar melalui permainan lompat kardus sedangkan kelompok kontrol melakukan keterampilan motorik kasar dengan cara yang biasa yaitu permainan lompat rintangan. Selanjutnya diberikan *post-test* (test akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji-t.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual efektivitas permainan lompat kardus terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan diatas, maka menurut Sugiyono (2012:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Adapun hipotesisi yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Hipotesis Alternatif (H_a): terdapat efektivitas permainan lompat kardus terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

- 2) Hipotesis Nol (H_0): tidak terdapat efektivitas permainan lompat kardus terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa permainan lompat kardus efektif terhadap kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-Kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman. Hal ini terbukti bahwa permainan lompat kardus efektif dalam kemampuan motorik kasar, dengan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen (kelas B2) lebih tinggi (86,875) dibandingkan kelompok kontrol (kelas B1) (74,375).
2. Hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,2722 > 2,101$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.
3. Permainan lompat kardus yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen dapat dilihat semua anak antusias, semangat, dan sangat tertarik dengan permainan lompat kardus, serta semua anak terlihat aktif dalam melakukan permainan dari peneliti serta berusaha untuk mengikuti aturan

permainan hingga permainan selesai. Dibandingkan pada kelas kontrol menggunakan permainan lompat rintangan, anak terlihat tertarik dengan permainan lompat rintangan, namun hanya beberapa anak yang aktif dalam melakukan lompatan-lompatan dengan baik dan benar. Tidak semua anak yang bersemangat dalam melakukan permainan. Dengan demikian terbukti permainan lompat kardus efektif terhadap perkembangan motorik kasar di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman.

B. Implikasi

Penelitian “Efektivitas permainan lompat kardus terhadap perkembangan Motorik Kasar anak di Taman Kanak-kanak Manunggal XXIII Sikabu Palak Pisang Padang Pariaman” merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan lompat kardus dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Permainan lompat kardus adalah permainan yang efektif dilakukan sebagai permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini

C. Saran

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

1. Bagi guru, pelaksanaan permainan lompat kardus yang dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak, aman dan tidak berbahaya bagi anak, menarik warna maupun bentuknya serta murah dan mudah diperoleh, agar dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan motorik kasar anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan atau *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang baru.