EFEKTIVITAS PERMAINAN BENTENG-BENTENGAN TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI TARUSAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

RISKA FEBRIA NANCY
NIM: 2012/1205121

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

2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	:	Efektifitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan
Nama	:	Riska Febria Nancy
NIM/BP	:	1205121/2012
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Februari 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Syahrul Ismet, S. Ag, M.Pd	Rismareni Pransiska, SS, M.Pd
NIP. 19761008 200501 1 002	NIP. 19820128 200812 2 003

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan PG-PAUD

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

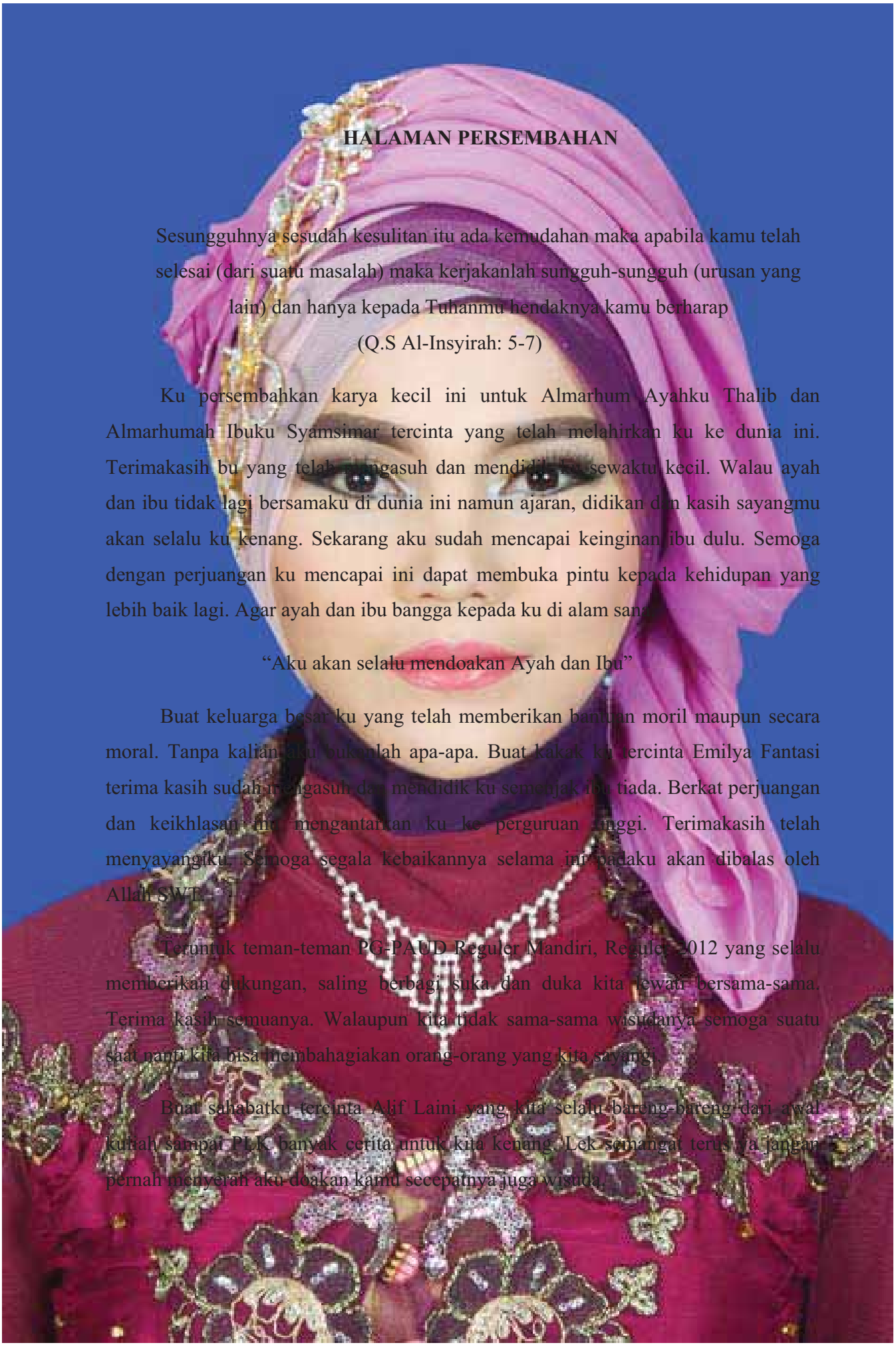
Efektivitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan

Nama	: Riska Febria Nancy
NIM	: 2012/1205121
Jurusan	: Pendidkan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Februari 2016

Tim Penguji,

1. Ketua : Syahrul Ismet, S.Ag. M. Pd 1. _____
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, SS., M. Pd 2. _____
3. Anggota : Dr. Rakimahwati, M. Pd 3. _____
4. Anggota : Indra Yeni, M. Pd 4. _____
5. Anggota : Dr. Farida Mayar, M. Pd 5. _____



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari suatu masalah) maka kerjakanlah sungguh-sungguh (urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmu hendaknya kamu berharap

(Q.S Al-Insyirah: 5-7)

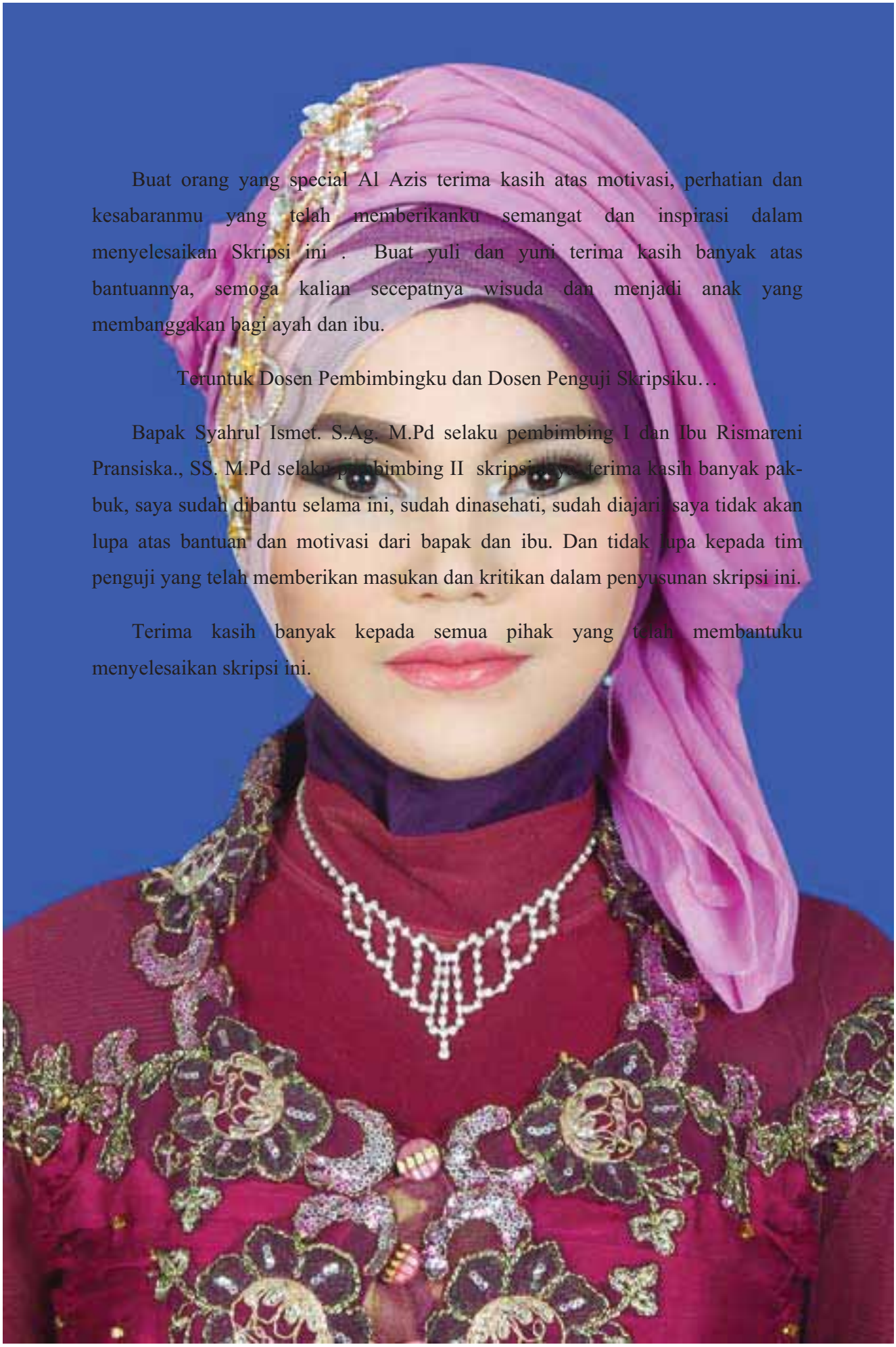
Ku persembahkan karya kecil ini untuk Almarhum Ayahku Thalib dan Almarhumah Ibuku Syamsimar tercinta yang telah melahirkan ku ke dunia ini. Terimakasih bu yang telah mengasuh dan mendidik ku sewaktu kecil. Walau ayah dan ibu tidak lagi bersamaku di dunia ini namun ajaran, didikan dan kasih sayangmu akan selalu ku kenang. Sekarang aku sudah mencapai keinginan ibu dulu. Semoga dengan perjuangan ku mencapai ini dapat membuka pintu kepada kehidupan yang lebih baik lagi. Agar ayah dan ibu bangga kepada ku di alam sana.

"Aku akan selalu mendoakan Ayah dan Ibu"

Buat keluarga besar ku yang telah memberikan bantuan moril maupun secara moral. Tanpa kalian aku bukanlah apa-apa. Buat kakak ku tercinta Emilya Fantasi terima kasih sudah mengasuh dan mendidik ku semenjak ibu tiada. Berkat perjuangan dan keikhlasan lah mengantarkan ku ke perguruan tinggi. Terimakasih telah menyayangiku. Semoga segala kebaikannya selama ini padaku akan dibalas oleh Allah SWT.

Teruntuk teman-teman PG-PAUD Reguler Mandiri, Reguler 2012 yang selalu memberikan dukungan, saling berbagi suka dan duka kita lewati bersama-sama. Terima kasih semuanya. Walaupun kita tidak sama-sama wisudanya semoga suatu saat nanti kita bisa membahagiakan orang-orang yang kita sayangi.

Buat sahabatku tercinta Alif Laini yang kita selalu bareng-bareng dari awal kuliah sampai PLK banyak cerita untuk kita kenang. Lek semangat terus ya jangan pernah menyerah aku doakan kamu secepatnya juga wisuda.



Buat orang yang special Al Azis terima kasih atas motivasi, perhatian dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Skripsi ini . Buat yuli dan yuni terima kasih banyak atas bantuannya, semoga kalian secepatnya wisuda dan menjadi anak yang membanggakan bagi ayah dan ibu.

Teruntuk Dosen Pembimbingku dan Dosen Penguji Skripsiku…

Bapak Syahrul Ismet. S.Ag. M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Rismareni Pransiska., SS. M.Pd selaku pembimbing II skripsi saya terima kasih banyak pak-buk, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari saya tidak akan lupa atas bantuan dan motivasi dari bapak dan ibu. Dan tidak lupa kepada tim penguji yang telah memberikan masukan dan kritikan dalam penyusunan skripsi ini.

Terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantuku menyelesaikan skripsi ini.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Februari 2016
Yang menyatakan,

Riska Febria Nancy
1205121/2012

ABSTRAK

Riska Febria Nancy. 2016. Efektivitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas permainan Benteng-bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan dan dengan teknik pengambilan sampel *cluster sampling*, yaitu kelompok B1dan B2 yang masing-masing berjumlah dua belas orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak lima butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan dokumentasi dan observasi. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelas eksperimen adalah delapan puluh empat koma enam puluh enam dan SD sebesar tujuh koma delapan puluh, sedangkan pada kelas kontrol adalah tujuh puluh enam dan SD enam koma sembilan puluh dua. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan Benteng-bentengan memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan permainan Kucing dan Tikus. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel}, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Benteng-bentengan berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan, semester satu pada tahun ajaran 2015/2016.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun ucapkan kehadirat Allah SWT karena limpahan nikmat, rahmat dan hidayah serta ridho-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini berjudul "**Efektivitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan**". Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penyusun menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Syahrul Ismet, M. Pd, selaku Pembimbing I dalam penelitian dan penyelesaian penelitian ini, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS., M. Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberi masukan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Rakimahwati, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Rahmi Hayati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama peneliti mengikuti perkuliahan.
9. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Terima kasih untuk Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang begitu banyak memberikan doa, kasih sayang dan dukungan moril serta materil yang tidak ternilai harganya untuk keberhasilan peneliti.
11. Teman-teman mahasiswa jurusan PG-PAUD angkatan 2012, atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan kepada penyusun akan mendapat berkah rahmat dari Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.

Padang, Februari 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAM PERSEMBAHAN iv
SURAT PERNYATAAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GRAFIK xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Perumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. LandasanTeori 7
1. Konsep Dasar Anak UsiaDini 7
a. Pengertian Anak Usia Dini 7
b. Karakteristik Anak Usia Dini 8
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 11
3. Konsep Motorik Kasar Anak Usia Dini 12
a. Pengertian Motorik 12
b. Pengertian Motorik Kasar 13
c. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar 13
d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar 14
e. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar 16
4. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini 17
a. Pengertian Bermain 17
b. Fungsi Bermain Bagi Anak 17
c. Tujuan Bermain Bagi Anak 18

d. Karakteristik Bermain 19
e. Manfaat Bermain Bagi Anak 20
5. Konsep Permainan Tradisional 22
a. Pengertian Permainan Tradisional 22
b. Klasifikasi Permainan Tradisional 23
c. Aspek Permainan Tradisional Dalam Kehidupan 25
6. Konsep Permainan Benteng-bentengan 27
a. Sejarah Permainan Benteng-bentengan 27
b. Pengertian Permainan Benteng-bentengan 28
c. Peraturan Permainan Benteng-bentengan 30
d. Cara Bermain Benteng-bentengan 30
e. Tujuan permainan Benteng-bentengan 33
f. Manfaat Bermain Benteng-bentengan 33
B. Penelitian yang Relevan 34
C. Kerangka Konseptual 35
D. Hipotesis 36

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 38
B. Tempat dan Waktu Penelitian 39
1. Tempat Penelitian 39
2. Waktu Penelitian 39
C. Populasi dan Sampel 39
1. Populasi 39
2. Sampel 40
D. Variabel dan Data 41
1. Variabel 41
2. Data 42
a. Jenis Data 42
b. Sumber Data 42
E. Definisi Operasional 42
F. Instrumentasi 43
1. Kisi-kisi Instrumen 44
2. Teknik Penilaian 47
3. Analisis Instrumen 48
a. Uji Coba 48
b. Validitas Tes 48
4. Reliabilitas Tes 49
G. Teknik Pengumpulan Data 50
H. Teknik Analisis Data 50
1. Uji Normalitas 51
2. Uji Homogenitas 53
3. Uji Hipotesis 54
I. Prosedur Penelitian 55

BAB IV. HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Penelitian …….. 57
B. Analisis Data ……..… 70
C. Pembahasan …….…….... 81

BAB V. PENUTUP
A. Simpulan …… 87
B. Implikasi …… 87
C. Saran …….. 88

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1. Kerangka Konseptual..... 36

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Rancangan Penelitian ..... ….. 38
Tabel 2. Jumlah Populasi ..... ….. 40
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen..... ….. 45
Tabel 4. Instrumen Pernyataan ..... ….. 45
Tabel 5. Kriterian penilaian Kemampuan Motorik Kasar..... ….. 46
Tabel 6. Rubrik Item Pernyataan ..... ….. 47
Tabel 7. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett ..... ….. 53
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen pada anak Kelompok B1 di TK pertiwi Tarusan ..... ….. 59
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol pada Anak Kelompok B2 di TK Pertiwi Tarusan ….. 61
Tabel 10.Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Motorik Kasar anak di Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol ..... …...62
Tabel 11.Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B1 di TK Pertiwi Tarusan ..... …..65
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Kontrol pada kelompok B2 di TK Pertiwi Tarusan ….. 67
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas Eksperimen yang menggunakan Permainan Benteng- bentengan Kontrol yang menggunakan Permainan Kucing dan Tikus…….. 69
Tabel 14. Hasil Perhitungan Pengujian Llilefors *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontol ……. 71
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* Eksperimen dan Kelas Kontrol…..... ... …...72
Tabel 16. Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ….. ..... ….. 73
Tabel 17. Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian dengan *T-test* ..... ….. 74
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian *liliefors Post-test.* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol ….. …...75
Tabel 19. Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... ….. 76
Tabel 20. Hasil Perhitungan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... …. 77
Tabel 21. Hasil Perhitungan *Post-test.* Pengujiann dengan *T-test* ..... …. 78
Tabel 22. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test*... 79

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Data Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen 60
Grafik 2. Data Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol 62
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol 63
Grafik 4. Data Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen 66
Grafik 5. Data Nilai *Post-test* Kelas Kontrol 68
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 70
Grafik 7. Data Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* 80

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen ..... ….. 93
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol ..... ….. 113
Lampiran 3. Kisi-kisi instrumen ..... ….. 133
Lampiran 4. Instrumen Pernyataan ..... ….. 134
Lampiran 5. Rubrik Untuk Item Pernyataan ..... ….. 135
Lampiran 6. Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item ..... ….. 136
Lampiran 7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1 …. 137
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2 …. 139
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3 …. 141
Lampiran 10.Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4 …. 143
Lampiran 11.Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5 ….. 145
Lampiran 12. Tabel Kevalidan Data Instrumen …… 147
Lampiran 13. Hasil Analisis Item untuk Perhitungan Realibilitas Tes ..... ….. 148
Lampiran 14. Dokumentasi Validasi ……..150
Lampiran 15. Tabel Analisis Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen ..... ….. 153
Lampiran 16. Tabel Analisis Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol ..... ….. 154
Lampiran 17. Tabel Nilai Tahap *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ……..….. 155
Lampiran 18. Nilai *Pre-test* Perkembangan Motorik Kasar anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Terkecil ke Ter besar……. ..... ….. 156
Lampiran 19. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelmpok Eksperimen (B1)..... …...157
Lampiran 20. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Kontrol (B2) ..... ….. 159
Lampiran 21. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen... 161
Lampiran 22. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai *Pretest* Kelas Kontrol …… 162
Lampiran 23. Uji Homogenitas Nilai *Pre-test* ..... ….. 163
Lampiran 24. Uji Hipotesis Nilai *Pretest*..... ….. 165
Lampiran 25. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen …. 167
Lampiran 26. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol …… 169
Lampiran 27. Tabel Analisis untuk Perhitungan *Post-test* Kelas Eksperimen... 171
Lampiran 28. Tabel Analisis untuk Perhitungan *Post-test* di Kelas Kontrol… 172
Lampiran 29. Daftar Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ….. 173
Lampiran 30. Nilai Hasil Post-test Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan dari Terkecil sampai Terbesar ……. 174
Lampiran 31. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen..... 175
Lampiran 32. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar

Anak Kelompok Kontrol ..... …...177
Lampiran 33. Persiapan Uji Normalitas *post-test* dari Nilai Kelas Eksperimen. 179
Lampiran 34 Persiapan Uji Normalitas *post-test* dari Nilai Kelas Kontrol …... 180
Lampiran 35. Uji Homogenitas Nilai *Post-test*..... ….. 181
Lampiran 36. Uji Hipotesis *Post-test*..... ….. 183
Lampiran 37. Dritribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen ……... 185
Lampiran 38. Dritribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kelas Kontrol ……. ….. 187
Lampiran 39. Tabel Harga Kritis dari r Product Moment ..... ….. 189
Lampiran 40. Tabel Kurva Distribusi Normal …….. 190
Lampiran 41. Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors ……...192
Lampiran 42. Nilai-nilai *Chi Square* ……..193
Lampiran 43. Tabel Nilai t (untuk dua ekor) ……. …...194
Lampiran 44. Dokumentasi di Kelas Eksperimen ……..195
Lampiran 45. Dokumentasi di Kelas Kontrol …… 200

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini adalah 0 sampai 6 tahun, sedangkan usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah 4 sampai dengan 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah usia 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar.

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam masa ini anak usia dini berada pada usia kurun waktu yang disebut masa peka yaitu saat anak untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Oleh karena itu, pada masa ini perlu untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai dengan maksimal. Kondisi dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan kepada anak menjadi sumber utama dalam membantu optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia dini terutama usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan berbagai potensi yang dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi atau sosial.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak (TK) adalah pengembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti: berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Adapun keterampilan motorik kasar yang meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh yang mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan.

Kegiatan motorik kasar diberikan sejak dini karena mereka dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Pasa masa tersebut keinginan anak untuk bergerak lebih banyak sehingga perlu diarah dan dibina. Pembinaan kegiatan motorik kasar anak sangat perlu dilakukan agar perkembangan motorik kasar anak lebih matang. Kegiatan motorik kasar anak sangat penting dikembangkan sebab motorik kasar bertujuan untuk melatih otot,

meningkatkan kemampuan, mengelola, mengontrol tubuh dan meningkatkan kedisiplinan sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Pengembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya, berjalan di atas papan titian, bermain jungkat-jungkit, ayunan, bermain permainan fisik, melempar dan menangkap bola serta berlari dan berkejaran.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan, peneliti menemukan kurang berkembangnya motorik kasar anak hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru sebagai penunjang pengembangan motorik kasar anak tidak menarik, serta metode yang dipakai guru tidak bervariasi dalam pengembangan motorik kasar sehingga menyebabkan perkembangan motorik kasar anak kurang berkembang secara maksimal.

Masalah lain yang berkaitan dengan hal tersebut antara lain kemampuan motorik kasar anak seperti berlari, meloncat, melompat dan menangkap masih rendah. Karena kemampuan motorik kasar anak yang belum seimbang. Selain itu juga terlihat ketidak lenturan antara kaki dan tangan, anak sering terjatuh saat berlari karena anak belum dapat menyeimbangkan badan saat berlari. Akibatnya anak kurang aktif dan kurang motivasi dalam kegiatan mencapai indikator yang telah ditentukan.

Beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh seorang guru Taman Kanak-kanak dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak diantaranya adalah menyajikan permainan yang menyenangkan bagi anak,

memvariasikan permainan dan membuat atau memakai alat peraga yang menarik. Kegiatan kemampuan motorik kasar anak sebaiknya dilakukan pada ruang terbuka dan halaman yang cukup luas bagi anak untuk bermain. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan perkembangan motorik kasar anak yaitu melalui permainan Benteng-bentengan.

Benteng atau benteng-bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua kelompok anak-anak. Dua kelompok ini akan saling berlawanan mempertahankan wilayahnya atau bentengnya. Pada dasarnya dari permainan ini akan dapat mengenal nilai-nilai budaya dan norma-noma serta rasa disiplin yang berakar pada kejujuran. Jadi, permainan tradisional merupakan latihan dasar motorik bagi anak usia dini yang berguna untuk pertumbuhan badan anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penyusun akan melakukan penelitian yang berjudul **"Efektvitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan."**

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan hasil observasi awal ditemukan berbagai fenomena antara lain:

1. Rendahnya perkembangan motorik kasar anak dalam setiap gerakan seperti berlari, meloncat, melompat dan menangkap.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan dan kepala dengan baik.

3. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak, karena anak tidak dapat menyeimbangkan badan saat berlari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah adalah rendahnya perkembangan motorik kasar anak dalam setiap gerakan seperti berlari, meloncat, melompat dan menangkap.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Seberapa besar pengaruh permainan Benteng-bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Benteng-bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

   Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat, kemampuan dan mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak dalam bermain, serta menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.

2. Bagi Guru

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan dalam memilih permainan dan alat peraga yang menarik bagi anak.

3. Bagi Sekolah

   Temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas guru dan mutu pendidikan serta tercapainya kompetensi yang diharapkan.

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.

5. Bagi Penulis selanjutnya

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

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab I butir 14 menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Adapun menurut Suryana (2013:47) menjelaskan, anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:7-8) menyetakan bahwa, anak usia dini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik dan

motorik, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak dan akhlak) sosial, emosional, intelektual dan bahasa juga berlangsung amat pesat. Oleh karena itu, usia dini (usia 0-8 tahun) juga disebut tahun emas atau *golden age*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia sejak lahir sampai usia delapan tahun. Usia dini disebut juga tahun keemasan (*golden age)*, pada usia ini perlu distimulasi agar aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Menurut Solehuddin dalam Masitoh (2012:7), karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, daya imajinasi tinggi dan senang berteman. Sedangkan menurut Suryana (2013:31), anak usia dini memiliki karakteristik yang unik yaitu:

> "1) Anak bersifat egosentris, pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu, rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung dengan apa menarik perhatiannya; 3) Anak bersifat unik, meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain; 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang diatas usianya, mereka

> tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek, anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman".

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu unik, sifatnya *egosentris*, suka berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu, memiliki daya konsentrasi pendek sehingga dibutuhkan kesabaran serta pemahaman dalam menghadapi anak.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan tiap aspek berjalan secara bersamaan dengan harmonis mengikuti irama perkembangan individu. Sumanto (2014:27) menyatakan bahwa, ada beberapa aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

> "1) Perkembangan Fisik (motorik), Perkembangan fisik (motorik) merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak; 2) Perkembangan Emosi, perkembangan pada aspek ini meliputi kemampuan anak untuk mencintai, merasa aman, berani, gembira, takut, marah, serta bentuk-bentuk emosi lainnya; 3) Perkembangan Struktur Kognitif, kognisi sebagai kapasitas kemampuan berfikir dan segala bentuk pengenalan; digunakan individu untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya; 4) Perkembangan Kognitif, berbeda dengan perkembangan struktur kognitif; 5) Perkembangan Psikoseksual; 6) Perkembangan Psikososial, aspek psikososial berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan struktur kognitif, perkembangan kognitif, perkembangan psikoseksual (kepribadian), perkembangan psikososial (kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan).

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Mulyasa (2012:48), mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

> "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Selanjutnya Yamin (2013:2) mengemukakan bahwa:

> "Hakekat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis dan menyenangkan".

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang

ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dilenggarakan melalui jalur formal, nonformal dan informal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Menurut Suyanto (2005:5), tujuan PAUD adalah:

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

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak agar kelak menjadi manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa serta membantu menyiapkan anak belajar di sekolah.

3. Konsep Motorik Kasar Anak

a. Pengertian Motorik

Perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas bisa dilihat. Motorik adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot. Pada anak, motorik atau gerakan terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut Syahara (2011:4) menjelaskan bahwa: Perkembangan motorik merupakan tingkah laku motorik yang terjadi secara terus menerus sepanjang siklus kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh tuntutan-tuntutan tugas, biologis individual dan juga lingkungan. Sedangkan menurut Sumanto (2014:28), Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus:

> "1) Perkembangan motorik kasar, kemampuan anak untuk duduk, berlari dan melompat. Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh proses kematangan anak; 2) Perkembangan motorik halus, merupakan perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu. Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik yaitu gerakan yang menunjukkan kerja otot. Perkembangan motorik terbagi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.

b. Pengertian Motorik Kasar

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia sebagaimana yang dijelaskan oleh Suyanto (2005:51), perkembangan motorik kasar meliputi otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti: berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Sedangkan menurut Samsudin (2008:15) motorik kasar adalah:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang menunjukkan otot-otot besar serta memerlukan tenaga yang kuat untuk melakukannya. Adapun gerakan dalam motorik kasar meliputi; gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif.

c. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Adapun tujuan perkembangan motorik kasar anak menurut Suyanto (2005:48) adalah untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi: 1) kekuatan (*strength),* 2) ketahanan *(endurance),* 3)

kecepatan (*speed)*, 4) kecekatan (*agility),* dan 5) keseimbangan (*balance)*. Sedangkan menurut Sumantri (2005:9) bahwa: tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar adalah:

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik kasar anak adalah untuk mengembangkan kekuatan, ketahanan, kecepatan, kecekatan dan keseimbangan sehingga memiliki rasa percaya diri, jujur dan sportifitas.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Kemampuan motorik setiap anak berbeda, pada umumnya anak yang mempunyai kemampuan motorik halus baik mengalami kemampuan motorik kasar yang kurang baik begitu sebaliknya. Menurut Caughlin dalam Sumantri (2005:103-106), 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 di atas papan keseimbangan kedepan, kebelakang dan kesamping; 3) melompat kebelakang dengan dua kali berturut turut; 4) melompat dengan salah satu kaki; 5) mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola; 6) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan; 7) mengayun tanpa bantuan; 8) menangkap

dengan mantap; 9) melompati tali setinggi lututnya tanpa menyentuh; 10) menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola, memantulkan, melambungkan atau menangkap, memukul bola dengan raket. Selanjutnya menurut Depdiknas (2008:18) menjelaskan:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar adalah aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Contoh; berdiri di atas satu kaki, menaiki, menuruni, berjalan lurus, berjijit, berjalan mundur, melompat, melakukan permainan dan mengayunkan satu kaki ke depan dan ke belakang.

e. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

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

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

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

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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan motorik kasar untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak seperti: meningkatkan perkembangan dan aktivitas organ tubuh anak, meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak.

4. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Melalui bermain anak-anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Menurut Adriana (2011:52), fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik.

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

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

b. Fungsi Bermain Bagi Anak

Menurut Adriana (2011:52), fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik.

Suryana (2013:148) menyatakan, bahwa pengembangan bermain sebagai strategi belajar anak yaitu sebagai berikut:

> "1) Belajar menulis dan membaca melalui bermain; 2) Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik, Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan; 3) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif, Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek; 4) Bermain Mengembangkan Kemampuan Afektif, Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya; 5) Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa, ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa; 6) Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial, Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak begaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak yaitu untuk merangsang perkembangan sensorimotor, intelektual, kreativitas, nilai moral dan bahasa anak.

c. Tujuan Bermain Bagi Anak

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Suryana (2013:37),

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

Sedangkan menurut Adriana (2013:46), bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mental anak.

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

d. Karakteristik Bermain

Yulsyofriend (2003:20) menyatakan, bahwa ada beberapa karakteristik bermain bagi anak yaitu sebagai berikut:

> "1) Bermain adalah sukarela, dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau diperintah oleh orang lain; 2) Bermain adalah pilihan anak, Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut bukan menjadi tegang atau stress; 4) Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasia atau imajinasi mereka; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, melalui bermain anak-anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Adapun menurut Adriana (2011:49) menyatakan, bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain yaitu sebagai berikut:

> "1) Energi esktra atau tambahan, bermain memerlukan energi tambahan, anak sakit kecil keinginannya untuk bermain; 2) Waktu, anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain; 3) Alat permainan, untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya; 4) Ruangan untuk bermain, ruangan tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur; 5) Pengetahuan cara bermain, anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya; 6) Teman bermain, anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain; 7) *Reward,* Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan.

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

e. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Ismail (2009: 15), bermain merupakan dunianya anak-anak. Melalui bermain anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan keprcayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak memakai alat (peraga). Sedangkan menurut

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

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

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

1. Sarana untuk membawa anak kealam bermasyarakat. Anak-anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya.
2. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Melalui bermain anak-anak akan lebih memahami dirinya satu sama lain serta mengenali permainan tersebut. Ketika anak mengalami kebingungan terhadap subjek tertentu maka anak dapat berfikir dan memecahkan permasalahan tersebut.
3. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Dalam bermain anak cenderung beimajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya, sehingga dapat mengembangkan kecerdasan otak kanan.

4. Dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain anak mengalami bermacam-macam perasaan seperti: sedih, senang, marah dan sebagainya.
5. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, iri hati dan sebagainya.
6. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku. Mereka mentaati peraturan yang berlaku sehingga mengurangi rasa egoentris terhadap anak tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak yaitu membantu mengembangkan kognitif anak sehingga membuka wawasan serta memperkaya cara berpikir anak. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas, menumbuhkan rasa percaya diri, memperoleh kegembiraan serta kesenangan bagi anak.

5. Konsep Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional banyak ragam dan macamnya, karena permainan tradisional itu diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Menurut Dwiyana, dkk (2001:15), permainan tradisional merupakan sarana yang kompleks dalam pembentukan jati diri pendukungnya, karena sifat dan nilai-nilai positif yang

dapat mempengaruhi daya pikir. Pada dasarnya dari suatu permainan akan dapat mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial serta rasa disiplin yang berakar pada kejujuran. Rasa sportifitas dan loyalitas sangat berkembang karena setiap peserta pemain ikut menentukan persyaratan, tatacara dan bentuk-bentuk permainan serta bertanggungjawab terhadap kelancaran permainan. Hal ini disebabkan karena jenis permainan yang cenderung mengikut sertakan banyak anggota bermain dan menumbuhkan rasa kooperatif, sosialitas serta solidaritas jika dibandingkan dengan permainan modern yang sebagian besar menjurus pada individualitas.

Jadi, permainan tradisional menjadi pendorong bagi perkembangan anak. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai sosial sehingga dapat menanamkan kejujuran serta rasa solidaritas yang tinggi.

b. Klasifikasi Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Adapun menurut Dwiyana, dkk (2001:16) menyatakan, bahwa ada dua pengelompokkan dalam permainan tradisional yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Anak-anak

Jenis permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak pada dasarnya adalah permainan dengan memakai peralatan yang sangat sederhana sekali dengan arti kata dapat dibuatnya sendiri atau berkelompok, kemudian mereka mempergunakan bersama pula. Cara permainan tradisonal itu dimainkan oleh anak-anak atau remaja, pada kenyataannya bersifat biologis menggerakkan seperti fisik dan tingkah laku serta daya tahan, karena permainan tersebut membutuhkan variasi gerak yang bersifat melatih kemampuan fisik yang dapat membentuk aspek jasmani. Hakekat dari permainan tradisional merupakan latihan dasar motorik yang berguna untuk pertumbuhan badan.

2. Permainan Remaja atau Orang Dewasa

Jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh remaja atau orang dewasa, biasanya bersifat hobi dan ada juga yang bersifat pertandingan, karena sebagian besar permainan tradsional dilakukan oleh anak-anak, maka beberapa jenis permainan yang dimainkan oleh orang dewasa sering disebut permainan rakyat atau permainan anak nagari.

Jadi, permainan tradisional diklasifikasikan menjadi 2 kelompok yaitu permainan anak-anak dan permainan remaja atau dewasa. Tujuan anak-anak melakukan permainan ini yaitu untuk latihan dasar motorik yang berguna untuk

pertumbuhan badan, sedangkan tujuan remaja atau orang dewasa melakukan permainan tersebut yaitu hanya untuk menyalurkan hobi dan bersifat hiburan.

c. Aspek Permainan Tradisional dalam Kehidupan

Pada dasarnya permainan jenis-jenis permainan tradisional itu mengandung aspek-aspek yang berdampak positif dalam pembinaan baik fisik maupun mental. Menurut Dwiyana, dkk (2001:18), ada beberapa aspek permainan tradisional dalam kehidupan yaitu:

1. Rekreatif

   Permainan yang bersifat rekreatif, permainan lebih ditekankan pada rasa atau nilai hiburan. Pada kegiatan permainan tradisonal umumnya dilaksanakan pada waktu senggang. Dalam permainan yang sifatnya hiburan ini masalah kalah atau menang tidak dipersoalkan, yang diutamakan baik oleh pemain atau penonton adalah rasa terhibur, sehingga tercapai kegembiraan bersama.

2. Edukatif

   Unsur pendidikan banyak terdapat pada permainan tradisional. Melalui permainan tradisional banyak hal-hal yang dapat dipetik yang sifatnya mendidik. Disamping diperkenalkan dengan keterampilan merancang alat bermain.

Aspek budaya tersebut pada gilirannya dapat beradaptasi dengan masyarakat lingkungan sosialnya.

3. Kompetitif

   Permainan yang bersifat kompetitif pelaksanaannya lebih ditekankan pada unsur pertandingan (*games*) untuk merebut kemenangan atau hadiah. Untuk mencapai perebutan kemenangan tersebut diperlukan bermacam teknik dan upaya. Teknik dan upaya itu berupa: ketangkasan, kecepatan, pandai bersiasat dan ketajaman pikiran dan semuanya itu tidak terlepas dari akar kejujuran.

4. Kreatif

   Bentuk refleksi yang merupakan wujud penerapan permainan tradisional adalah terbuka dan berkembangnya kreativitas.

   1) Segi produk; kemampuan untuk menghasilkan yang baru dalam hal permainan tradisional pada umumnya peralatan-peralatan permainan selalu dipakai hanya untuk sekali atau beberapa kali, untuk itu perlu pembaharuan pembuatannya
   2) Segi proses; dalam hal ini yang dinilai bukan bentuk produknya, tetapi diutamakan kreativitas memproses, sehingga alat bermain dapat dipakai, maka disini terlihat minat untuk berkreatif.

3) Segi pribadi; kreativitas mencerminkan keunikan individu. Seseorang yang kreatif menunjukkan kelancaran, kecekatan dan orisinalitas dalam gagasan, pemikiran dan prilaku.

Jadi, permainan tradisional merupakan suatu kegiatan sosialisasi budaya yang diturunkan secara tradisi yang memiliki aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam kehidupan seperti: rekreatif (memiliki nilai hiburan), edukatif (memiliki nilai yang mendidik), kompetitif (berupa pertandingan) dan kreatif (segi produk, segi proses dan segi pribadi).

6. Konsep Permainan Benteng-bentengan

a. Sejarah Permainan Benteng-bentengan

Benteng-bentengan merupakan sebuah nama permainan zaman dulu yang dimainkan oleh dua grup. Permainan ini menguji keberanian dan kelincahan para pemainnya. Menurut Askalin (2013:16) bahwa: Permainan Benteng-bentengan atau bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua kelompok anak-anak. Dua kelompok ini akan saling berlawanan memperahankan wilayahnya atau bentengnya.

Selanjutnya menurut Rachmat, dkk (2007: 68), Permainan Benteng-bentengan merupakan permainan anak Betawi sejak dahulu. Permainan Benteng-bentengan disebut juga tak benteng.

Dahulu belum banyak lampu penerangan seperti saat ini, anak-anak bermain pada malam hari memanfaatkan penerangan sinar bulan. Permainan ini paling banyak dimainkan saat bulan purnama. Permainan bentengan tidak memerlukan alat khusus dan dapat dimainkan di tanah lapang, halaman rumah atau halaman sekolah.

Permainan Benteng-bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki karakter unsur berlari dan berkejaran untuk dapat menguasai kandang lawan atau agar tidak dapat ditangkap oleh lawan. Permainan benteng-bentengan memerlukan kecepatan berlari, kecerdikkan dan kecekatan mengelak dari sentuhan lawan. Permainan benteng-bentengan tidak dibatasi oleh jumlah pemain, tetapi paling sedikit dilakukan oleh dua anak. Semakin banyak pemainnya, semakin seru permainan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas permainan benteng-bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua kelompok anak-anak. Permainan ini merupakan permainan anak betawi.

b. Pengertian Permainan Benteng-bentengan

Permainan benteng-bentengan merupakan salah satu permainan anak-anak. Permainan ini sekarang sudah tidak lagi menjadi permainan bagi anak-anak karena telah tergeser oleh

permainan modern. Permainan bentengan terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang atau boleh juga dilakukan menyesuaikan jumlah anak yang ada, serta tempat yang digunakan.

Permainan Benteng-bentengan memiliki ciri permainan dengan berlari dan dimainkan dalam waktu yang cukup lama. Unsur berlari sangat dominan, baik berlari untuk merangsang lawan keluar dari kandangnya maupun berlari untuk mengejar dan menangkap lawan. Unsur kerja sama antar teman satu tim juga diperlukan dalam penyusunan taktik untuk memenangkan pertandingan. Penanaman konsep taktik bermain akan dipengaruhi oleh kemampuan kognitif anak.

(http://download.portalgaruda.org/article.php?article=25567&val=446. 08 Juli 2015.

Menurut Askalin (2013:16), permainan Benteng-bentengan atau bentengan adalah permainan tradisonal yang dimainkan oleh dua kelompok anak-anak. Dua kelompok ini akan saling berlawanan mempertahankan wilayahnya atau bentengnya. Dalam permainan benteng-bentengan, dua kelompok akan menentukan satu tempat berupa tiang atau pohon atau lainnya sebagai daerah kekuasaannya atau bentengnya. Jarak benteng yang satu dengan yang lain berjauhan, namun harus terlihat oleh satu sama lain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan benteng-bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua kelompok yang terdiri dari 4-6 orang atau lebih masing-masing kelompok harus sama banyak.

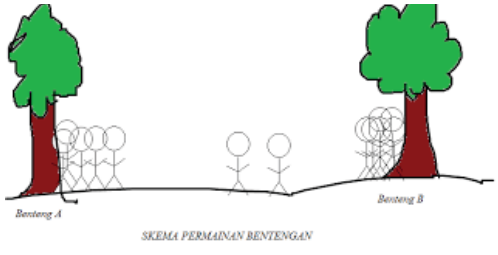
c. Peraturan Permainan Benteng-bentengan

Permainan benteng-bentengan dilakukan oleh dua kelompok. Sebelum permainan dimulai harus dibuat kesepakatan aturan main. Menurut Rachmat, dkk (2007:69) menyatakan bahwa, ada beberapa aturan main yang disepakati dalam permainan benteng-bentengan yaitu sebagai berikut:

> "1) Setiap kelompok harus menentukan satu benteng; 2) Benteng yang digunakan dapat berupa pohon, batu, tiang rumah, kayu atau bamboo; 3) Jumlah pemain setiap kelompok harus sama, dan; 4) Apabila salah satu lawan dapat menyentuh benteng lawan, kelompoknya dinyatakan menang; 5) Setelah aturan disepakati oleh kedua kelompok, diadakan undian atau suit. Undian dilakukan oleh salah seorang anak suit".

d. Cara Bermain Benteng-bentengan

1. Kedua kelompok melakukan undian (hompimpa)

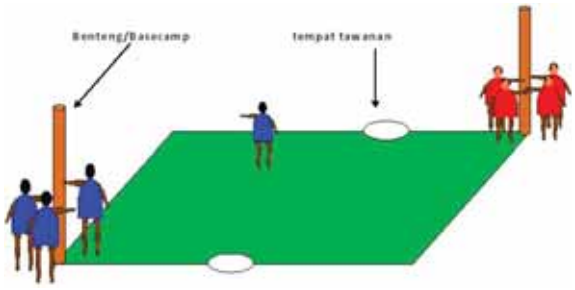


Gambar 1. **Skema Permainan**

2. Kelompok yang menang disebut buruan (B) dan kelompok yang kalah disebut pemburu (A)

Gambar 2. **Anggota kelompok saling menyerang**

3. Pemain B1 keluar dari benteng dikejar oleh pemain A1 disekitar kedua benteng. Pemain B1 dapat kembali ke dalam benteng jika tidak tertangkap pemain A1. Pemain A1 akan dikejar pemain B2, kalau A1 lelah, dia harus kembali dalam benteng dan diganti A2, sekiranya pemain kelompok B ada yang tertangkap oleh pemain kelompok A. maka pemain tersebut akan ditawan dalam benteng kelompok A. Permain dilanjutkan dengan kelompok A sebagai buruan dan kelompok B sebagai pemburu.



Gambar 3. **Tempat Tawanan**

4. Suatu saat akan terjadi salah satu benteng hanya dijaga oleh seorang pemain. Pemain tersebut bertugas membantu

menyelamatkan atau membebaskan teman-temannya yang ditawan dibenteng lawan.

5. Semua pemain bertugas merebut benteng. Bila ada salah seorang pemain yang bisa masuk menerobos benteng lawan tanpa tertangkap atau tersentuh penjaga benteng, maka kelompok tersebut menang.
6. Kedua kelompok kemudian berpindah tempat atau berpindah benteng. Kalah atau menangnya kedua kelompok ditentukan oleh hasil akhir berapa kali bisa merebut benteng lawan.

Gambar 4. **Pertukaran Benteng**

7. Tawanan saat ditawan dibenteng lawan boleh bergandengan tangan. Jadi, saat dibebaskan oleh teman sekelompoknya dengan cara menyentuh satu orang saja semua tawanan bebas dan selamat, kemudian berlari kembali ke benteng semula.
8. Saat akan mengejar musuh harus menjaga benteng kelompoknya dengan ketat karena bila terlena pasti benteng akan diterobos lawan.

9. Setiap pemain harus bisa mengendalikan emosi selama bermain.

e. Tujuan Permainan Benteng-bentengan

Adapun tujuan permainan benteng-bentengan yaitu sebagai berikut: 1) Melatih kerjasama atau kekompakan; 2) Melatih ketelitian; 3) Melatih tanggung jawab dan kerja keras; 4) Mengasah kecerdikan.

(http://www.slidershare.net/mithys/permaina-tradisional-39639830. 08 juli 2015.

Jadi, dalam permainan Benteng-betengan semua anggota kelompok harus saling kerja sama agar kelompok bisa mempertahankan Benteng atau wilayahnya masing-masing.

f. Manfaat Bermain Bentengan

Permainan benteng-bentengan dapat melatih anak dalam ketangkasan berlari, kecerdasan, ketelitian dan kewaspadaan. Menurut Rachmat, dkk (2007:73) bahwa:

> "Bermain bentengan dapat membantumu mengembangkan kemampuan motorik (gerak) sehingga menjadi lebih cekatan dan kuat. Tubuhmu juga akan menjadi sehat. Permainan ini juga mengembangkan kecerdasan karena kamu dituntut untuk membuat keputusan dan strategi. Selain itu, karena permainan ini dilakukan secara berkelompok maka memberi kesempatan untuk mencari teman, belajar memahami temanmu, dan menaati aturan sesuai kesepakatan".

Jadi, selain mengembangkan kemampuan motorik kasar, permainan Benteng-bentengan juga bermanfaat untuk melatih ketelitian, kewasapadaan dan belajar mengendalikan emosi anak.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian yang dibuat oleh Khasanah (2011) yang berjudul "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini." Penelitian ini menyatakan bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian selanjutnya adalah oleh Erwina Vita (2015) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Menggunakan Bantal Biji Di Taman Kanak-kanak Al Fauzan Di Kota Pariaman." Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa dari permainan bantal biji proses pelaksanaan pembelajaran, anak terlihat lebih aktif

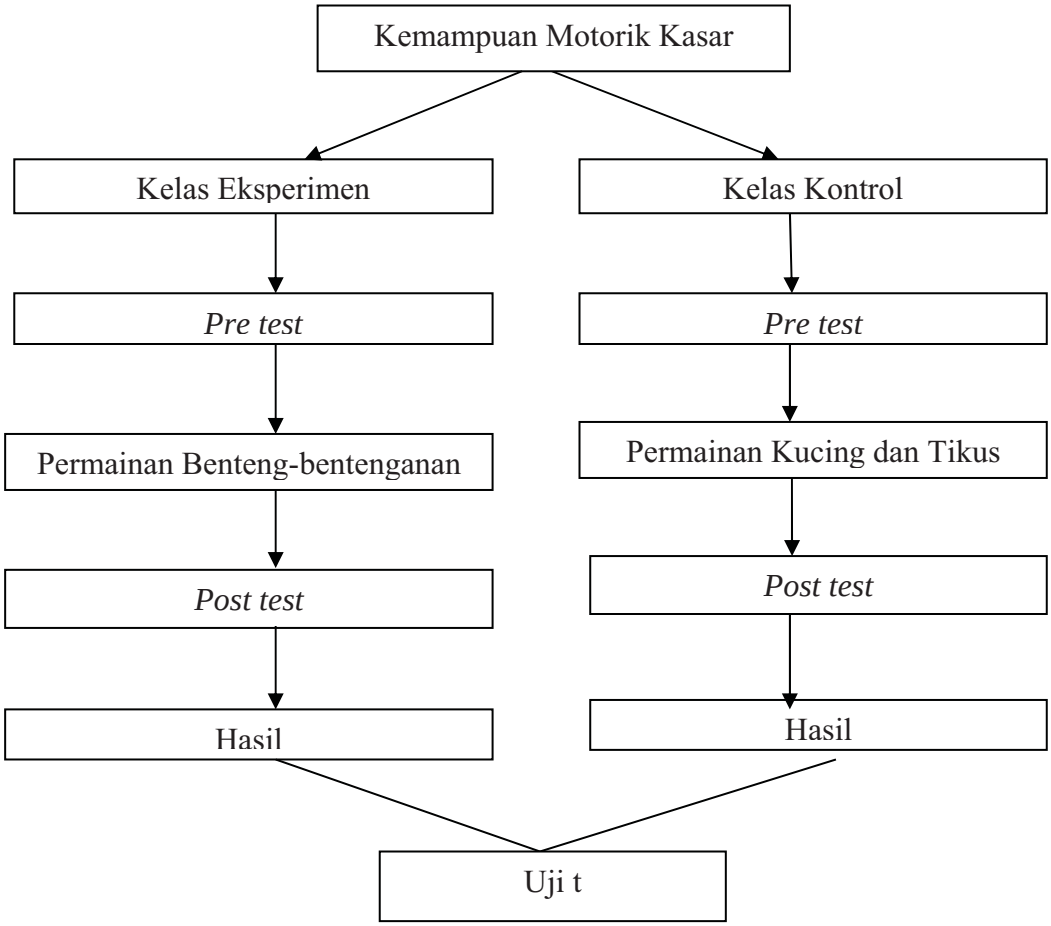
dalam bergerak dan mengembangkan motorik kasarnya. Bermain menggunakan bantal biji adalah bermain yang menggunakan media yaitu bantal biji yang dilakukan dengan cara melempar, menangkap, melambungkan bantal biji sambil berjalan dan berjalan sambil membawa bantal biji di atas kepala. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan lakukan adalah sama-sama menggunakan permainan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan permainan modern sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah menggunakan permainan tradisional.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini merupakan masa emas dalam menumbuh kembangkan berbagai potensi pada anak, baik kognitif, afektif, psikomotornya. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak dikembangkan melalui bermain. Bermain merupakan dunia anak untuk itu peneliti merasa kemampuan motorik kasar sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan Benteng-bentengan, sedangkan kelompok kontrol melakukan permainan Kucing dan Tikus. Selanjutnya diberikan *post test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing post test dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas maka kerangka konseptual Efektivitas Permainan Benteng-bentengan Terhadap Perkembangan

Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan di gambarkan sebagai berikut:



Bagan I. **Kerangka Konseptual**

D. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kajian teori dan kerangka

konseptual yang telah dikemukakan, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak terdapat efektivitas yang siginifikan dalam permainan Benteng-bentengan dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis Kerja (Hi) : Terdapat efektivitas yang siginifikan dalam permainan Benteng-bentengan dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Tarusan pada taraf nyata 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, Dian. 2013. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta

Askalin. 2013. *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Dwiyana, Sri Lisa, Aswil Roni dan Erni Edse. 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Depdiknas Jenderal Kebudayaan Museum Provinsi Sumatera Barat.

Hurlock, Elizabeth. 1978. *Child Develoment Sixth Edition*. Tjandrasa, Meitasari dan Muslichah Zarkasih. Dharma, Agus (ed). Jakarta: Erlangga.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Khasanah. 2011. *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini di TK Tunas Rimba I Semarang*. FIP:UNP.

Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.

Rachmat, dkk. 2007. *Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta Untuk Sekolah Dasar kelas 5*. Jakarta: Ganeca Exact.

Sudjana. 2004. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Prenada Media Group.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Siregar, Sofian. 2014. *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke 4). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke 15).Bandung: Alfabeta.

Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan.* Yogyakarta: CAPS (Center Of Academic Publishing Service).

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Suryana, Dadan. 22013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

Suyadi dan Ulfa, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Syahara, Sayuti. 2011. *Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Motorik.* UNP: Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: SUKABINA Press.

Vita, Erwina. 2011. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Menggunakan Bantal Biji di Taman Kanak-kanak Al Fauzan di Kota Pariaman*. FIP:UNP

Tim Penyusun Jurusan PG.PAUD FIP UNP. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Jurusan PG.PAUD*. Padang: Jurusan PG.PAUD FIP UNP.

Yamin, Martinis dan Jamilah SabriSanan. 2013. *Panduan PAUD.* Ciputat: Gaung Persada Press.

Yulsyofriend. 2009. *Permainan Membaca dan Menulis AUD.* Padang: Sukabina Press.

Jurnal Kependidikan, Volume 40, Nomor 2, November 2010. 08 Juli 2005. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=25567&val=446.

(http://www.slidehare.net/permainan-tradisional-39639830). 08 Juli 2015.

https://books.google.co.id/books?id=EcO40K9EQ7sC&pg=PT75&dq=permainan+bentengbentengan&hl=id&sa=X&ei=2vCbVfPBJojF0gSf_b3IDQ&ved=0CB0Q6AEwAg#v=onepage&q=permainan%20benteng-bentengan&f=false. 08 Juli 2015.

https://books.google.co.id/books?id=vsqOYqx3hvoC&pg=PA8&dq=permainan+benteng&hl=id&sa=X&ei=AVadVaHhNoHhuQTGkb6YDA&ved=0CC8Q6AEwBA#v=onepage&q=permainan%20benteng&f=false. 08 Juli 2015.