

**PENGARUH PERMAINAN DADU BERGAMBAR GERAKAN
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ANGKASA
LANUD TABING PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**IRMA YANTI
NIM : 2011/1105769**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

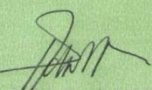
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan Dadu Bergambar Gerakan Terhadap
Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak
Angkasa Lanud Tabing Padang
Nama : Irma Yanti
Nim/Bp : 110769/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

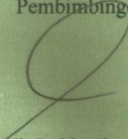
Padang, 19 April 2016

Disetujui oleh:

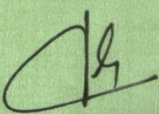
Pembimbing I,


Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Pembimbing II,


Prof. Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Ketua Jurusan,


Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Irma Yanti

NIM / BP : 1105769 / 2011

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi didepan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**PENGARUH PERMAINAN DADU BERGAMBAR GERAKAN
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK ANGKASA
LANUD TABING, PADANG**

Padang, 19 April 2015

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Indra Yeni, M. Pd

1.

2. Sekretaris : Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd

2.

3. Anggota : Dra. Sri Hartati, M. Pd

3.

4. Anggota : Dr. Farida Mayar, M. Pd

4.

5. Anggota : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd

5.

ABSTRAK

Irma Yanti. 2016. Pengaruh Permainan Gambar Dadu Gerakan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak Angkasa Lanud Tabing Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing Padang bahwa media yang digunakan guru kurang variatif seperti hanya melakukan gerakan dan mencontohkan pada anak serta metode yang digunakan guru juga kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Permainan Dadu Bergambar Gerakan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing Padang yang berjumlah 30 orang yang terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling*, yaitu kelompok B3 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan teslisan, berupa pernyataan sebanyak 6 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 86,2 dan SD sebesar 7,66 sedangkan pada kelompok control adalah 78,6 dan SD sebesar 7,05. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,196 dan t_{tabel} sebesar 2,10092 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 18$. Maka dapat disimpulkan penggunaan permainan gambar dadu gerakan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing Padang.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Di pertengahan April 2016 aku sampai pada titik tertinggi,
Titik pemuncak perjuangan ku untuk mempersembahkan sebuah gelar
untuk mereka.

Deraian air mata mengalir
Seakan berlomba jatuh dan memberikan selamat atas keberhasilanku di
senja itu.

Memang ini bukan akhir dari segalanya, tapi aku telah berhasil, berhasil
menjadi sarjana diwaktu yang tepat.

Ibuk. . . ingin aku memelukmu saat itu juga. Maafkan aku yang sering
membuatmu kecewa

Maafkan sikapku yang sering membuatmu terluka
Untuk ibuk ku Nila Sari, aku mohon. . . tetaplah sehat, tetaplah
menjadi wanita kuat untukku.

Abak. . . maafkan aku yang sering membuat kecewa
Maafkan sikap dan tingkahku yang sering membuatmu terluka
Untuk abak ku Dasril, aku mohon. . . tetaplah sehat, tetaplah menjadi
abak yang tangguh untukku.
agar aku bisa menebus semua sakit dan luka Ibuk dan Abak yang pernah
tercipta karena aku..

Abak, Ibuk. . . Aku menyayangimu, meskipun aku tidak tahu cara
untuk meluapkan rasa sayang dan rinduku.

My brother, uda Firdaus, adek-adek ku Syaiful Ikhsan dan Ahdad
Alwi kalian bagian yang membuat aku mengerti apa arti berbagi,
membuat aku mengerti hidup itu butuh perjuangan, hidup itu tidak hanya
tentang bagaimana cara kita tersenyum, tapi bagaimana kita menemukan
cara untuk menghapus airmata.

Untuk sahabat-sahabatku. . .
sepni, putri, roza, wulan, falen, nifa, kekonyolan yang selalu kita ciptakan

selama 4 tahun belakangan tidak terasa sebentar lagi akan menjadi momen yang sangat kita rindukan.

Saat kebersamaan menjadi hal yang sangat berharga. Aku akan merindukan kalian, merindukan masa-masa yang mungkin orang lain tidak pernah melaluinya.

Sahabat-sahabatku, . kita sama berjuang, . sama-sama mempunyai cita, meski pun jalan kita terkadang berbeda, namun tujuan kita sama, . sama-sama ingin membuktikan bahwa kita bisa.

Yang paling istimewa untuk kalian keluarga ku disini.

Semua orang yang tinggal seataap denganku selama 4 tahun ini.

Ucapan terima kasih terspesialku untuk keluargaku.

Terima kasih telah sabar dengan semua tingkahku, terima kasih telah membuat aku mengerti apa itu kehidupan yang sebenarnya

Terimakasih telah mengarahkan aku untuk menuju puncak keberhasilan, .

Untuk keluargaku mohon terus bantu aku untuk menjadi orang yang lebih baik.

Bahagia itu saat aku bisa membuat kalian bahagia dengan keberhasilanku

Terima kasih untuk semuanya, terima kasih untuk orang-orang hebat yang aku punya. Aku menyayangi kalian . . dan keberhasilanku saat ini seutuhnya untuk kalian

I LOVE YOU

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengutip dengan tata atau penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2016

METERAI
TEMPEL

48507ADF64603707

6000
ENAM RIBURUPIAH



Anna Yanti
1105769/2011

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kurnia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul: “Pengaruh Permainan Gambar Dadu Gerakan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang.” Shalawat dan salam untuk junjungan alam yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat Islam ke alam yang beradap dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia akhirat seperti sekarang ini.

Penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan guru pendidikan anak usia dini. Proses penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd. selaku Pembimbing I dalam penelitian dan penyelesaian penelitian ini, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing II dalam penelitian dan penyelesaian penelitian ini, yang telah banyak memberi masukan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku penguji 1 yang telah banyak memberika saran dan masukan dalam perbaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Farida Mayar. M. Pd selaku penguji 2 yang telah banyak memberikan kritikan, saran, masukan sewaktu ujian sidang sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku penguji yang telah banyak memberikan kritikan, saran, masukan sewaktu ujian sidang sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi, masukan serta semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Bapak dan ibu selaku Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dan mempermudah dalam pengurusan penelitian.
10. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
11. Bapak dan ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil serta semangat dan kasih sayang yang tak ternilai harganya dalam menyelesaikan studi di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

12. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini reguler mandiri 2011, atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan penelitian ini berguna bagi peneliti sendiri.

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

Padang, April 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	12
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	15
3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Perkembangan Motorik	16
b. Tujuan Pengembangan Motorik	17
c. Karakteristik Perkembangan Motorik	18
4. Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	19
a. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini	19
b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar	20
c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar	20
d. Manfaat Motorik Kasar	22
5. Hakikat Bermain.....	23
a. Pengertian Bermain	23

b. Karakteristik Bermain	24
c. Manfaat Bermain	25
d. Tujuan Bermain	26
6. Alat permainan	26
a. Pengertian media	26
b. Tujuan alat permainan.....	28
c. Karakteristik alat permainan	29
d. Permainan Dadu Bergambar Gerakan	30
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Konseptual.....	36
D. Hopotesis.....	37
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Definisi Operasional	41
D. Variabel dan Data	41
E. Instrumen penelitian.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Teknik Analisis Data.....	50
H. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	57
B. Analisis Data	68
C. Pembahasan	77
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	81
B. Implikasi	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
Lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Desain Penelitian	39
2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak	44
3. Instrumen Pernyataan	45
4. Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak	46
5. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett	52
6. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen pada anak Kelompok B2 di TK Angkasa Lanud Padang	58
7. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol pada Anak Kelompok B3 di TK Angkasa Lanud Padang	60
8. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar anak di Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	61
9. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B2 di TK Angkasa Lanud Padang	63
10. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas kontrol pada kelompok B3 TK Angkasa Lanud Padang	65
11. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas Eksperimen yang Menggunakan permainan gambar dadu gerakan dengan Kelas Kontrol yang menggunakan permainan menyusun balok	66
12. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Llilefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68
13. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
14. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
15. Hasil Perhitungan Pengujian dengan <i>T-test</i>	72
16. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Llilefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	73
17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
18. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
19. Hasil Perhitungan Pengujian dengan <i>T-test</i>	76
20. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-test</i>	77

DAFTAR BAGAN

Halaman

1. Kerangka Konseptual Pengaruh Permainan Dadu Bergambar Gerakan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak 37

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	59
2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	61
3. Data Nilai Kelas Eksperimen	64
4. Data Nilai Kelas Kontrol	66
5. Data Perbandingan Hasil Kemampuan motorik kasar Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
6. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan motorik kasar Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar Media	
Gambar 1. Media dadu angka	35
Gambar 2. Dadu gambar	35
Dokumentasi Validitas Penelitian	
Gambar 3. Guru menjelaskan tentang tema	147
Gambar 4. Guru menjelaskan cara melakukan permainan	147
Gambar 5. Guru mengajarkan lagu dan gerakan kepada anak	148
Gambar 6. Anak melempar dadu dan menirukan gerakan	148
Gambar 7. Anak mampu berjalan kesamping	149
Dokumentasi Penelitian	
Dokumentasi Kelas Eksperimen	
Gambar 8. Guru menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam melakukan permainan	220
Gambar 9. Guru mengenalkan dadu angka pada anak serta melakukan tanya jawab dengan anak	220
Gambar 10. Guru menjelaskan dadu gambar yang akan di gunakan serta menjelaskan cara melakukan permainan.....	221
Gambar 11. Guru meminta anak untuk melemparkan dadu.....	221
Gambar 12. Anak menirukan gerakan berjalan dengan satu kaki	222
Gambar 13. Anak menirukan gerakan berjalan kesamping seperti kepiting	222
Gambar 14. Anak mampu berlari zig zag merukan gerakan ular berjalan	223
Gambar 15. Anak mampu menirukan gerakan melompat menirukan katak melompat.....	223
Dokumentasi Kelas Kontrol	
Gambar 16. Guru menjelaskan cara melakukan permainan	224
Gambar 17. Anak meniruka gerakan melompat.....	224
Gambar 18. Anak mampu menirukan gerakan berjalan kesampng seperti kepiting.....	225
Gambar 19. Anak mampu menirukan geraa melompat seperti katak sambil memindahkan balok	225
Gambar 20. Anak mampu menirukan gerakan berlari dengan satu kaki	226
Gambar 21. Anak mampu berlari zig zag meniruka ular berjalan	226

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen.....	87
2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol	102
3. Rubrik Untuk Item Pernyataan	117
4. Instrumen Pernyataan	119
5. Skor Anak Tahap Uji Validitas Instrumen	120
6. Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item	130
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1.....	131
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2.....	133
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3.....	135
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	137
11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5	139
12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 6	141
13. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan motorik kasar pada Anak 143	
14. Tabel Perhitungan Mencari Realibilitas	144
15. Perhitungan Mencari Reabilitas dengan Rumus Alpha	145
16. Dokumentasi Validitas Data di TK Iqra' Padang	147
17. Skor Anak Tahap <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen	150
18. Skor Anak Tahap <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol	160
19. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	170
20. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	171
21. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan motorik kasar Anak Kelompok Eksperimen (B2)	172
22. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Kontrol (B3)	174
23. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol dari Yang Terkecil sampai yang Terbesar	176
24. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	177
25. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	178
26. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i>	179
27. Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i>	181
28. Skor Anak Tahap <i>Posttest</i> di Kelas Eksperimen	181
29. Skor Anak Tahap <i>Posttest</i> di Kelas Kontrol	192
30. Tabel Analisis untuk Perhitungan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	202
31. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan <i>Posttest</i> di Klas Kontrol	203
32. Tabel Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	204

33. Tabel Nilai Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen dan Kontrol dari yang Terkecil ke yang Terbesar.....	205
34. Tabel Perhitungan Means dan Varians di Kelompok Eksperimen	206
35. Tabel Perhitungan Means dan Varians di Kelompok Kontrol	208
36. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai Kelas Eksperimen	210
37. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai Kelas Kontrol	211
38. Uji Homogenitas	212
39. Uji Hipotesis	214
40. Tabel Harha Kritis dari r Product Moment	215
41. Tabel nilai Z	216
42. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	217
43. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrad	218
44. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	219
45. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen di TK Angkasa Lanud Padang	220
46. Dokumentasi Kelas Kontrol di TK Angkasa Lanud Padang	224

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, karena anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa proses pertumbuhan, perkembangan. Perubahan tersebut terjadi pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melakukan pendidikan ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak berfungsi sebagai individu yang baru mengenal dunia, ia belum tahu tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Pengalaman- pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawahnya seumur hidupnya, sehingga pada bidang pendidikan anak usia

dini sangat diperlukannya langkah yang tepat untuk membekali anak sejak dini.

Pada masa rentang usia dini yaitu 0-6 tahun merupakan masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial berkembang dengan sangat cepat. Pendidikan di TK yaitu pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun dimana pada usia ini sangat tepat untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya sesuai dengan rangsangan yang diberikan, rangsangan yang diberikan pada anak merupakan pendidikan yang dilakukan dengan cara pembiasaan. Yaitu membiasakan anak-anak untuk mengerjakan hal-hal yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Serta dapat melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu perkembangan motorik anak. perkembangan motorik adalah pengendalian gerakan tubuh melalui aktifitas yang terkoordinasi antara susunan saraf, otak, otot dan urat saraf tulang belakang. Proses tersebut 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. Salah satu aspek pengembangan motorik adalah motorik kasar.

Motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh, yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas tangan, kaki, dan seluruh anggota tubuh anak. Usia Taman Kanak-kanak merupakan masa emas yaitu masa berkembang pesatnya semua aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, keterampilan gerak dan pola gerak motorik anak harus dibina agar motorik kasar dapat berkembang dengan optimal.

Mengingat pentingnya kemampuan motorik kasar, maka kemampuan ini merupakan salah satu bidang perkembangan kemampuan dasar yang harus dipersiapkan guru. Aspek pengembangan motorik kasar anak meliputi kemampuan anak untuk bergerak sederhana seperti bergerak berpindah tempat dengan berjalan, melompat, berlari, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, ritmik dengan gerak gabungan.

Kemampuan motorik kasar ini dapat di rangsang melalui permainan dan juga berbagai macam media yang menarik bagi anak. Sehingga anak dilatih melakukan keterampilan dalam gerakan agar dapat mengembangkan motoriknya. Banyak aktivitas gerak yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan

yang disusun oleh guru tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak,

Berdasarkan kenyataan yang dilihat di lapangan ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak ada yang belum berkembang dengan baik, terlihat dimana anak menemukan kesulitan untuk melakukan gerakan seperti berjinjit, berlari dengan satu kaki, melempar dan menangkap bola sambil berjalan, berjalan sambil membawa beban dikepala, dll. Hal ini terjadi karena kurangnya ransangan dari guru untuk mengembangkan motorik kasar anak, karena metode guru dalam pengajaran motorik kasar anak kurang efektif yaitu guru langsung mempraktekkan cara melakukan suatu gerakan tanpa menjelaskan terlebih dahulu. Terhambatnya perkembangan motorik kasar anak juga disebabkan karena media yang digunakan guru kurang variatif sehingga membuat anak cepat bosan dalam melakukan kegiatan tersebut. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan membuat anak dengan mudah melakukan suatu gerakan, yaitu dengan menggunakan permainan dadu bergambar gerakan yang sudah dimodifikasi dengan sedemikian rupa. Dimana permainan ini membuat anak penasaran untuk melakukan gerakan yang akan dilakukan nantinya. Sehingga diharapkan disini motorik anak bisa berkembang dengan baik.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dengan judul “**Pengaruh Permainan Dadu**

Bergambar Gerakan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing, Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang melatar belakangi maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan Dadu Bergambar Gerakan antara lain:

1. Kemampuan Motorik Kasar anak ada yang belum berkembang dengan baik.
2. Kurangnya ransangan yang diberikan guru serta metode yang digunakan guru masih kurang efektif.
3. Media yang digunakan guru kurang variatif.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang muncul dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu metode yang digunakan guru kurang efektif

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimanakah pengaruh permainan dadu bergambar gerakan terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing, Padang?”

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah Permainan Dadu Bergambar Gerakan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing, Padang.

F. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Sejauhmana Pengaruh Permainan Dadu bergambar gerakan terhadap perkembangan Motorik Kasar anak kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing, Padang.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah dan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan dadu gerakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Membantu guru dalam mengembangkan motorik kasar anak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna bagi anak.

b. Bagi anak

Menumbuhkan minat anak untuk ikut terlibat langsung secara aktif dalam melakukan permainan dan pembelajaran dengan prinsip

bermain sambil belajar belajar seraya bermain yang menyenangkan bagi anak.

c. Bagi pembaca

Agar menambah wawasan pembaca tentang kemampuan motorik kasar anak pada usia 4-6 tahun.

d. Bagi peneliti selanjutnya

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Musfiroh (2005:1) mengemukakan anak usia dini adalah anak yang berumur 0 atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih 8 tahun. Ini sejalan dengan pengertian NAEYC (*National Association for the Education Young Children*). Menurut NAEYC dalam Musfiroh (2005:1), anak usia dini atau “*early childhood*” adalah anak yang berada pada usia nol (0) hingga delapan (8) tahun.

Barnawi dan Wiyani (2012:32) mengemukakan anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak serta pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dan merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia, yang ditandai oleh periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya.

Berk dalam Yulsyofriend (2013:1) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, dimana proses

pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan manusia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia nol (0) hingga delapan (8) tahun, yang memiliki potensi untuk berkembang sehingga anak bisa mencari dan menemukan pengetahuan serta keterampilan dengan menggunakan kemampuannya sendiri.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak-anak memiliki karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, karena itu guru harus mampu memahami aneka karakter anak usia dini yang beranekaragam tersebut. Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologi anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas 8 tahun.

Hartati (2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah :

1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) Anak makhluk sosial, 4) Anak bersifat unik, 5) Anak pada umumnya kaya dengan fantasi, 6) Anak daya konsentrasinya pendek, 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Suryana (2013:31-33) mengemukakan bahwa secara psikologis anak usia dini mempunyai karakteristik yang khas, yaitu: 1) Anak bersifat egosentris; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu; 3) Anak bersifat

unik; 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi; 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Bredecam dkk, dalam Melati(2012: 25-34), anak memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) anak bersifat unik, 2) mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, 3) anak bersifat aktif dan energik, 4) anak itu egosentris, 5) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 6) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 7) anak umumnya kaya dengan fantasi, 8) anak mudah frustrasi, 9) anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, 10) memiliki daya perhatian yang pendek, 11) masa anak meruakan masa belajar yang paling potensial, 12) anak makin menunjukkan minat kepada teman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik diantaranya, 1) bersifat egosentris; 2) memiliki rasa ingin tahu; 3) bersifat unik; 4) memiliki daya konsentrasi pendek; dan 5) memiliki daya imajinasi dan fantasi; 6) bersifat aktif dan energik dimana karakter anak tersebut berbeda dengan anak usia 8 tahun.

2. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang menitik beratkan pada peletakkan dasar pertumbuhan perkembangan, kecerdasan, dan emosional. Pendidikan penting bagi

setiap orang termasuk anak usia dini. Pendidikan bagi anak usia dini berguna untuk membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk setiap potensi yang dimiliki individu.

Direktorat PAUD dalam Yamin dan Sanan(2010:1), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* ,karena sangat strategis dalam pengembangansumber daya manusia

Barnawi dan Wiyani (2012:37) menjelaskan pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya dan stimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak diusia dini.

Musbikin (2010:35), pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada anak dari usia 0 sampai 6 tahun melalui pemberian ransangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Prinsip- prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Melati (2012:53-54) mengemukakan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Belajar melalui bermain, 3) Menggunakan lingkungan yang kondusif, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu, 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 6) Menggunakan media edukatif dan sumber belajar”

Musbikin (2010:54-59) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada perkembangan anak, 2) Berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, 4) Berpusat pada anak, 5) Lingkungan yang kondusif, 6) Menggunakan pembelajaran terpadu, 7) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 8) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, 9) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, 10) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan, 11) Pemanfaatan teknologi.

Barnawi dan Wiyani (2012:76-77) menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Belajar melalui bermain, 3) Menggunakan lingkungan yang kondusif, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu, 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, 7) Dilakukan secara bertahap.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan

anak, 2) bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, 3) menggunakan pembelajaran terpadu, 4) mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 5) menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, dan 6) dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar kelak anak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah satu bangsa, anak dapat dipandang sebagai suatu individu yang baru mulai mengenal dunia.

Barnawi dan Wiyani (2012:78) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini untuk sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Serta untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional.

Musbikin (2010:47-48) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
- 2) mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan maka dapat dilakukan intervensi dini.
- 3) menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar.
- 4) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang berimaan dan bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, kreatif, mandiri, percaya diri. 5) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan social, peserta didik pada masa emas pertumbuhannya.

Solehuddin dalam Suyadi (2013:24) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya seperti intelektual (kognitif), social, emosi, dan fisik motorik. Disamping itu satu aspek yang tidak boleh ditinggalkan adalah perkembangan rasa beragama sebagai dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan atau perilaku yang bisa diharapkan serta menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua potensi yang telah dimiliki oleh anak sejak dini, dengan cara memberikan pengasuhan dan bimbingan agar tidak terjadi penyimpangan dengan menyediakan kegiatan yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi pendidik. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Hartati (2005:14), adapun karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) memiliki rasa ingin tahu, anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya.
- 2) Merupakan pribadi yang unik meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak memiliki keunikan masing-masing.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.
- 4) Masa paling potensial untuk belajar. Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.
- 5) Menunjukkan sikap egosentris (berpusat pada aku/diri sendiri).
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Menurut Suyadi (2013:12-13) karakteristik pendidikan anak usiadini yaitu:

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak.
- 2). Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar.
- 3). Lingkungan yang kondusif dan matang.
- 4). Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain.
- 5). Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*).
- 6). Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar.
- 7). Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dari karakteristik pendidikan anak usia dini terlihat bahwa pendidikan

anak usia dini memegang peranan yang penting dan merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak karena pada usia ini merupakan masa keemasan sehingga sangat berpengaruh dalam menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya.

3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Muhibbin dalam Samsudin, (2008:10) menyatakan motorik dengan istilah “motor” menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan keadaan, dan kegiatan yang melibatkan alat-alat juga gerakannya, demikian pula kelenjer-kelenjer juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Sumantri, (2005:47) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Menurut Gusril, (2009:7) perkembangan motorik merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan berurutan dimana kemajuan individu dari gerak yang sederhana dan belum terorganisir atau dari

gerakan yang belum terampil menuju prestasi yang terorganisir secara baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses dimana proses tersebut harus saling berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga bisa berjalan dengan baik.

b. Tujuan Perkembangan Motorik

Samsudin (2008:8) mengemukakan tentang tujuan perkembangan motorik adalah: penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Saputra (2005:115) berpendapat bahwa tujuan perkembangan motorik adalah: 1) Mampu meningkatkan keterampilan, 2) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, 3) Mampu menanamkan sikap percaya diri, 4) Mampu bekerja sama, 5) Mampu berperilaku disiplin

Depdiknas (2007:2) menyebutkan bahwa tujuan perkembangan fisik/motorik adalah: untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik anak adalah; untuk meningkatkan potensi atau keterampilan anak yang di milikinya, kesehatan dan kebugaran serta menanamkan rasa percaya diri pada anak.

c. Karakteristik Perkembangan Motorik

Samsudin (2008:67) mengemukakan tentang karakteristik perkembangan motorik adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan anatomis. ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang belulang, proporsi tinggi, kepala dan badan secara keseluruhan.
- 2) Perkembangan sosiologis, ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif dan fungsional dari sistem kerja hayati seperti kontraksi otot, peredaran darah dan pernapasan, persarafan, produksi kelenjer dan pencernaan.
- 3) Perkembangan perilaku motorik, perilaku motorik memerlukan fungsional kognitif, sikap dan motorik.

Sujanto dalam Elfiyanti (2011:20) bahwa karakteristik perkembangan motorik adalah: 1) Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak disengaja dan tanpa arah, 2) Gerakan-gerakan anak tidak khas, 3) Gerakan-gerakan anak dilakukan dengan massal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik adalah: gerakan yang dilakukan oleh anak tanpa disengaja atau terjadi secara tiba-tiba dan juga gerakan yang dilakukan anak tidak khas atau tidak menentu.

4. Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Saat anak dalam masa usia dini perkembangan fisik berada dalam tingkatan yang telah memungkinkan anak untuk melakukan berbagai gerak motorik dengan berbagai variasinya. Gerakan anak lebih terkendali, terorganisasi dan berpola sesuai dengan kemampuan motorik yang sudah mampu dilakukannya.

Sumantri (2005:271), menyatakan motorik kasar adalah keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar untuk gerakannya.

Fakhrudin (2010:117) menyebutkan bahwa “gerakan motorik kasar yaitu gerak anggota badan secara kasar, atau setidaknya dilakukan dengan gerakan-gerakan yang agak keras”.

Sujiono (2009:1.13) menyebutkan bahwa motorik kasar adalah “kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan gerak anggota badan secara kasar yang melibatkan otot tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh anak. Kemampuan ini memerlukan tenaga yang lebih dari motorik halus karena gerakan ini dilakukan oleh otot-otot besar.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Pada masa usia dini semua aspek perkembangan anak sedang berkembang dengan optimal, begitu pula dengan kemampuan motorik kasar anak. Menurut Sumantri (2005: 9) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar merupakan modal dasar untuk perkembangan keterampilan gerak, memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, bekerja sama, dan berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Sedangkan menurut Sujiono (2009: 2.10) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar adalah untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam melatih gerakan motorik kasar, meningkatkan kemampuan mengelola gerakan tubuh anak, keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani anak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar yaitu untuk meningkatkan keterampilan gerak anak, mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, menanamkan sikap percaya diri serta sportif sehingga anak memiliki jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan gerak pada masa Taman Kanak-kanak merupakan kelanjutan dari perkembangan gerak pada masa bayi, serta peningkatan variasi berbagai macam pola-pola gerak dasar. Kemampuan

berjalan dan memegang sesuatu akan semakin baik dan meningkat dibandingkan usia sebelumnya.

Samsudin (2008:20) menyebutkan beberapa karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu berjalan, mendaki, melompat dan berjingkat, mecongklang dan lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantul bola, memukul dan berenang.

Sumantri (2005:72) menyebutkan karakteristik gerakan motorik kasar anak yaitu berjalan, mendaki, meloncat dan berjengket, mencongklang dan lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantul bola dan memukul.

Sedangkan dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak 2010 menyebutkan bahwa ruang lingkup pengembangan motorik kasar untuk anak usia Taman Kanak-kanak kelompok B yaitu: 1) Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban. 2) Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban. 3) Meloncat dengan ketinggian 30-50 cm. 4) Memanjat, bergantung, dan berayun. 5) Berdiri dengan tumit di atas satu kaki dengan seimbang. 6) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa terjatuh, merayap dan merangkak bermain simpai. 7) Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan, dan kaki sesuai irama, gerakan bebas dengan irama, gerakan bebas dengan musik, senam fantasi meniru gerakan. 8) Menendang bola, memantulkan, melempar dan menangkap bola. 9)

Melakukan permainan fisik. 10) Mengurus diri sendiri, membuang sampah pada tempatnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik kasar anak usia dini yaitu berlari, melompat, melempar dan melambungkan bola, berjinjit, berenang, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, dan mengayunkan kaki tanpa kehilangan keseimbangan.

d. Manfaat Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar anak sangat banyak manfaatnya yaitu dapat mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Menurut Maimunah (2009:15) menyatakan manfaat motorik kasar adalah:1) Dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas system peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan syaraf.2) Meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambah tinggi dan berat badan.3) Dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan social”.

Menurut learner dalam Sudono (2000:53) menyatakan manfaat motorik kasar adalah untuk melatih keterampilan gerakan tangan dan kaki dikembangkan dengan baik.

Manfaat motorik kasar di atas dapat disimpulkan bagaimana cara kita untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak

agar dapat terkoordinasinya antara gerakan tubuh, mata dan tangan dengan baik.

5. Hakikat Bermain

a. Pengertian bermain

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. Jika kita benar-benar memahami bermain untuk anak maka akan berdampak positif pada proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi.

Yulsyofriend (2013:15) menyatakan bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi anak karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok dengan atau tanpa mempergunakan alat yang dapat memberikan kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi anak.

b. Karakteristik bermain

Yulsyofriend (2013 : 20) mengungkapkan karakteristik bermain anak sebagai berikut :

1) Bermain adalah sukarela, Kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri. 2) Bermain adalah pilihan anak, anak-anak memilih secara bebas kegiatan bermain tanpa paksaan. 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut. 4) Bermain adalah simbolik, khusus untuk anak prasekolah bermain dikaitkan pada fantasi dan imajinasi mereka. 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, dan menyelidiki benda, kejadian atau peristiwa.

Sujiono (2009:146) menyatakan terdapat enam karakteristik bermain anak, yaitu:

1) bermain muncul dari diri anak; 2) bermain harus bebas dalam aturan yang mengikat; 3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya; 4) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil; 5) bermain harus didominasi oleh pemain; 6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Musfiroh (2005:6-7) mengungkapkan bahwa :

1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*) bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah positif bagi para pemainnya. 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, namun motivasi bermain adalah intrinsik. 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. 4) bermain melibatkan peran aktif semua peserta. 5) Bermain bersifat non literal, pura-pura atau tidak senyatanya. bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya bermain ditentukan oleh pemainnya. 6) Bermain bersifat aktif. 7) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini yang paling utama adalah bermain sambil belajar. Kegiatan bermain harus memperhatikan kondisi anak dan harus dilaksanakan secara sukarela tanpa paksaan. Selain itu, kegiatan bermain harus menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat belajar dari apa yang dilihatnya.

c. Manfaat bermain

Triharso (2013 : 10-13) menjelaskan manfaat bermain adalah:

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”.

Yulsyofriend (2013 : 15) mengemukakan manfaat bermain bagi anak usia dini antara lain : 1) Bermain memicu kreativitas, karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. 2) Bermain mencerdaskan otak, yaitu membantu perkembangan kognitif anak dan kecerdasan berfikir menuju berbagai pengalaman yang akan memperkaya cara berfikir mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa manfaat bermain adalah anak mampu mengembangkan fantasinya dengan memperoleh kegembiraan dan kepuasan tersendiri serta mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif dan kecerdasan anak dalam berfikir.

d. Tujuan bermain

Sujiono (2009: 145) menjelaskan tujuan utama bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut Moritz Lazarus dalam Mutiah (2010: 95) tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja dapat menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupannya untuk memulihkan energi yang telah terkuras setelah melakukan aktivitas yang membutuhkan daya konsentrasi yang tinggi. Begitu juga dengan anak usia dini, bagi anak-anak bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting, karena bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi sebagai suatu kebutuhan yang harus terpenuhi sehingga tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Alat bermain adalah segala macam sarana yang dapat

merangsang aktivitas sehingga membuat anak senang. Alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangannya.

Menurut Mudjito (2006: 3) alat bermain merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak. Alat bermain yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar semua kegiatan dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Alat bermain langsung dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dibuat oleh guru, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak menurut tingkat kemampuannya.

Sudono (2000: 7) menjelaskan alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat bermain yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya sehingga mampu membuat anak merasa senang. Selain itu, alat bermain juga merupakan sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak, dimana alat

permainan tersebut dirancang dan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak yang dapat mendorong perkembangannya, serta dapat dimanfaatkan untuk merangsang aktivitas belajar anak sehingga timbul kesenangan pada diri anak. Dengan demikian tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

b. Tujuan Alat Permainan

Menurut Mudjito (2006: 9) menjelaskan bahwa tujuan alat permainan dibuat dengan tujuan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bermain di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Tanaka dalam Sudono (2000: 8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Salah satu tujuan terpenting dari alat permainan yang akan digunakan oleh anak adalah ingin menjadikan anak merasa senang dan aktif dalam melakukan aktivitas bermain. Sehingga dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa senang terhadap aktivitas yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alat permainan bertujuan untuk menunjang kelancaran suatu proses belajar mengajar dan bermain di sekolah agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai dan proses belajar mengajar, serta bermain dapat berlangsung

dengan teratur. Hal terpenting dari tujuan alat bermain yang akan digunakan anak adalah dapat menciptakan rasa senang pada diri anak sehingga anak aktif dalam melakukan aktivitas bermain.

c. Karakteristik Alat Permainan

Agar tujuan pembelajaran tercapai dan proses belajar mengajar tidak membosankan, kita perlu memahami secara tepat tentang tingkat perkembangan anak. Dengan adanya pemahaman tersebut kita diharapkan dapat menempatkan alat permainan secara tepat. Karena alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangan mereka. Karakteristik alat permainan dapat dipahami dari pendapat Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004: 57-58) yang menyatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain adalah: 1) Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang dapat mengundang perhatian semua anak; 2) memilih bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak; 3) Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.

Mudjito (2006: 5) menjelaskan bahwa guru perlu memilih dan memiliki alat permainan sesuai dengan umur, minat serta taraf perkembangan fisik maupun psikis anak. Untuk itu perlu diperhatikan karakteristik dari alat permainan seperti hal-hal berikut: 1) Multiguna, artinya alat tersebut dapat digunakan serta mencakupi lebih dari satu

bidang pengembangan dan kemampuan; 2) Dapat menumbuhkan kreativitas, daya khayal, daya imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen serta bereksplorasi; 3) Mudah dibuat dan dapat dikerjakan secara massal serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak; 4) Nyaman bila digunakan sehingga tidak mengganggu keamanan anak didik; 5) Bahan baku mudah didapat, dibeli dengan harga murah atau dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas berdasarkan tingkat perkembangan anak; 6) Bahan baku harus kuat dan tahan cukup lama; 7) Estetika atau keindahan perlu diperhatikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang akan digunakan saat bermain harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan umur, minat, dan perkembangan fisik maupun psikis anak baik dari segi bentuknya, kegunaannya, keindahannya, keamanannya, dan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakannya dengan baik. Selain itu, alat permainan yang digunakan dapat mendorong lebih dari satu bidang pengembangan, serta dapat mengembangkan kreativitas anak, daya khayal, dan imajinasinya sehingga dengan demikian anak mampu bereksperimen dan bereksplorasi dengan lingkungan di sekitarnya.

d. Permainan Dadu Bergambara Gerakan

Anak- anak sangat menyukai kegiatan bermain, dengan melakukan suatu permainan anak dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya terutama untuk pengembangan motorik anak. Kita tau

bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak- anak sedang beraktivitas seperti: bernyanyi, bermain tanah, bermain balok, atau menirukan sesuatu yang dilihatnya. Bermain juga dapat berupa bergerak seperti : berlari, melompat, melempar bola, memanjat, bermain *puzzle*, dst.

Riwayadi (2012:82) yang dimaksud dengan dadu adalah kubus yang berbentuk persegi empat yang mempunyai enam sisi di permukaannya dan diberi mata dari satu 1 sampai 6. Selanjutnya Uswatun (2014:152) menyatakan dadu adalah kubus kecil yang setiap sisinya diberi bergambar mata dengan jumlah urut satu pada setiap sisinya hingga enam, biasanya terbuat dari kayu, tulang, dan gading. Yang setiap matanya telah diatur sedemikian rupa sehingga 2 sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah 7, Benda ini biasanya digunakan untuk permainan tebak.

Samsudin (2008:20) menyatakan bahwa perkembangan gerak pada masa TK adalah berupa peningkatan kualitas penguasaan pola gerak yang telah bisa dilakukan pada masa bayi, serta peningkatan variasi berbagai macam pola gerak dasar dan kemampuan berjalan dan memegang akan semakin baik dan bisa dilakukan dengan berbagai macam variasi gerakan.

Davido (2011:1) menjelaskan bahwa gambar adalah:

sebuah permainan selama itu tidak memaksa, justru seharusnya dapat menghibur si pembuatnya. Selain itu juga bias mengungkapkan banyak kenyataan dalam kehidupan, dimana gambar merupakan sebuah mimpi

diatas kertas dimana muncul keinginan-keinginan baik disadari maupun tidak. Dimana gambar adalah kenyataan dari pikiran-pikiran anak pada momen tertentu, sehingga mendorongnya untuk membuat gambar.

Serta Charner (2006:83) mengatakan bahwa permainan dadu bergambar gerakan adalah suatu permainan yang yang setiap sisi dadu terdapat gambar gerakan dimana permainan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan.

Dari uraian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gambar dadu gerakan adalah bentuk dadu/kubus dimana dadu tersebut sudah dimodifikasi dengan sedemikian rupa supaya anak tertarik. Biasanya dadu hanya terdapat angka atau titik dengan ketebalan tertentu, untuk permainan dadu bergambar gerakan ini maka diberi gambar gerakan yang nantinya akan dilakukan oleh anak. Selain itu daya penalaran anak juga akan juga akan bekerja secara aktif, dan konsentrasi anak saat bermain balok atau kubus juga akan meningkat.

Jadi tujuan dari permainan dadu bergambar gerakan ini adalah agar dapat melatih kemampuan motorik kasar anak . Permainan dadu bergambar gerakan ini dapat diberikan pada anak sebagai suatu permainan dengan gambar-gambar yang telah dibuat semenarik mungkin sehingga disukai oleh anak.

Langkah- langkah dalam melakukan permainan:

1. Jelaskan dulu tema yang akan di pakai, yaitu tema: binatang dengan sub tema binatang darat.

2. Kenalkan media dadu angka dan dadu bergambar yang akan dimainkan,serta lakukan tanya jawab dengan anak.
3. Guru menjelaskan pada anak tentang gambar yang ada pada dadu serta menjelaskan apa yang nantinya akan dilakukan lakukan oleh anak.
4. Guru mencontohkan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan.
5. Guru memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melempar dadu sebanyak 6 kali.
6. Guru meminta anak untuk melemparkan dadu, setelah itu anak menirukan gerakan yang muncul sesuai dengan gambar dadu.

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan dadu bergambar gerakan

- Kardus bekas
- Kertas kado/ kertas origami
- Lem
- Guting
- Penggaris

Kelebihan dari permainan dadu bergambar gerakan

1. Anak menjadi lebih aktif

Permainan dadu bergambar gerakan membuat anak menjadi lebih aktif, anak yang aktif bergerak akan mengalami perkembangan yang signifikan dibandingkan dengan anak yang

lebih banyak diam. Dalam permainan ini anak akan menirukan berbagai gerakan.

2. Anak bisa belajar berhitung

Permainan ini tidak hanya baik bagi pertumbuhan fisik anak, tetap juga bisa untuk perkembangan kecerdasan anak sehingga anak juga dapat berlatih berhitung.

3. Melatih anak supaya patuh dengan aturan

Untuk melatih anak agar taat pada aturan, baik pada aturan dari lingkungan yang terkecil seperti keluarga, sekolah dan bermasyarakat. Untuk itu anak harus dibiasakan sejak dini, belajar medisiplinkan anak tidak harus dengan kata-kata. Tetapi bisa juga melalui suatu permainan yang dilakukan bersama dengan mematuhi peraturan yang ada. Setiap anak harus bisa mematuhi peraturan yang telah dibuat agar permainan terlaksana dengan baik.

Banyak kelebihan dari permainan dadu bergambar gerakan ini sehingga kita bisa membimbing anak untuk melakukannya. Sebagai seorang guru kita juga harus memberikan motivasi dan dorongan serta pengawasan selama anak bermain.



Gambar 1. Gambar dadu angka



Gambar 2. Dadu bergambar

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang relevan dengan yang akan peneliti lakukan adalah :

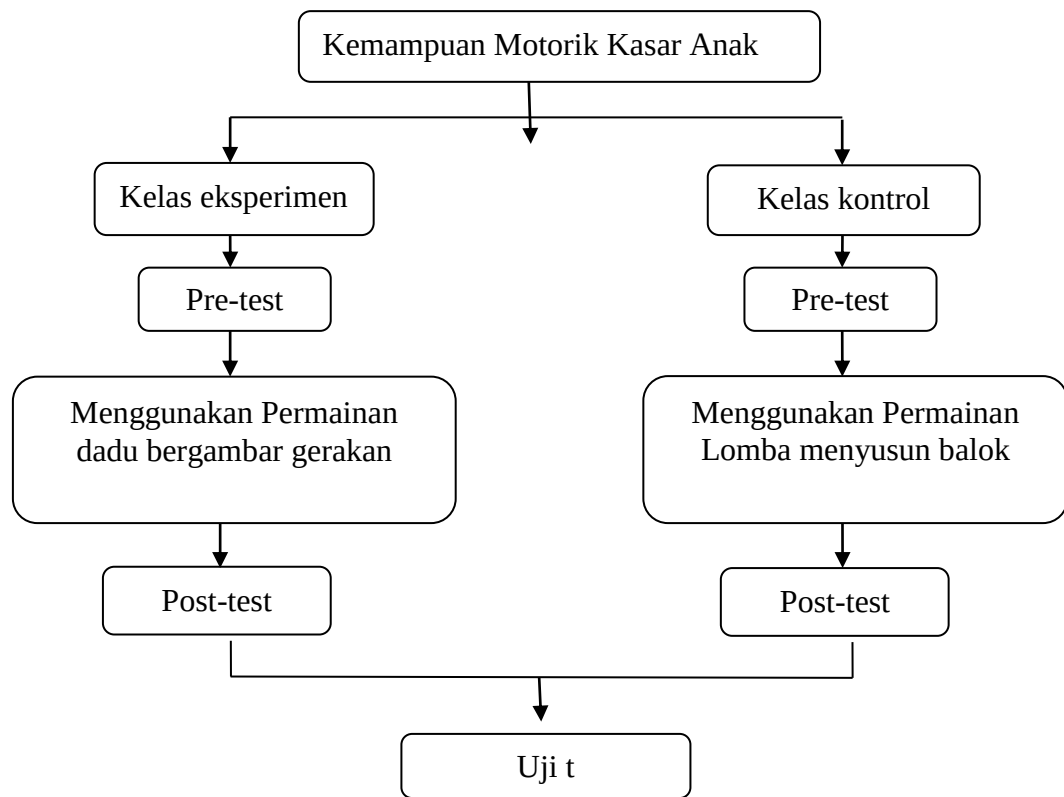
1. Hasil penelitian Febriani Utami (2011) Efektifitas Permainan Terompa Galuak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di PAUD Taman Ilmu Kenagarian Suayan Kab. Lima Puluh Kota. Pada penelitian ini terlihat persamaan dengan penelitian yang peneliti

lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan motorik kasar anak, dan perbedaannya terletak pada permainan yang akan dilakukan yaitu permainan terompa galuak dengan permainan gambar dadu gerakan. Dimana dalam penelitian ini sama-sama untuk meningkatkan motorik kasar anak agar berkembang dengan baik.

2. Selanjutnya hasil penelitian oleh Sartika Handayani (2013) yaitu tentang pelaksanaan metode menari dalam mengembangkan motorik kasar di Taman Kanak-kanak Adhiyaksa XXVI Padang. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya terletak pada aktifitas yang akan dilakukan. Hubungannya dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk mengembangkan motorik kasar anak agar perkembangan motorik kasar anak berkembang dengan baik dan sesuai dengan harapan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan Latar belakang dan kajian teori tersebut maka kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 1 : Kerangka Konseptual Perkembangan Motorik Kasar anak melalui Permainan Dadu Bergambar Gerakan di TK Angkasa Lanud Tabing Padang.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian, karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan permainan dadu bergambar gerakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan dadu bergambar gerakan dalam mengembangkan kemampuan motorik anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanut Padang hasil kemampuan motorik kasar anak dikelas eksperimen (B2) yang menggunakan permainan “*gambar dadu gerakan*” lebih tinggi dibandingkan dengan anak kelas kontrol (B3) yang menggunakan permainan menyusun balok yaitu (86,2) untuk kelas eksperimen dan (78,6) untuk kelas kontrol.
2. Pada uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,196 > 2,10092$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan *gambar dadu gerakan* dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan menyusun balok.
3. Permainan Gambar Dadu Gerakan terbukti efektif mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik dalam kegiatan melompat, berjinjit, melempar, berjalan zig zag, berjalan kesamping, berjalan mundur dan

berjalan dengan satu kaki dan juga mampu mengikuti gerakan yang ada pada gambar dadu gerakan.

B. Implikasi

Penelitian “Pengaruh Permainan Gambar Dadu Gerakan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Tabing Padang” merupakan sebuah penelitian pendidikan yang dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan *Dadu Bergambar Gerakan* dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dalam permainan ini terdapat keistimewaan dibandingkan dengan permainan yang lain, yaitu dapat menghasilkan berbagai macam gerakan yang bisa dilakukan oleh anak.
2. Permainan *dadu bergambar gerakan* juga dapat digunakan guru sebagai salah satu permainan untuk kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini :

1. Bagi guru

Perkembangan Motorik kasar anak harus dikembangkan dengan permainan yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Guru hendaknya memberikan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. *Dadu* dapat menjadi salah satu media belajar yang dapat di gunakan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memberikan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dengan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sekolah dapat mencobakan permainan dadu bergambar gerakan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya permainan dadu bergambar gerakan dapat dijadikan penelitian pengembangan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Karena selain mengembangkan kemampuan motorik kasar anak permainan *gambar dadu gerakan* juga dapat mengembangkan aspek lain seperti, kognitif, bahasa, sosial dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Barnawi dan Wiyani. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Charner, Kathy and friend 2006. *BRAIN POWER Permainan kreatif pengisi waktu luang untuk anak usia 3-6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Davido.,Roseline.2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humaika.
- Depdiknas. 2000. *Metode Pengembangan Kemampuan Motorik*. Bandung:depdiknas dirjen pendidikan dasar dan menengah pusat pengembangan penataran guru tertulis.
- Dinar, Wiwin Pratisi. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Elfiyanti. 2011. *Upaya Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Ritmik Bebas Di Tk*. Skripsi: padang: unp: tidak diterbitkan.
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Gusril. 2009. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak- Anak*. Padang : Unp Press
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas RI. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*.Jogjakarta: Diva Press
- Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*. Yogyakarta : Araska
- Mudjito. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK & SD
- _____. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan TK & SD

- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta : Laksana
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia ini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Riwayadi. 2012. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penabur Ilmu
- Rumini, Sri. 2004. *Perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Sahertian, Piet A. 2000. *Konsep Dasar Dan Teknik Supervisi Pendidikan Dalam Rangka Pengembangan SDM*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat permainan*. Jakarta: Media Pressindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (cetakan ke 9). Bandung : Alfabet
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Cetakan Pertama)*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: departemen pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan tinggi
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang.
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. (Cetakan Ke-1)*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang : Sukabina Press
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Andi Offset.

- Uswatun, K. 2014. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Jakarta: Penabur Ilmu
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan.. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: GP Press
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang : Sukabina Press.
- Yusriana, Ajeng. 2012. *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*. Jogjakarta: Diva Press