

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN ULAR NAGA DI TK RAHMAH ABADI KELAS B5
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Dalam Rangka Memenuhi Gelar Sarjana pada Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

**SISCA MEMORY
70867/2005**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga Di TK Rahmah Abadi Kelas B5 Kecamatan Lubuk Begalung Padang

Nama : Sisca Memory

NIM/TM : 70867/ 2005

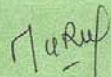
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



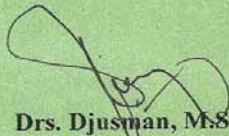
Dra. Syur'aini, M.Pd
Nip. 19560901 198602 1 001

Pembimbing II



Drs. Djusman, M.Si
Nip. 19560901 198602 1 001

Ketua Jurusan



Drs. Djusman, M.Si
Nip. 19560901 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

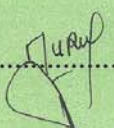
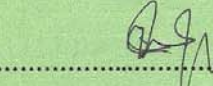
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui
Permainan Ular Naga Di TK Rahmah Abadi Kelas B5
Kecamatan Lubuk Begalung Padang

Nama : Sisca Memory
NIM/TM : 70867/ 2005
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Syur'aini, M.Pd	1 
2. Sekretaris	: Drs. Djusman, M.Si	2 
3. Anggota	: Dra. Nurmi Pangeran, M.Pd	3 
4. Anggota	: Ismaniar, S.Pd, M.Pd	4 
5. Anggota	: Dra. Wirdatul' Aini, M.Pd	5 

ABSTRAK

Sisca Memory : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga di TK Rahmah Abadi Kelas B5 Kecamatan Lubuk Begalung Padang

Penelitian ini berawal dari masih banyaknya anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang dengan optimal di TK Rahmah Abadi Padang. Adapun tujuan penelitian ini untuk melihat apakah permainan ular naga dapat meningkatkan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan ditempat dan berpindah, untuk itu dilakukan suatu penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang mana dalam satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Sbjek penelitian ini adalah anak TK Rahmah Abadi tahun ajaran 2010-2011, khususnya kelompok B5 yang berjumlah 19 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi dan dokumentasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan table distribusi frekuensi.

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa dalam siklus I dan II kemampuan motorik kasar anak meningkat dalam melakukan gerakan ditempat dan berpindah melalui permainan ular naga di TK Rahmah Abadi. Saran hendaknya para pendidik memberikan permainan yang bervariasi untuk meningkatkan motorik kasar anak.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permianan Ular Naga Di TK Rahmah Abadi Kelas B5 Kecamatan Lubuk Begalung Padang adalah asli, murni, gagasan dan rumusan saya sendiri.
2. Di dalam karya tulis ini, hasil karya orang kutip secara tertulis dan di cantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dan menuliskan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.



ang, Mei 2011
g menyatakan,

Sisca Memory
2005/70867

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkannya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga di TK Rahmmah Abadi Kelas B5 Kecamatan Lubuk Begalung Padang”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan sesuai dengan ilmu yang dimiliki, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan isi skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dra. Syur'aini, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Drs. Djusman, M.Si selaku pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan, pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Drs. Djusman, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
4. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, April 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Pemecahan dan rumusan masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas	5
F. Pertanyaan Penelitian.....	5
G. Kegunaan Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Perkembangan Motorik Kasar PAUD	8
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	16
3. Definisi Permainan.....	17
4. Manfaat Permainan	19
5. Karakteristik Permainan.....	22
6. Permainan Ular Naga.....	22
B. Kerangka Konseptual.....	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
D. Alat Pengumpulan Data dan Jenis Data.....	29
E. Teknik analisis Data.....	30
F. Prosedur Penelitian	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	3
2. Tabel 2. Kemampuan Motorik Kasar Anak TK B	12
3. Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal.....	35
4. Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Permainan Ular Naga	38
5. Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Permainan Ular Naga Melakukan Kegiatan Gerakan Berpindah	39
6. Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga Setelah Tindakan Siklus II	47
7. Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Berpindah Setelah Tindakan Siklus II.....	48
8. Tabel 8. Hasil Kesimpulan Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga	51

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual.....	26
2. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	28
3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus Pertama	35
4. Kemampuan Anak Melakukan Gerakan di Tempat.....	39
5. Kemampuan Anak dalam Melakukan Gerakan Berpindah	40
6. Kemampuan Anak dalam Melakukan Gerakan di Tempat.....	48
7. Kemampuan Anak dalam Melakukan Gerakan Berpindah	49
8. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga	52

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Lembaran Observasi
2. Lampiran 2. Kisi-kisi
3. Lampiran 3. SKH
4. Lampiran 4. SKM
5. Lampiran 5. Rangkuman Penilaian
6. Lampiran 6. Petunjuk Pengisian Lembaran Observasi
7. Lampiran 7. Dokumentasi
8. Lampiran 8. Surat Keterangan
9. Lampiran 9. Rekomendasi
10. Lampiran 10. Izin Penelitian

B A B I

P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang.

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social-emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya perkembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut Depdiknas tahun 2003, menyatakan bahwa:

Undang Undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1 butir 14) disebutkan lebih lanjut dalam pasal 28 UU tersebut antara lain bahwa PAUD diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal non formal dan informal (pasal 28 ayat 4).

Karakteristik bagi anak usia dini adalah bermain, merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan dapat mengembangkan motorik kasar, agar motorik kasar pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal maka dirancanglah berbagai bentuk permainan-permainan yang menarik bagi anak. Salah satu permainan yang mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan ular naga, dimana

dalam permainan ular naga ini anak dapat melakukan gerakan di tempat dan gerakan berpindah.

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak berumur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral, agama, social emosional, kemandirian, kognitif, bahasa fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Selama dalam pendidikan Taman Kanak Kanak anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai potensi kegiatan jasmani seperti yang dinyatakan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 0486/U/1992 Bab I pasal 2 ayat 1 bahwa “Pendidikan Taman Kanak Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alamiah anak”

Pada usia 3 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan berlari dan melempar, baik orangtua maupun guru perlu memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan yang aman bagi mereka. Anak-anak TK meskipun sudah mampu untuk duduk diam untuk waktu yang sangat singkat, misalkan untuk mendengarkan cerita, mereka tetap masih membutuhkan latihan gerakan sehingga anak-anak tidak terlalu banyak duduk.

Dalam merancang pendidikan untuk anak sebaiknya guru tidak terlalu banyak menuntut keterampilan diluar kemampuan anak. Anak usia TK membutuhkan latihan kegiatan jasmani yang didapat melalui kegiatan

bermain, tetapi saat ini justru ada kecendrungan anak lebih banyak melakukan kegiatan pasif, seperti: menonton TV, duduk diam mendengarkan cerita guru, menulis, berhitung, membaca, dll. Dengan demikian maka anak akan merasa jenuh, bosan dan kurang semangat melakukan kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis, masih banyak anak yang belum optimal kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilihat pada data perkembangan motorik kasar anak kelompok. Seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator	Jumlah Anak yang Sudah Berkembang Motorik kasar	Jumlah Anak yang Belum Berkembang Motorik Kasarnya
- Memutar dan mengayunkan lengan	8 orang	11 Rang
- Melekukan tubuh	4 orang	15 orang
- Membungkukkan badan	9 orang	10 orang
- Menirukan gerakan hewan	3 orang	16 orang
- Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	6 orang	13 orang
- Melompat ke berbagai arah	2 orang	17 orang
- Berlari sambil melompat	5 orang	14 orang

(Sumber: Daftar Perkembangan Anak Semester I TK Rahma Abadi)

Dari fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa anak TK Rahma Abadi tahun ajaran 2010-2011 dalam perkembangan Motorik kasar masih jauh dari hasil belajar yang hendak dicapai untuk peneliti tertarik melatih kemampuan motorik anak TK. Rahmah Abadi.

Di taman kanak-kanak kegiatan pembelajaran di rancang mengikuti prinsip-prinsip belajar, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk itu guru TK dituntut aktif dan kreatif dalam menciptakan permainan bagi anak yang dapat merangsang perkembangan anak, seperti yang penulis

lakukan dalam penelitian di TK Rahmah Abadi kelas B5 yang penulis beri judul **“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga di TK Rahmah Abadi Kelas B5 Kecamatan Lubuk Begalung Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya kemampuan motorik kasar anak di kelompok B5 TK Rahmah Abadi Padang di duga disebabkan oleh berbagai faktor:

1. Kurang menariknya strategi pembelajaran yang di berikan guru
2. Kurangnya permainan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak
3. Kurangnya waktu yang di berikan kepada anak untuk bermain
4. Kurang di berikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan sarana dan prasarana yang ada
5. Faktor lingkungan, lembaga seperti peranan orang tua di rumah
6. Faktor kekurangan gizi
7. Faktor fisik yang lemah sehingga anak malas bergerak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada: kurangnya permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

D. Pemecahann Masalah dan Rumusan Masalah

1. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang akan di berikan melalui penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular naga di TK Rahmah Abadi Kecamatan Lubuk Begalung Padang.

2. Rumusan Masalah

Apakah kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan ular naga?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan ditempat melalui permainan ular naga.
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan berpindah melalui permainan ular naga.

F. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan ditempat
2. Apakah melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan berpindah

G. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Memperkaya pengetahuan tentang perkembangan motorik kasar
 - b. Sebagai masukan bagi guru TK agar lebih kreatif menciptakan permainan dalam mengembangkan motorik anak.
2. Praktis
 - a. Sebagai masukan bagi orang tua dalam membantu melatih perkembangan motorik anak.
 - b. Sebagai motivasi bagi peneliti yang akan datang (mahasiswa) untuk melanjutkan penelitian.

H. Definisi Operasional

Agar terdapat persamaan persepsi dalam memahami penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting sebagai berikut :

1. Kemampuan Motorik Kasar

Perkembangan fisik motorik merupakan proses tumbuh kembang gerak seorang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Menurut Jean Piaget, tahun 2008 dalam buku perkembangan motorik kasar anak usia dini, menyatakan : “Perkembangan fisik (motorik)

meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besarnya”.

Selama periode TK otot-otot besar berkembang lebih cepat dari otot-otot halus. Oleh karena itu anak lebih terampil melakukan gerakan kasar dari pada melakukan aktifitas yang menuntut koordinasi otot-otot halus

Menurut Suijono (2007 : 12) ruang lingkup pengembangan motorik kasar terbagi tiga yaitu:

a. Gerak lokomotor (gerakan berpindah)

Adalah gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain. Beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah melangkah, berlari, berjalan, melompat, meloncat, merangkak, merayap,berjingkat dan bergulir.

b. Gerakan non lokomotor (gerakan ditempat)

Adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, contoh: mengayunkan dan memutar bagian tubuh, melekukkan dan membungkukkan tubuh, latihan keseimbangan.

c. Gerak manipulatif

Adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan menggunakan alat. Contoh : menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda-benda lainnya

2. Permainan ular naga

Menurut Piaget, dikemukakan oleh Gutama, dkk (2004:170) menyatakan: “bermain merupakan kegiatan spontan tanpa beban, ketika bermain anak mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, social, dan intelektualnya”. Bermain adalah pengalaman langsung yang dilakukan anak usia dini, anak bermain sesuai dengan tahapannya yaitu sensorimotorik play, dramatic play dan constructive play. Sensorimotorik play adalah bermain dalam mengembangkan motorik anak yaitu motorik halus dan kasar, Dramatik play adalah bermain peran. *Constructive play* adalah bermain dalam membangun.

Anak pada usia TK menampilkan aktifitas fisik dan mental yang tinggi secara fisik mereka bergerak lebih lincah, oleh karena itu mereka sangat tertarik mempelajari berbagai keterampilan fisik untuk melatih pertumbuhan fisik anak secara keseluruhan. Anak – anak perlu di berikan permainan yang menyenangkan, salah satu permainan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan ular naga. Permainan ular naga adalah permainan yang menggunakan ,fisik motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Dalam permainan ini anak diharapkan dapat mempertahankan barisan kelompoknya dan menghindari lawannya agar lawannya tidak dapat menangkap ekor teman yang paling belakang. Selain motorik dalam permainan ular naga anak dapat mengembangkan kognitif, sosial emosional, bahasa, seni.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Motorik kasar Anak Usia Dini

Corbin dalam Sumantri (2005:48) mengemukakan bahwa “perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dalam kemampuan gerak”

Menurut Jean Piaget (2008) Dalam perkembangan motorik kasar anak Usia dini menyatakan :Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri contoh: kemampuan duduk, menendang, berlari naik turun tangga,dll. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus.

Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika kegiatan anak di dalam ruangan, pemaksimalan ruangan bisa di jadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak bebas bagi anak untuk berlari, melompat dan menggerakan seluruh tubuhnya dengan cara yang tidak terbatas selain itu penyediaan peralatan bermain di luar ruangan bisa mendorong anak untuk memanjat, koordinasi dan pengembangan kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah.

Stimulasi-stimulasi tersebut akan membantu mengoptimalkan motorik kasar. Sedangkan kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan dan stamina secara perlahan-lahan di kembangkan dengan latihan sehari-hari. Lingkungan luar ruangan tempat yang baik bagi anak untuk membangun semua keterampilan ini.

Menurut Sujiono (2007) ruang lingkup pengembangan motorik kasar terbagi tiga, yaitu gerak lokomotor (gerak di tempat), non lokomotor (gerak berpindah) dan manipulatif.

a. Gerak lokomotor (gerakan berpindah)

Adalah gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain. Beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah melangkah, berlari, berjalan, melompat, meloncat, merangkak, merayap,berjingkat dan bergulir.

b. Gerakan non lokomotor (gerakan ditempat)

Adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, contoh:

- 1) Mengayun dan memutar bagian-bagian tubuh (kepala, lengan, lutut, pergelangan kaki dan tangan)
- 2) Menekukkan dan membungkukkan tubuh, seperti : gerakan bangun tidur, duduk dan membungkuk sambil memeluk kaki, menelungkup dan menarik kedua kaki, dada sampai kepala.
- 3) Latihan keseimbangan, seperti sikap lilin (berbaring, telentang dan kedua kaki dinaikan lurus keatas), gerakan pesawat terbang (salah

satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan).

c. Gerak manipulatif

Adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan menggunakan alat.

Contoh : menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda-benda lainnya.

Kurikulum 2004 memuat pengembangan fisik motorik yang dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 2
Pengembangan motorik kasar untuk anak TK B

Hasil belajar	INDIKATOR	Motorik Kasar
Dapat menggerakkan lengan untuk kelenturan otot dan koordinasi	Memantulkan bola besar, sedang, dan kecil (diam ditempat)	
	Melambungkan dan menangkap kantong biji-bijian sam	
	Menangkap, melempar bola besar, sedang, dan kecil (bola tenis) dengan memutar badan, mengayunkan lengan, dan melangkah	
	Memantulkan bola besar, sedang, dan kecil.	
Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan dan koordinasi	Berjalan maju pada garis lurus, Berjalan pada papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban.	
	Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2 sampai 3 meter sambil membawa beban	
	Meloncat dari ketinggian 30 sampai 50 cm	
	Memanjat, bergantung dan berayun	
	Berdiri dengan tumit, berdiri dengan satu kaki dengan seimbang	
	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh	
	Menendang bolakedepan dan kebelakang	
	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi	
	Bermain dengan simpai (digelindingkan) sambil berjalan dan berlari	
	Senam fantasi bentuk meniru, misalnya meniru berbagai gerakan hewan, tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, kencang, kencang sekali) dengan lincah	

Sumber: Kurikulum TK 2004

Caughlin dalam Sumantri (2005) menunjukkan sejumlah indikator perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini (4-6 tahun) yaitu :

- a. Berdir satu kaki selama 10 detik
 - b. Berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari kaki sejauh enam kaki
 - c. Berjalan mundur
 - d. Lomba lari
 - e. Melompat kedepan sepuluh kali
 - f. Melompat kebelakang sekali
 - g. Berguling kedepan, melekukkan tubuh
 - h. Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki terayun dan tangan mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.
 - i. Melempar dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan yang berjarak lebih kurang dua meter
 - j. Membangun menara setinggi 12 kotak
 - k. Berjalan diatas papan keseimbangan kedepan, kebelakang dan kesamping
 - l. Melompat kebelakang dengan dua kaki berurut-turut
 - m. Berlari sambil melompat
 - n. Mengayun tanpa bantuan
 - o. Menunjukan dau keterampilan rumit dalam menguasai bola :
memantulkan, melambungkan/menangkap, memukul bol dengan reket
- Saputra, Yudha Rudyanto(2005) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar anak usia dini adalah :
- a. Mampu meningkatkan keterampilan gerak
- Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani

- b. Mampu menanamkan sikap percaya diri
- c. Mampu bekerja sama
- d. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif

Sedangkan fungsi pengembangan motorik kasar adalah :

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak. Sebagai alat untuk membentuk membangun serta memperkuat tubuh anak.
- b. Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak dan juga daya pikir anak.
- c. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan social.
- e. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pada usia TK keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan kesenangan rasa, ide dan alat permainan dalam diri anak meningkat. Anak senang bergerak dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya tanpa lelah. Keterampilan motorik terutama motorik kasar anak cepat berkembang.

Selama periode TK otot-otot besar berkembang lebih cepat dari otot halus. Oleh karena itu anak lebih terampil melakukan gerakan kasar dari pada melakukan aktifitas yang menuntut koordinasi otot-otot halus.

Hurlock (1978) memaparkan beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu, yaitu:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan

memiliki kesempatan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.

- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri
- c. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk bergaul dengan teman sebayanya dan bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *finger* (terpinggir)
- d. Melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis.
- e. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian anak.

Anak pada usia TK menampilkan aktifitas fisik dan mental yang tinggi secara fisik mereka bergerak lebih lincah. Oleh karena itu mereka sangat tertarik mempelajari berbagai keterampilan fisik untuk melatih pertumbuhan fisik anak secara keseluruhan, anak-anak perlu diberi permainan yang menyenangkan.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usiia dini sebagai berikut :

a. Usia 0 – 1 tahun

Padam masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling, berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi :

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk berdiri dan berjalan.
- 2) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukan setiap benda ke mulut.
- 3) Mempelajari komunikasi social. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak social dengan lingkungannya. Komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal.

b. Usia 2 – 3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun antara lain :

- a. Anak sangat aktif mengeksplorasi benda- benda yang ada disekitarnya
 - b. Anak mulai mengembangkan kemampuan bahasanya
 - c. Anak mulai belajar mengembangkan emosi
- c. Usia 4 – 6 tahun

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak aktif melakukan berbagai kegiatan, hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil dan besar
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, rasa ingin tahu yang sangat tinggi
- 4) Bentuk permainan anak bersifat individu dan social.

3. Definisi Permainan

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”.

Selanjutnya Andang Ismail (2009) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa :

Definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional, teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi:

[www.google.com “Belajar Psikologi. com/tag/definisi-permainan/”](http://www.google.com/Belajar Psikologi. com/tag/definisi-permainan/)

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

(J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed. 1953)).

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan. Bagi anak-anak bermain mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi

Menurut Catron dan Allen dalam Tadkiratun (2005 :1) menyatakan bahwa 'bermain merupakan wahana yang memungkinkan

anak-anak berkembang optimal”. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan.

Menurut Soegeng Santoso bermain “adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu”. Ditambahkan oleh Bergen bahwa “bermain terdiri dari bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan” (Kamtini, 2005 : 47). Horlock (1978) mengartikan “bermain sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

3. Manfaat Permainan

Bagi anak TK permainan merupakan ciri kehidupan mereka, seperti halnya bekerja bagi orang dewasa. Anak merasa tidak enak kalau tidak melakukan permainan. Dengan permainan anak dapat tumbuh dan mengatasi masalahnya. Oleh karena itu melalui bermain dapat berfungsi sebagai sebagai pertumbuhan, pengembangan dan penyembuhan atau terapi. Sebagai pertumbuhan berarti dengan bermain pertumbuhan fisik anak menjadi lebih kuat, tangkas, lincah. Jenis permainan yang cocok untuk anak usia dini adalah permainan yang menuntut anak banyak bergerak. Sekolah hendaklah menyediakan alat-alat model-model permainan yang dapat merangsang anak untuk bergerak dan memiliki kesenangan untuk bergerak.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moral. Keterampilan sosial yang dikembangkan melalui permainan ini adalah kerjasama, tanggung rasa dan menghormati orang lain, serta mematuhi peraturan untuk kepentingan bersama. Seperti yang di katakan oleh Sutton-Smith dalam Giley bahwa saat bermain siswa akan mendapatkan berbagai nilai yang berharga. Nilai-nilai tersebut dapat di internalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan akan di pengaruhi (1) kesehatan dan kekuatan jasmani, (2) kesegaran jasmani, (3) penguasaan bahasa, (4) rasa seni dan keindahan dalam seni gerak, penguasaan irama, seni suara dan seni bahasa, (5) budi pekerti yang baik, (6) perkembangan sosial anak.

Bermain merupakan pekerjaan anak yang penting bagi perkembangan fisik anak maupun mental anak. Melalui bermain anak belajar keterampilan pemecahan masalah dan bergaul dengan teman sebaya. Namun sayang sekali kesempatan bermain anak cenderung dimatikan dan diganti dengan permainan-permainan yang diprogramkan oleh orang dewasa. Banyak dilakukan di TK memberikan tugas anak menirukan huruf yang menimbulkan kebosanan dalam diri anak. Pada hal kesempatan untuk beraktifitas berekspresi dan bekerjasama dengan teman sebaya melalui permainan yang di ciptakan anak sendiri memberikan informasi yang sangat banyak bagi anak.

Santrock dalam kamtini (2005) menjelaskan beberapa fungsi bermain, yaitu pada saat sekarang ini anak akan terus menerima pengalaman melalui bermain, bermain mampu meningkatkan sosial anak

dengan teman sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan eksplorasi anak akan perilaku tertentu.

Freud dan Ericson masih dalam Kamtini menambahkan bahwa "bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan-kecemasan dan konflik-konfliknya". Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya dan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Jerome Singer dalam Kamtini (2005:49) mengemukakan bahwa :

Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktifitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman sehingga anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dan mengalami emosi yang menyenangkan, tidak menjadikan anak bosan karena kurangnya stimulasi.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut di atas maka bermain merupakan suatu alat untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak (kecerdasan jamak/multiple intelegency) yang salah satu kecerdasan tersebut adalah kinestetik yang merupakan perkembangan fisik motorik. Kecerdasan kinestetik dapat dirangsang melalui permainan-permainan yang memungkinkan anak bergerak dengan tumpuan otot dan keseimbangan, keluesan, kelenturan, serta gerakan-gerakan yang diiringi dengan lagu seperti permainan ular naga.

4. Karakteristik Permainan

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen (dalam Hartati, 2005:85-86) mengemukakan kriteria bermain:

Motifasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, tingkah laku yang menyenangkan, bersifat pura-pura, bermain diutamakan dari pada tujuan, bermain perilaku yang lentur

Schwartz dalam Hartati (2005: 85-86) "karakteristik bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermain adalah terbuka, imajinatif dan kreatif".

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

5. Permainan Ular Naga

Permainan ular naga adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan motorik, baik motorik kasar anak maupun motorik halus. Dalam permainan ini anak diharapkan dapat mempertahankan barisan kelompoknya dan menghindari lawan agar lawan tidak dapat menangkap ekor teman yang paling belakang. Selain perkembangan motorik dalam permainan ular naga anak dapat mengembangkan kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak Jakarta di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD).

Cara Bermain

Cara dan aturan bermain ular naga, yaitu anak berbaris menurut barisannya. Anak yang paling depan berperan sebagai kepala ular naga yang bertugas untuk mengambil atau menangkap ekor dari lawannya dan yang paling belakang berperan sebagai ekornya dan dipasangkan tali ke pinggangnya. Anak yang paling belakang harus berusaha mengelakkan apabila ada lawannya yang akan menangkap ekornya. Anak pada bagian tengah adalah badan dari ular naga, mereka harus mempertahankan barisannya agar tidak putus dengan cara memegang erat teman yang di depannya dan mengikuti kemana arah lari teman yang di depannya.

Cara pembagian kelompok dapat langsung dilakukan oleh guru dan bisa juga dengan cara anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang

tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati "gerbang". Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh "gerbang". Sebelumnya yang jaga atau yang menjadi gerbang misal si A dan si B, sebelum permainan dimulai mereka kompromi dulu mau pake pilihan apa, misal buah²an, A Strawberry, si B Apel, tanpa sepengetahuan temen² yang lain lho ntar orang yang terbelakang/ketangkap ditanya 'pilih apel ato strawberry?'.

Kalo pilih strawberry brarti dia ikut A, kalo apel ya ikut B, Setelah itu, si "induk" dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu "gerbang".

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga "induk" akan kehabisan anak dan permainan selesai. Atau,

anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam

Lagu

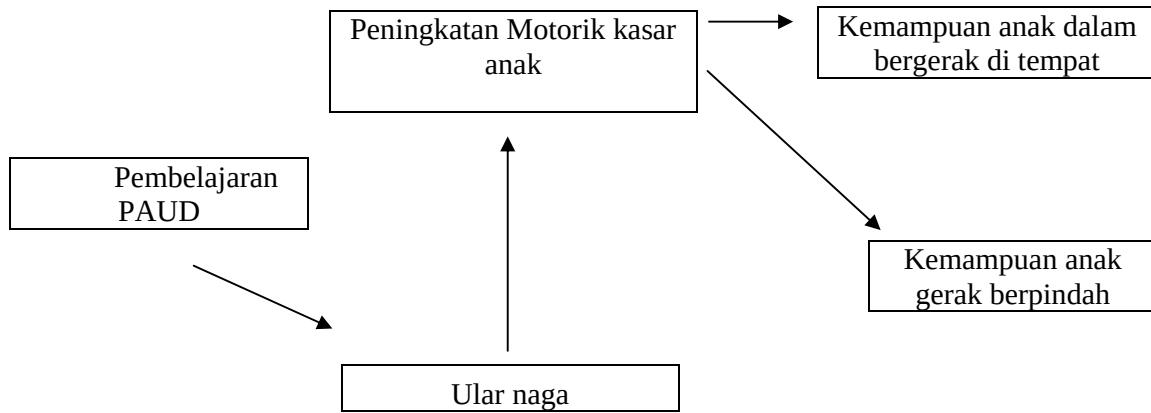
Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar. Ular naga panjangnya bukan kepalang Menjalar-jalar selalu kian kemari Umpan yang lezat, itu yang dicari Kini dianya yang terbelakang

Kemudian, sambil menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "kosong – kosong - kosong" berkali-kali hingga seluruh barisan lewat, dan mulai lagi menjalar dan menyanyikan lagu di atas. Demikian berlaku dua atau tiga kali. Pada kali yang terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "isi - isi - isi" berkali-kali, hingga akhir barisan dan anak yang terakhir di buntut ular ditangkap ("gerbang" menutup dan melingkari anak terakhir dengan tangan-tangan mereka yang masih berkait).

http://2.bp.blogspot.com/_ctVqpi1Ukfo/SaYPfST97I/AAAAAAAAAFs/vIcowpzxo8M/s1600-h/030115_fotoutama.jpg

B. Kerangka Konseptual

Bagan Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan motorik kasar anak melalui permainan ular naga di TK Rahmah Abadi:

1. Melalui permainan ular naga di TK Rahmah Abadi Padang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan ditempat, hal ini terlihat pada siklus I pertemuan III hanya 38,5% anak yang mampu melakukan gerakan di tempat namun pada siklus II sudah meningkat menjadi 92,9%.
2. Kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan berpindah meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I pertemuan III baru mencapai 52,5% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 93,9% berarti melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Rahmah Abadi Padang

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Hendaknya guru selalu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam belajar, dengan

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain ular naga sehingga anak semakin bersemangat dalam belajar

2. Sehubungan dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sebaiknya guru di TK Rahmah Abadi perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain
3. Kepada pihak TK Rahma Abadi Padang hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk meningkatkan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimana yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Bumi Aksara ; Jakarta.
- Gutama,dkk.2004. **Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini**. Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Departemen Nasional Universitas Negeri Jakarta; Jakarta
- Hurlock,Elizabeth.1978, ***Perkembangan Anak Jilid I***. Erlangga ; Jakarta.
- http://2.bp.blogspot.com/_ctVqpi1Ukfo/SaYPfST97I/AAAAAAAAAFs/vIcowpzxo8M/s1600-h/030115_fotoutama.jpg
- Kamtini dan Tanjung, H.W.(2005). ***Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di TK***. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Prayitno Elida. 1989. Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar. Padang: Angkasa Raya Padang.***
- Rahman Hibanan. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Saputra, Rudyanto, (2005), ***Pembelajaran Koopertatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak TK***. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT
- Sujiono, B.dkk. (2007). ***Metode Pengembangan Fisik***. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumantri, MS (2005), ***Model Pengembangna Keterampilan Motorik Anak Usia Dini***, Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT.
- Tadkiratun.M. (2005). ***Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan***. Jakarta Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. ***Bermain, Mainan, dan Permainan***. Grasindo; Jakarta
- Wardani, Igak. 2007. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Universitas Terbuka ; Jakarta.
- www.google.com “ **Perkembangan Motorik Kasar Anank Usia Dini**”
- www.google.com “***belajarpsikologi.com/tag/definisi-permainan/***”