PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN ENGKLEK DI TK PERMATA BUNDA KECAMATAN MATUR KABUPATEN AGAM

SKRIPSI

DELVITA

NIM :2011/1107862

JURUSAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG PAUD)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN ENGKLEK DI TK PERMATA BUNDA KECAMATAN MATUR KABUPATEN AGAM

Nama : Delvita

NIM : 2011/11007862

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Rivda Yetti	1. .....
2. Sekretaris	: Elisc Muryanti, M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3. .....
4. Anggota	: Dra. Zulmiyanti, M.Pd	4. .....
5. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	5. .....

ABSTRAK

Delvita. 2013: Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di TK Permata Bunda Kecamatan Matur Kabupaten Agam. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B2 di TK. Permata Bunda, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini disebabkan metode dan kreatifitas guru dalam mengembangkan motorik kasar anak kurang diaplikasikan secara optimal. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan mengaplikasikan Permainan engklek.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimanakah permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas B2 di TK. Permata Bunda.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B2 TK. Permata Bunda tahun pelajaran 2012/ 2013 sebanyak 15 orang anak.

Manfaat penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam motorik kasar anak melalui permainan engklek dengan anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan kemampuan motorik kasar anak sedikit berkembang, pada pelaksanaan siklus I dan siklus II kemampuan motorik kasar anak meningkat dan berkembang dengan optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkcan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul " Permainan Engklek ".

Tujuan penulisan proposal ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi dijurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan proposal ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan , pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materi. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dra. Rivda Yeti selaku Dosen Pembimbing I yang telah melakukan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini.
2. Elise Muryanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah melakukan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini.
3. Kedua Orang tuaku yang tersayang dan serta teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

4. Suamiku yang tersayang beserta anakku tercinta yang selalu mendampingi peneliti untuk membuat proposal ini.
5. Ibu TK Permata Bunda yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan proposal ini.
6. Adikku, Ismarila Martha Sari Lestari yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini

Akhirnya peneliti menyadari bahwa proposal ini pada tahap sempurna ,untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan proposal ini, semoga proposal ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI i
PENGESAHAN ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GRAFIK ix
DAFTAR LAMPIRAN x
DAFTAR BAGAN xi
DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Pembatasan Masalah 4
D. Perumusan Masalah 4
E. Tujuan Penelitian 4
F. Manfaat Penelitian 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA 6
A. Landasan Teori 6
1. Konsep Anak Usia Dini 6
2. Pendidikan Anak Usia Dini 8
3. Motorik Kasar Anak Usia Dini 10
4. Konsep Bermain 14
5. Alat Permainan 20
6. Permainan Engklek 22
7. Hubungan Permainan Engklek dengan Motorik Kasar 24
B. Penelitian yang Relevan 25
C. Kerangka Berfikir 25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 27
A. Jenis Penelitian 27
B. Subjek Penelitian 27
C. Prosedur Penelitian 28
D. Definisi Operasional 34
E. Instrumentasi 35
F. Teknik Pengumpulan Data 36
G. Teknik Analisis Data 36
H. Indikator Keberhasilan 37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38

A. Deskripsi Data 38
1. Kondisi Awal 38
2. Siklus I 41
3. Siklus II 56
B. Analisis Data 71
C. Pembahasan 73

BAB V PENUTUP 77
A. Kesimpulan 77
B. Implikasi 77
C. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 1 Kondisi Awal Motorik Kasar Anak (sebelum tindakan 38

Tabel 2 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus 1 pertemuan 1 43

Tabel 3 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus 1 pertemuan 2 46

Tabel 4 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus 1 pertemuan 3 50

Tabel 5 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....53

Tabel 6 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus II pertemuan 1.....57

Tabel 7 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus II pertemuan 2.....61

Tabel 8 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus II pertemuan 3 65

Tabel 9` Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan) 68

Tabel 10` Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek (kriteria sangat tinggi) 70

DAFTAR GRAFIK

halaman

Grafik 1 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui kondisi awal (sebelum tindakan) 40

Grafik 2 ` Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus I pertemuan 1 44

Grafik 3 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus 1 48

Grafik 4 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada siklus I pertemuan 3 52

Grafik 5 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak yang sangat tinggi siklus I pertemuan 1,2,3, ... 54

Grafik 6 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek pada setelah tindakan siklus II pertemuan 1 58

Grafik 7 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus II pertemuan 2 63

Grafik 8 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek setelah tindakan siklus II pertemuan 3 67

Grafik 9 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak yang sangat tinggi siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan 69

Grafik 10 Hasil observasi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan Engklek (kriteria sangat tinggi) 71

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran

1 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I pertemuan 1 79
2 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I pertemuan II 80
3 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I pertemuan III 81
4 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II pertemuan I 82
5 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II pertemuan II 83
6 Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II pertemuan III 84
7 Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Siklus I (sebelum tindakan) 85
8 Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Siklus I (pertemuan III).....86
9 Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Siklus I (pertemuan III).....87
10 Foto Kegiatan Anak 88

DAFTAR BAGAN

Bagan **halaman**

Bagan 1 Kerangka Berfikir..... 26
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas 29

DAFTAR GAMBAR

Gambar lampiran

Gambar 1 Siklus I permainan Engklek 88
Gambar 2 Media siklus 2 permainan Engklek 88
Gambar 3 Suklus I Guru mencontohkan cara bermain Engklek 89
Gambar 4 Siklus I Salah satu anak mencoba melakukan permainan Engklek 89
Gambar 5 Siklus I Anak melakukan suit untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu melakukan permainan 90
Gambar 6 Siklus I anak bermain suit 90
Gambar 7 Siklus II Anak melakukan suit 91
Gambar 8 Siklus II Anak Melakuka Suit secara bergantian 91
Gambar 9 ` Siklus I anak mencoba melakukan permainan 92
Gambar 10 Siklus II anak melakukan permainan 92
Gambar 11 Siklus II anak sudah mampu melompat dalam kotak sesuai arah permainan Engklek dengan benar 93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar),sosio emosional (sikap prilaku dan agama) bahasa dan komunikasi,sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 butir 14 menyatakan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah satu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anaksejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak merupakan aset bangsa yang akan menentukan baik buruknya masa depan bangsa,merupakan suatu keharusan bagi kita bersama memberikan hak-hak anak sedini mungkin agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Usaha yang dilakukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak tersebut dengan memberikan pendidikan yang berkuwalitas.

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai

stimulitas terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosialnya.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dimasa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian,sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini.

Pengembangan kemampuan otak dianggap suatu hal yang sangat penting, akan tetapi perlu diingat bahwa kemampuan lain seperti perkembangan kognitif, bahasa, nilai-nilai moral, sosial emosional dan perkembangan fisik baik motorik halus maupun motorik kasar juga harus diperhatikan, karena seluruhnya akan memberikan daya dukung yang sama terhadap pengembangan kemampuan otakanak tersebut.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Anak usiadini pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.

Pada umumnya, anak usia dini belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku sekolah dasar. Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan perlu dilatih sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Melalui gerak dasar motorik khususnya motorik kasar diharapkan anak akan dapat menemukan suatu makna yang sangat penting dalam kehidupannya.Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa perkembangaan anak usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitarnya. Stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan observasi lapangan yang peneliti lakukan di TK Permata BundaKecamatan Matur Kabupaten Agam, ternyata kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Didalam melempar anak masing sering tidak tepat pada sasaran. Ketika melakukan lompatan anak masih belum memiliki keseimbangan serta lompatan yang dilakukan masih belum optimal. Didalam melompat anak hanya mampu melakukan sejauh 30 cm, padahal di usia 5 tahun anak harus mampu melompat sejauh 50 cm. Hal ini disebabkan karena metode dan kreatifitas guru dalam mengembangkan motorik kasar anak kurang diaplikasikan secara optimal.

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Di TK Permata Bunda". Diharapkan melalui permainan ini kemampuan motorik kasar anak akan berkembang dengan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditentukan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam melempar
3. Rendahnya kemampuan anak dalam melompat
4. Permainan yang digunakan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak belum variatif, serta
5. Alat permainan yang digunakan masih monoton belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti lebih efektif, efisien, terarah dan dapat di kaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah.adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik kasar anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan dari permasalahan ini adalah "Bagaimanakah permainan engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak di TK Permata Bunda".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak

   Permainan ini diharapkan menjadi salah satu alternatif permainan yang disenangi anak dan dapat meningkatkan motorik kasar anak

2. Bagi guru

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam membantu menanggulangi berbagai permasalahan anak yang berkaitan dengan motorik kasar anak.

3. Bagi Peneliti

   a. Menambah wawasan peneliti tentang peningkatan motorik kasar anak melalui permainan engklek.

   b. Menambah wawasan tentang metode dan teknik mengajar untuk anak TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian

Anak usia dini menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional ialah anak sejak lahir sampai enam tahun,*national association for the education of young children (NAEYC)* membagi anak usia dini 0-3 tahun,3-5 tahun,dan 6-8 tahun.

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, *(family child care home)*, pendidikan pra sekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992, Bab I pasal 2 ayat (1) dinyatakan bahwa pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami anak.

Jamaris (2006: 6) mengemukakan perkembangan fisiologi anak TK yang berusia 4-6 tahun memiliki energi yang tinggi. Energi ini dibutuhkan untuk melakukan berbagai macam kegiatan yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan sfisik, terutama yang berhubungan dengan motorik kasar, seperti berlari, melompat, melempar bola, bergantung dan menendang bola.

Hidayani (2008:42) mengemukakan perkembangan motorik anak usia dini adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh.Dalam perkembangan motorik, unsur yang menentukan adalah otot, saraf, dan otak, ketiga unsur tersebut melaksanakan tugas sesuai dengan peranan masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas dapat disipulkan unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, dan saling melengkapi antar yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna.Selain mengandalkan kekuatan otot kesempurnaan otak juga menentukan keadaan. Anak yang perkembangan ototnya mengalami gangguan maka akan kelihatan kurang terampil dalam melakukan berbagai macam gerakan.

b. Karakteristik anak usia dini

Suyanto (2005:6) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik,tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiapanak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan,bakat dan minat sendiri.

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

1) Anak itu bersifat egosentris:anak cendrung melihat dam memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri
2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar:rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi,tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya

3) Anak adalah makhluk sosial: mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya
4) Anak bersifat unik: anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapasitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain
5) Anak umumnya kaya dengan fantasi; hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya
6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek: anak slalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain,kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

Pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang terlahir dengan potensi yang berbeda yang merupakan makhluk social dan memiliki kelebihan dan bersifat unik, dan juga memiliki ras ingin tahu yang tinggi.

2. Pendidikan anak usia dini

a. Pengertian

Asmawati,dkk (2008:2.23) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seorang anak anak dan pendidikan dimasa ini sangat menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga suatu bangsa. UU No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 butir 14 menyatakan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mamiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dan suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada anak untuk memberikan rangsangan pendidikan.

b. Tujuan

Depdiknas (2003:4) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sujiono (2005:42) juga menyatakan bahwa tujuan dari anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini

c. Manfaat

Sujiono (2005:46) menyatakan manfaat dari anak usia dini adalah memberi stimulatis kultural kepada anak dan merupakan ekspresi dari stimulus cultural. Menurutbyrnesdalam Felicia (2011:1),menyatakan dari manfaat

PAUD adalah akan memberikan persiapan anak menghadapi masa-masa ke depannya, yang paling dekat adalah menghadapi masa sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari PAUD adalah memberikan stimulus cultural dan persiapan anak menghadapi masa-masa kedepannya yang akan datang.

3. Motorik Kasar Anak Usia Dini

a) Pengertian Motorik Kasar

Sujiono (2008:1.13) menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang lebih membutuhkan sebagian besar anggota tubuh anak, oleh sebab itu biasanya lebih membutuhkan tenaga karna melibatkan otot-otot besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga membutuhkan koordinasi kelompok otot-otot yang tertentu yang dapat membuat mereka meloncat.

Sumantri (2005:98) juga mengemukakan motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktifitas dengan mempergunakan otot-otot besar. Kemempuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar, kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Gorden dan Browne dalam Moeslichatoen (1999:16) keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian basar tubuh. Dengan menggunakan berbagai macam koordinasi kelompok otot-ototertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, dan meloncat. Koordinasi

keseimbangan, ketangkasan, kelenturan kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.

Anak usia Taman Kanak-kanak tidak lagi direpotkan dengan berbagai kegiatan jasmani yang bersifat dasar, seperti bagaimana agar dapat berdiri dengan baik. Padamasa ini tugas perkembangan jasmani anak ditekankan pada koordinasi gerakan tubuh seperti berlari, melompat, bergantung, melempar dan mengkap, serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar (Jamaris,2003:6)

Sumantri (2005:98-99) motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar, kemampuan dari penggunaan otot-otot besar yang tergolong pada kemampuan gerak dasar anak. Selanjutnyakemampuan gerak dasar dapat dibagi atas tiga kategori yaitu:

1) Gerak non lokomotor, yaitu suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, seperti memeluk, membengkokkan badan, membungkuk, menarik mendorong, meregang memutar, mengayun, memilin, mengangkat merentang, merendahkan tubuh dan lain-lain.

2) Gerak lokomotor, yaitu gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lainnya. Kedalam keterampilan ini termasuk gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, hop, berderap, skip, slide, dan sebagainya.

3) Gerakan manipulatif, gerakan memanipulative biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan seorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda diluar dirinya.

Pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik kasar adalah bentuk kegiatan gerakan tubuh yang mempergunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh badan yang bersifat gerak dasar,gerakan dasar tersebut dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, sehingga anak dapat belajar untuk, melompat, merangkak, dan menjaga keseimbangannya, serta dapat mengembangkan berbagai bentuk atau karakteristik anak.

b) Tujuan

Sujiono (2008 : 1.13) menyatakan dari tujuan motorik kasar adalah untuk mengkordinasikan sebagai besar dasar otot-otot kasar anak yang memerlukan tenaga. Hidayani (2007.8.7) merupakan tujuan motorik kasar adalah untuk melatih keseimbangan tubuh seperti skeping, melompat-lompat dengan bola besar (hoping) atau loncat tali.

Berdasarkan dari ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan motorik kasar adalah untuk melatih keseimbangan tubuh dan mengkoordinasikan sebagai otot-otot kasar pada anak.

c) Karakteristik

Sujiono (2008 :1.13) menyatakan bahwa karakteristik motorik kasar adalah lebih melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Bentukan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang berguna bagi kehidupan kelak.

Depdiknas (2007 : 5) menyatakan karakteristik perkembangan motorik anak usia dini adalah mengendalikan gerakan otot-otot besin seperti berdiri diatas satu kaki selama 5-10 detik, berjalan pada garis lurus, serta berjalan dengan berinjit sejauh 3 meter dan meloncat dari ketinggian 30-50 cm, berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

d) Manfaat Motorik kasar

Sujiono (2008:1.13) menyatakan motorik kasar adalah untuk pengembangan otot-otot kasar yang dapat membuat anak meloncat, memanjat, berlari serta berdiri dengan satu kaki.Bahkanada juga yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit.

Samsudin (2005:11) menyatakan bahwa motorik kasar adalah untuk penguasaan keterampilan yang yang melibatkan otot-otot besar yang mampu menampilkan tugas motorik dengan tingkat keberhasilan tertentu seperti berlari, meloncat, dan berdiri diatas satu kaki.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari motorik kasar adalah untuk penguasaan keterampilan yang melibatkan otot-otot besar bahkan melakukan hal-hal yang lebih sulit pada tingkat keberhasilan tertentu seperti meloncat, berlari dan berdiri atas satu kaki.

e) Faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak usia dini

Hidayani (2007 :8.7) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar AUD adalah gizi, pengasuhan, serta perbedaan latar budaya. Serta dukungan dari lingkungan sangat dibutuhkan dan perbedaan jenis kelamin.

Sujiono (2008 :1.5) menyatakan faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah faktor lingkungan dan jenis kelamin, karena anak perempuan lebih sering melatih keterampilan yang membutuhkan keseimbangan tubuh seperti permainan melompat tali, anak laki-laki sering melatih keterampilan melempar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah faktor lingkungan, faktor gizi dan jenis kelamin.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Hurlock (1997:83) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan

secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Musfiroh,(2008:13) menyatakan bahwa bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor dari tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas.

Montololu dalam Kamtini (2005:1,3), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegian yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk mengembangkan daya pikir motorik, kognitif, kreatifitas, dan sosial pada anak. Disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran anak.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoenan (1999:32) menyatakan bahwa: tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, menncari cara baru.

Selengkapnya menurut Depdiknas (2002:56) tujuan bermain adalah:

1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya

2) Melatih kemampuan lingkungan

3) Mengembangkan kemampuan sosial seperti: pembina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman. Dalam mengambil gambar anak dapat saling berkomunikasi dengan temannya.

4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. Anak membantu teman yang belum mengenal angka.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik kognitif, bahasa, psikomotor, emosi dan sosial anak.

c. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan sarana mengubah kekuatan potensi didalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta merupakan penyaluran energi yang baik bagi perkembangan anak. Menurut Montolalu (2008:2.4) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1) Bermain adalah suka rela. Dikatakan sukarela karena kegiatan bermain didorong oleh motifasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh diri anak apabila memang hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau diperintahkan 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 aktifitas itu sudah bukan lagi merupakan aktifitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau nonplay.

3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktifitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.

Suryadi (2006:7) menyatakan karakteristik bermain adalah:

1) Bermain menuntut pelaku untuk aktif secara fisik maupun mental.

2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan mengasyikkan dan menggairahkan.

3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan diri sendiri.

4) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya.

5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.

Pendapat ahli diatas karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara individu ataupun berkelompok yang dilakukan dengan suka rela atau tanpa paksaan dan menyenangkan bagi anak.

d. Manfaat Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya melalui bermain, dengan bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi.

Menurut Mulyadi (2004:61) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1) Manfaat fisik, bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tubuh dan berkembangnya semakin besar.

2) Manfaat terapi, membantu anak mengekspresikan perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutannya dan mengatasi masalah konflik dan kecemasannya

3) Manfaat edukatif melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal yang berhubumgan dengan bentuk, warna, ukuran dan tekstur suatu benda.

4) Manfaat kreatif, emberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak.

5) Pembentukan konsep dari melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangat banyak sekali bagi anak. Selainmengembangkan fisik, juga bermanfaat untuk terapi dan mendidik anak agar jadi lebih kreatif, mengenal berbagai konsep juga agar anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya serta lingkungannya sehingga terbentuklah moral yang baik dari diri anak.

Sedangkan menurut Diknas (2001.18) adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan keterampilan anak.

2) Mengaktifkan semua panca indra anak.

3) Meningkatkan kemandirian pada anak.

4) Memenuhi keingintahuan.

5) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah.

6) Memberikan motifasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.

7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan, kemandirian, keingintahuan anak. Dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga menimbulkan kesenanggan bagi anak. Bermain juga untuk menumbuhkan fisik anak, mengembangkan pengetahuan yang baru bagi anak dan mengembangkan sosial dan moral anak.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Tedjasaputra (2001:61) APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan ditujukan kepada anak usia prasekolah, alat tersebut aman bagi anak, anak terlibat secara aktif, sifatnya konstruksif.

Menurut Pariwara (2001:16) Aneka Permainan Anak, siswa dapat bermain sambil berolah raga, dan turut serta melestarikan budaya nasional.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah alat permainan edukatif adalah: alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (untuk anak prasekolah) dimana berguna untuk merangsang, mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas dan berolah raga,asal alat-alat permainan itu memenuhi kriteria alat bermain, misalnya: aman bagi anak, tidak berbahaya bagi anak dan lain sebagainya.

b. Tujuan

Kamtini (2005:61) tujuan alat permainan adalah merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas. Alat permainan ini tidak hanya permainan produksi pabrik saja, bisa apa saja asal memenuhi kriteria alat permainan anak.

Eliyawati (2005:63) menyatakan tujuan alat permainan adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak secara keseluruhan.

Pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak secara keseluruhan.

c. Karakteristik

Eliyawati (2005:63) menyatakan karakteristik alat permainan adalah dapat digunakan dengan berbagai cara, aman dan tidak berbahaya, dirancang untuk mendorong dan kreatifitas, serta bersifat konstruksif atau ada suatu yang dihasilkan serta mengandung nilai pendidikan. Tedjasaputra (2001:61) menyatakan karakteristik alat permainan adalah alat tersebut aman bagi anak. Anakterlibat secara aktif, sifatnya konstruksif.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan adalah aman bagi anak, berguna bagi pendidikan serta bersifat konstruksif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

d. Manfaat

Suyanto (2005:148) menyatakan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang komplit. Alat permainan anak tidak harus mahal bahkan dapat diperoleh dari benda-benda yang dipakai.

Nirwana,dkk (2005:119) menyatakan manfaat alat permainan adalah perantara atau pengantar. Dalamproses komunikasi alat permainan mengantarkan atau membawa informasi ke sipenerima informasi. Sedangkan penerima informasi adalah anak didik.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan adalah untuk memudahkan anak untuk belajar memahami sesuatu yang dapat mengantarkan atau membawa informasi kepada sipenerima.

6. Permainan engklek

a. Pengertian Permainan Engklek

Menurut Pariwara (2001:16) Permainan engklek merupakan suatu permainan yang berfungsi untuk melatih motorik kasar anak, permainan engklek ini terdiri dari gaco pecahan gendeng/ yang dipegang anak dan anak akan membawa koin tersebut untuk melompat dalam bidang yang telah

ditentukan dengan satu kaki yang mana jarak gaco yang ditentukan di atas permukaan tanah ditentukan oleh guru, dengan kegiatan tersebut maka motorik kasar anak akan tetap terus berkembang. Permainan Engklek adalah suatu permainan tradisional.

b. Bahan – bahan Permainan Engklek

Tikar yang bergambar binatang ternak, alatnya koin

c. Cara Permainan Engklek

Permainan engklek ini dimainkan secara perorangan, dan bisa juga kelompok. Kelompok dibagi dua dan masing-masing kelompok mempunyai ketua. Sebelum bermain guru membentuk bidang dipermukaan tanah dan mencoba menerangkan bagaimana aturan permainan engklek tersebut. Setelah itu koin dilempar untuk menandakan siapa yang bermain duluan.

Caranya koin dilempar ke bidang yang telah dibentuk, apabila gaco tidak tepat pada bidang yang telah ditentukan maka permainan diganti kekelompok lawan. Begitujuga seterusnya. Adapun disini anak dengan aturan melompat dengan satu kaki dan harus tepat pada bidang yang telah disediakan dan tidak boleh terkena garis. Permainan dilakukan secara perlombaan untuk memotivasi anak dalam melakukannya. Kegiatan ini bisa dilakukan satu kali dalam seminggu.

Cara atau Aturan Permainan Engklek :

a. Pemain diundi atau di (hompimpa) dan bermain secara bergiliran.

b. Permainan dimulai dengan melempar koin ke bidang satu dan melakukan gerakan engklek (gambar 1, gambar 2, gambar 3).

c. Jika pemain berhasil melalui semua bidang dengan baik maka pemain berhak pemain berhak mendapatkan ”bintang” (gambar 4).

Skor dihitung dari banyaknya sawah yang didapat.

7. Hubungan permainan engklek dengan motorik kasar

Adapun hubungan permainan engklek dengan motorik kasar adalah disaat anak melompat sambil membawa gaco saat melakukan permainan bisa meningkatkan motorik kasar anak yang melibatkan otot-otot besarnya.

Hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak terutama dalam proses pembalajaran yang menggunakan metode permainan karena bermain sangat disenangi oleh anak,dengan demikian melalui permainan engklek dapat

memotivasi anak dalam melakukan kegiatan yang melibatkan otot besar anak atau motorik kasar.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Novenia Usman (2011) yang berjudul "Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat simpai di TK Asmaul Husna Air Dingin Padang". Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa melalui permainan melompat simpai, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan.

Miswen Hasan (2008) dengan judul "Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang". Hasil penelitian adalah kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang

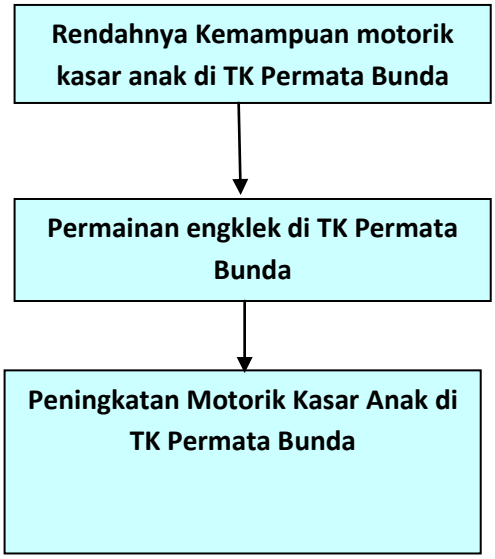
Kedua penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan motorik kasar anak namun menggunakan media dan cara yang berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak,karena anak bisa berlari dan melompat. Pelaksanaan kegiatan

pembelajaran dapat dijembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak.

Jadi dapatlah disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak yang dapat dilakukan dan dinikmati oleh anak secara bersama



Bagan 1
Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sesuai dengan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek sebagai berikut :

1. Masalah tentang kemampuan motorik kasar anak sering sekali muncul seperti anak kurang mampu untuk melompat lurus dan dengan baik dan benar, sehingga kesulitan menggunakan otot-otot besarnya.
2. Permainan engklek merupakan suatu permainan yang bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
3. Melalui permainan anak mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan peningkatan.
4. Permainan engklek bisa meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak.

B. Implikasi

Permainan engklek adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak karena dari hasil penelitian permainan engklek telah berhasil meningkatkan kemampun motorik kasar anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama disaat anak melompat sesuai dengan arah yang ditentukan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Disaran kepada peneliti TK untuk mencobakan permainan engklek sebagai strategi yang dapat meransang kemampuan motorik kasar anak secara langsung pada proses pembelajaran.
2. Kepada pihak TK Permata Bunda hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan motorik kasar anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya peneliti lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meransang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
4. Disarankan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang kemampuan motorik kasar anak melalui permainan dan media pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Aqip, Zainal. 2006 *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rama Widya

Asmawati, dkk. 2008 *Pendidikan Anak Usia Dini*: Bumi Aksara

Arikunto Suharsimi. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Aisyiah,Siti. 2007.*Pengembangan dan Konsep Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka

Bentri, Alwen. 2005.*Penelitian Meningkatkan Motorik Kasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Depdiknas. 2002. *Pengelolaan Kelompok Bermain.* Jakarta. Depdiknas

_____2003. *Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.*Depdiknas

_____2007. *Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*: Depdiknas

_____2010. *Kurikulum Taman kanak- kanak.*Jakarta: Depdiknas

Eliyawati, Cucu.2005. *Pemelihan dan Pengembangan Sumber Belajar AUD.* Jakarta:
Depdiknas

Felisa. 2011.*Manfaat PAUD*. Jakarta: Erlangga

Hartati. 2005. *Karateristik Anak Usia Dini.* Bumi Aksara

Hasan, Miswen. 2008. *Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang*. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Hidayani. 2007. *Faktor Faktor Gizi.* Jakarta: Universitas Terbuka

Hurlock,B,Elizabeth. 1997. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Jamaris, Martini. 2003.*Meningkatkan Motorik Kasar*. Skripsi UNP Tidak diterbitkan.

Kamtono, Kamtini. 2005. *Tujuan Alat Permainan.*Jakarta: Bumi Aksara