

**HUBUNGAN PERMAINAN HALANG RINTANG DENGAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AR-RAHMAN
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
ELSA DESMIRA SAEFUL**



**PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN PERMAINAN HALANG RINTANG DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AR-RAHMAN BANDAR LAMPUNG

OLEH

ELSA DESMIRA SAEFUL

NPM 1213054028

Penelitian ini berlatar belakang adanya masalah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang menghubungkan 2 variabel yaitu permainan halang rintang sebagai variabel X dan kemampuan motorik kasar anak sebagai variabel Y. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 30 anak. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *Product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,797. Oleh sebab itu hendaknya permainan halang rintang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di PAUD.

Kata Kunci : permainan halang rintang, motorik kasar, anak usia dini

ABSTRACT

RELATION STEEPLECHASE GAME WITH CHILDREN'S GROSS MOTOR SKILL ABILITIES AT TK AR-RAHMAN BANDAR LAMPUNG

BY

ELSA DESMIRA SAEFUL

NPM 1213054028

This research background problems gross motor skills in early childhood have not developed optimally. This research aimed to know the correlation steeplechase game with children's gross motor skill abilities ages 5-6 years old. The research used is correlation to connect two variables the steeplechase game as the variables X and gross motor skills of children as the variables Y. Population in this research were 30 children. Data were collected by observation and documentation. The data was analyzed by using product moment correlation. The results showed that no significant relationship between steeplechase game with gross motor skill 0,797. Therefore it should steeplechase can be used as an alternative in learning in early childhood, especially to develop the gross motor skill.

Keywords : steeplechase, gross motor skill, early childhood

**HUBUNGAN PERMAINAN HALANG RINTANG DENGAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AR-RAHMAN
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
ELSA DESMIRA SAEFUL
Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : HUBUNGAN PERMAINAN HALANG RINTANG DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AR-RAHMAN BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : ELSA DESMIRA SAEFUL

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054028

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP.19600328 198603 2 002


Ari Sofia, S.Psi.,M.A.Psi
NIP. 19760602 200812 2 001

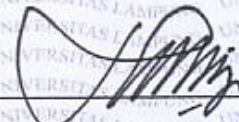
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP.19600328 198603 2 002

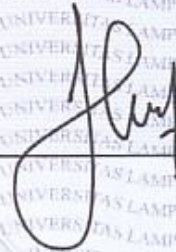
MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

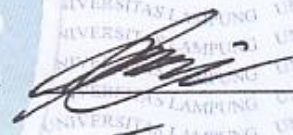
Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si



Sekretaris : Ari Sofia, S.Psi., M.A., P.si



Penguji : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 195907221986031003

Tanggal lulus skripsi : 27 Juni 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Elsa Desmira Saeful
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054028
Program Studi : PGPAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK AR-Rahman Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar di Tk AR-Rahman Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung 27 Juni 2016
Yang Membuat Pernyataan,



Elsa Desmira Saeful
1213054028

RIWAYAT HIDUP



Elsa Desmira Saeful lahir di Tanjung Karang, Bandar Lampung pada tanggal 25 Desember 1993, Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Saeful Muslih dan Ibu Rohila SR dengan dua adik perempuan (Armila

Gustina dan Nindya Musifa Marvi) dan satu adik laki-laki (M. Novridho R)

Pendidikan penulis dimulai dari pendidikan taman kanak-kanak di TK Nurul Amal Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2000 kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD N 4 Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 9 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2009 dan penulis selanjutnya melanjutkan pendidikan ke SMA N 16 Bandar Lampung yang selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2012 – sampai sekarang, penulis terdaftar sebagai mahasiswa angkatan kedua Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur UML.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kegiatan Kerja Nyata (KKN) di desa Kembahang Kabupaten Lampung Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Tunas Mandiri Kabupaten Lampung Barat.

MOTTO HIDUP

“Berdoalah kepada Allah dalam keadaan yakin akan dikabulkan, dan ketahuilah bahwa Allah tidak mengabulkan doa dari hati yang lalai.”

(HR. Tirmidzi no. 3479)

“Hasbunallah wa ni'mal wakil, cukup Allah sebagai penolong kami dan Dia adalah sebaik-baik pelindung”

(Qs. Ali Imran 173)

“Jangan berdoa meminta agar hidup dimudahkan, tetapi berdoalah agar diberi kekuatan mengatasi kesulitan”

(Bruce Lee)

“Tidak ada yang mudah tapi tidak ada yang tidak mungkin”

(Napoleon Bonaparte)

“Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”

(Ali bin Abi Thalib)

KATA PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Ibuku tercinta (Rohila SR)

Yang sudah membesarkanku penuh dengan kasih sayang dan kesabaran, yang telah mendidikku hingga menjadi seperti sekarang, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, yang selalu memaafkan setiap kesalahanku dan yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan do'a, dan nasehat.

Ayahku tersayang (Saeful Muslih)

Yang telah menjadi sosok seorang ayah yang aku kagumi, yang aku banggakan selalu mengingatkanku untuk hal-hal yang baik, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, yang telah memberikan pelukan dan menegur ku saat aku membuat salah serta selalu memberikan motivasi dan dorongan untuk menggapai cita-citaku.

Abang dan adik-adikku tersayang (Nouriansyah, Armila Gustina, M. Nouridho R dan Nindya Musifa Marvi)

Yang selalu memberikan motivasi dalam setiap senyuman dan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, terimakasih.

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jatidiriku kelak

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul “Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK AR-Rahman Bandar Lampung”.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, membantu, serta memberikan saran guna kelancaran skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A. P.si selaku ketua Program studi S1 PG-PAUD Universitas Lampung Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran-saran yang membangun dalam selesainya skripsi ini.
5. Para Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
6. Seluruh Staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
7. Ibu Ruly Marhaini, S.Pd, selaku Kepala TK beserta seluruh pengajar di TK AR-Rahman Bandar Lampung Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung Barat. yang telah memberikan ijin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Ayah ipul dan Ibu ila yang tiada henti memberikan kasih sayang dan pengertian yang begitu berlimpah, selalu memberikan pundak sebagai sandaran, yang selalu bisa diandalkan, , yang telah memberikan pelukan dan menegur ku saat aku membuat salah, selalu memaafkan jika aku membuat salah. Terima kasih untuk pelukan dan doa yang tiada henti kalian pinta kepada Allah, kalian akan terus menjadi alasan bagi untuk terus menjadi lebih baik, kalian menjadi alasan bagiku untuk terus meperjuangkan semuanya demi kebahagiaan kalian.
9. Abang Nov yang selalu memberikan nasehat dan semangat serta motivasi yang bermanfaat, yang selalu mengerti keadaan dan menjadikan ku lebih dewasa dalam berfikir dan bertindak.
10. Adik-adikku tina, rido dan nindya, senyuman dan tawa kalian adalah alasan ku untuk tetap berjuang dan selalu bahagia dalam menjalani kehidupan.

11. Nenek dan mak ajik tercinta yang selalu menjadi musuh dalam perdebatan yang tak akan ada hentinya tapi aku tetap sayang kalian.
12. Keluarga besarku yang selalu mendukung apa yang aku inginkan dan selalu memberikan kebenaran.
13. Jananda Forestrika partner yang selalu memberikan ocehan yang baik, selalu menjadi alasan untuk menguras emosi, selalu ingin aku menjadi yang lebih baik lagi dan selalu memberikan kritikan yang menjadikan penyemangat.
14. Nyonyot, bayoy, dan kak ita yang akan selalu memberikan kekonyolan dan akan terus berada di sepanjang hidupku.
15. Teman yang tidak akan menjadi bekas teman "*the codots*" mak amel, doni, indri, bulle, pewe dan tara yang tidak akan pernah lengkap saat kumpul, kalian tetap dalam doa.
16. Teman seperjuangan, vereen kamu satu-satunya manusia yang selalu membuat kesal tapi selalu menjadi partner yang hebat dan selalu kemanapun dan kapanpun berdua. Ola dan nurul yang selalu membuat suasana gupek dan tegang, *iloveyoumore, thanks*.
17. Teman yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan serta selalu membantu tanpa imbalan apapun, dewi, etika, ucha, widya, dan ido
18. Kakak tingkat yang sudah aku anggap sebagai kakak yang telah banyak membimbing, sebagai teman curhat serta berbagi pengalaman menyelesaikan skripsi Wahyu Tri Aprilia
19. Teman-teman seperjuanganku mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012, yang telah bersama-sama berjuang selama ini, mari kita sama berdoa untuk sukses bersama.

20. Teman-teman KKN satu atap yang selalu memberikan dukungan dan kebahagiaan padaku selama menjalankan tugas mengabdikan, Andre, Risqhe, Wildan, Tassya, Alif, Putu, Tika, Riqe, dan Fikra
21. Masyarakat Pekon kembang sebagai keluarga baru tempat dimana aku dan teman-teman belajar tentang kehidupan yang lebih bermakna, lebih sederhana dan dapat memahami pentingnya perjuangan serta sebuah kemajuan, dan tempat dimana kami mengabdikan sebagai mahasiswa. Terima kasih.
22. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap agar skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 27 Juni 2016

Penulis,

Elsa Desmira Saeful
1213054028

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini	8
2. Teori Belajar Anak Usia Dini.....	10
a. Teori Belajar Tingkah Laku (Behaviorisme).....	10
b. Teori Belajar Kognitif (Kognitivisme).....	11
3. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar	12
a. Pengertian Motorik Kasar.....	12
b. Perkembangan Fisik Anak.....	13
c. Faktor-faktor Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar.....	17
4. Hakikat Bermain Bagi Anak	19
a. Pengertian Bermain	19
b. Teori Bermain.....	21
c. Esensi Bermain.....	24
d. Ciri-ciri Bermain.....	25
5. Hakikat Permainan Halang Rintang.....	26
a. Pengertian Permainan Halang Rintang	27
b. Langkah-langkah Bermain Halang Rintang.....	29
6. Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar.....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	31

C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis	35

III. METODE PENELITIAN

A. Wilayah (Ruang Lingkup) Penelitian	36
B. Populasi.....	36
C. Variabel Penelitian.....	37
1. Variabel Independen (bebas).....	37
2. Variabel Dependen (Terikat).....	37
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	38
1. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel X.....	38
2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Y.....	38
E. Tehnik Pengumpulan Data.....	39
1. Observasi.....	40
2. Dokumentasi.....	41
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	41
1. Kisi-kisi Instrumen Variabel X	41
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	42
G. Uji Validitas Instrumen.....	43
H. Tehnik Analisis Data.....	43
1. Analisis Uji Hipotesis.....	44

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
1. Profil TK AR-Rahman Bandar Lampung	47
2. Visi, Misi, dan Tujuan.....	48
3. Proses Belajar dan Pembelajaran	49
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	50
5. Data Anak.....	50
6. Sarana dan Prasarana.....	51
B. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Proses Penelitian	51
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
3. Uji Analisis Data.....	59
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	62

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	42
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y.....	43
3. Pedoman Untuk Memberikan Penafsiran Terhadap Koefisien Korelasi Product Moment	46
4. Daftar Pendidik di TKAR-Rahman Bandar Lampung	50
5. Jumlah anak di TKAR-Rahman Bandar Lampung.....	50
6. Sarana dan Prasarana TKAR-Rahman Bandar Lampung.....	51
7. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2016 Permainan Halang Rintang	57
8. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2016 Motorik	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	35
2. Rumus Korelasi Product Moment.....	45
3. Rumus uji t Product Moment	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Uji Validitas Instrumen Penelitian Permainan Halang Rintang (X).....	70
2. Uji Validitas Instrumen Penelitian Motorik Kasar (Y).....	74
3. Rubrik Penilaian Variabel X (Permainan Halang Rintang).....	78
4. Rubrik Penilaian Variabel Y (Motorik Kasar).....	80
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	82
6. Lembar Observasi Permainan Halang Rintang (X)	96
7. Rekapitulasi Hasil Penelitian Permainan Halang Rintang (X)	108
8. Lembar Observasi Motorik Kasar (Y)	110
9. Rekapitulasi Hasil Penelitian Motorik Kasar (Y)	122
10. Tabel Penolong Untuk Mengetahui Korelasi <i>Product Moment</i>	124
11. Dokumentasi Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	126
12. Surat Keterangan Penelitian.....	134

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini (AUD) adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat yang akan bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya, setelah kelahiran sampai dengan usia sekitar 6 tahun. Pada rentang usia tersebut anak mengalami masa keemasan (*the golden age*), pada masa ini merupakan masa kritis bagi anak. Dimana anak mulai peka atau sensitive menerima berbagai macam rangsangan untuk mencapai kematangan yang sempurna. Anak memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan terjadi secara alamiah, makhluk social yang unik, kaya akan fantasi dan memiliki daya ingat yang tinggi.

Masa peka masing-masing anak berbeda-beda, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka pada anak merupakan masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis. Perubahan fisik meliputi perkembangan biologis dasar sebagai hasil dari konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma), dan hasil dari interaksi proses biologis dan genetika dengan lingkungan. Sedangkan perubahan psikis menyangkut keseluruhan karakteristik psikologis individu, seperti perkembangan kognitif, social emosional, dan moral.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan perilaku serta beragam, bahasa dan komunikasi), serta fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), sesuai dengan keunikan dan keberagaman pola tingkah laku masing-masing anak, maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang sedang atau akan dilalui anak.

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam PAUD sebagai mana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak. Dari keenam aspek perkembangan motorik kasar (*Kinestetik Jasmani*) menjadi penting karena dengan anak menguasai keterampilan bergerak anak akan mampu berinteraksi baik dengan lingkungan sekitarnya. Bergerak merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan dan mengkomunikasikan kebutuhan fisik motorik anak. Dimana pada masa usia dini, anak sangat aktif dalam bergerak demi kepuasannya sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK AR-Rahman Bandar Lampung pada hari selasa, 02 february 2016 di kelas B dengan didampingi oleh ibu Ana Supriyanti peneliti menemukan masalah bahwa kemampuan

motorik kasar anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Dari 30 anak yang diobservasi baru sekitar 16,67% anak yang sudah mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan seperti berlari melewati susunan botol, berjalan diatas titian, dan melompat diatas susunan puzzle, ini berarti masih terdapat 83,3% anak yang belum bisa mengikuti permainan fisik dengan aturan. Hal ini dapat dilihat saat melompati susunan puzzle, anak ragu-ragu saat melakukan perpindahan dari satu puzzle ke puzzle anak kesulitan mengatur keseimbangan tubuhnya, anak kurang tangkas, sering terjatuh dan menabrak saat melakukan kegiatan, reaksi anak kurang cepat. Misalnya, lambat saat berlari, melompat, dan berjalan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wiyani (2014 : 51-52), ada dua hal yang menjadi masalah bagi anak usia dini terkait dengan kemampuan motorik kasarnya, yaitu :

1) Ketidak mampuan mengatur keseimbangan

Pengaturan keseimbangan tubuh sangat diperlukan oleh anak usia dini untuk melakukan berbagai kegiatan yang lebih sulit dan kompleks, misalnya melompat, berdiri di atas satu kaki, atau berjalan di titian. Selain itu anak mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan anggota tubuhnya sehingga saat anak melakukan suatu gerakan, anak terlihat ragu-ragu dan canggung untuk melakukannya.

2) Reaksi kurang cepat dan koordinasi kurang baik

Salah satu perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun yang harus diperhatikan adalah kemampuan bereaksinya yang semakin cepat, koordinasi mata-tangan yang semakin baik, dan ketangkasan serta kesadaran terhadap tubuhnya secara keseluruhan.

Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang diberikan masih konvensional atau monoton. Media yang digunakan hanya berupa majalah dan buku tulis. Kegiatan anak hanya sekedar melaksanakan perintah guru berupa tugas-tugas akademis seperti calistung (membaca, menulis dan berhitung), serta anak dan guru hanya melakukan gerakan senam yang dilakukan secara berulang-ulang pada satu hari saja. Hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan pasif atau tidak terlalu responsive dalam melakukannya. Oleh sebab itu kemampuan motorik kasar anak harus distimulasi sejak dini, yaitu sejak usia prasekolah yang selanjutnya akan memberikan kontribusi signifikan pada masa yang akan datang.

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak harus distimulasi sejak dini dengan menggunakan prinsip yang berpedoman pada perkembangan, terutama yang terkait dengan motorik kasar anak, karena dengan aktifnya anak bergerak dapat meningkatkan dan menyalurkan energi berlebih yang dimilikinya tanpa terbuang sia-sia atau lebih bermanfaat. Jika motorik kasar anak distimulasi sejak dini dengan mengintegrasikan “Belajar melalui Bermain” dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan menggunakan prinsip pembelajaran anak usia dini, maka kemampuan motorik kasar anak akan sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik kasar anak pada usianya. Pada observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti memberikan stimulasi berupa permainan fisik dengan aturan yaitu permainan halang rintang. Didalam permainan ini ada beberapa hal yang berkaitan dengan motorik kasar anak antara lain dapat melatih kemampuan gerakan mengkoordinasi, seperti berlari zigzag

kemudian dilanjutkan dengan berjalan diatas titian, melompati susunan puzzle kemudian dilanjutkan berjalan mundur dan lain sebagainya. Permainan fisik dengan aturan sudah bisa diterapkan pada anak usia dini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek motorik kasar anak, dimana dari kegiatan permainan tersebut peneliti mengamati dan menilai kelincahan, kelenturan, dan keseimbangan anak.

Salah satu permainan fisik dengan aturan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak adalah permainan halang rintang. permainan halang rintang dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka ada beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Anak belum mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan
2. Anak belum mampu melewati berbagai rintangan
3. Anak belum terampil dalam menggerakkan anggota tubuh
4. Aktifitas anak dalam bergerak bebas masih terbatas
5. Masih rendahnya kegiatan bermain yang dapat menstimulasi motorik kasar anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Adakah hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak di TK AR-Rahman Bandar Lampung ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat maka didapat tujuan dari penelitiannya itu untuk mengetahui hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak di TK AR-Rahman Bandar Lampung”

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru pendidikan anak usia dini khususnya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi guru

Manfaat yang diharapkan untuk guru yaitu agar guru lebih kreatif dalam menyediakan media agar anak lebih tertarik untuk menggunakan dan menciptakan permainan atau kegiatan bermain sehingga anak senang dan aktif mengikutinya.

b. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas sekolah melalui program-program kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain permainan yang tepat dan baik bagi anak didiknya.

c. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung secara terus menerus tanpa henti dari generasi sampai ke generasi berikutnya. “*Long Life Education*”, kalimat yang telah kita kenal sejak dulu sampai saat ini. Pendidikan sepanjang hayat, itulah arti bebas dari kalimat tersebut. Pentingnya pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia telah menjadikannya salah satu kebutuhan pokok. Beberapa ajaran agama juga mewajibkan manusia untuk mengecap pendidikan setinggi-tingginya, sebagaimana telah dikatakan bahwa “tuntutlah ilmu mulai dari ayunan sampai keliang lahat”. Artinya bayi dalam kandungan ibunya mampu untuk berinteraksi dengan alunan suara syahdu yang diberikan dari luar kandungan ibunya.

Menurut Isjoni (2011 : 53), Konsep pendidikan sepanjang hayat menjadi panduan dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia dengan pendidikan, oleh karena itu pendidikan sejak dini harus ditanamkan kepada mereka.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada zaman sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan semakin bertambahnya jumlah lembaga PAUD baik pada jalur formal maupun non-formal dengan sebutan yang bervariasi. Akibatnya, banyak orang tua dan guru berlomba dengan waktu untuk memberikan pengalaman belajar melalui “kegiatan atau pembelajaran akademik” Waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik, seperti anak mendengarkan dan mengerjakan tugas pada lembar atau buku kerja yang diberikan.

Sebagai contoh, anak menulis angka atau huruf atau kata tanpa membangun konteks belajar dan mengenal konsep arti huruf dan angka tersebut sebelumnya. Persepsi yang belum tepat seperti itu mengakibatkan sedikit sekali kegiatan belajar anak dilakukan dalam bentuk bermain (kegiatan bermain anak terabaikan). Sebaiknya kegiatan belajar bagi anak perlu dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

Pengaruh pendidikan bagi perkembangan fisik pada anak merupakan awal dan landasan bagi perkembangan aspek lainnya. Sebab perkembangan fisik akan memberikan pengaruh, baik secara langsung atau tidak langsung. Jadi, pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya dikemas dalam bentuk kegiatan bermain dan permainan yang menyenangkan serta bermanfaat, keahlian mengemas pendidikan yang menyenangkan harus dimiliki oleh seorang pendidik yang bisa diteladani, dicontoh, dan mampu bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar dan membimbing anak untuk mencapai perkembangan yang semestinya dan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya.

2. Teori Belajar Anak Usia Dini

Teori belajar merupakan teori yang menjelaskan atau mendeskripsikan bagaimana proses belajar berlangsung pada diri seseorang. Karena sifatnya hanya menjelaskan maka teori belajar disebut sebagai teori yang bersifat deskriptif.

a) Teori belajar tingkah laku (Behaviorisme)

Menurut Teori belajar tingkah laku, belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Proses S-R ini terdiri dari beberapa unsur, yaitu dorongan atau “*driver*”, stimulus atau rangsangan, respons dan penguatan atau “*reinforcement*”. Unsur dorongan diperlihatkan jika seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan ini (dalam Gafur, 2012:6).

1) John Watson

Watson mengemukakan bahwa hanya tingkah laku yang teramati saja yang dapat dipelajari dengan valid reliabel (dalam Jufri 2013 : 10). Oleh karena itu stimulus dan respon harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*). Dalam hal ini Watson lebih memilih untuk tidak memikirkan hal-hal yang tidak dapat diukur, meskipun tetap mengakui bahwa semua hal itu cukup penting.

2) Edward L. Thorndike

Thorndike (Jufri 2013 : 10). mengemukakan bahwa pengalaman adalah sumber gagasan-gagasan dan hanya tingkah laku nyata saja

yang dapat dipelajari. Dengan demikian, belajar adalah upaya untuk membentuk hubungan antara stimulus dan respon sebanyak-banyaknya. Teori ini juga sering disebut dengan teori *Koneksinisme*. Stimulus yang diberikan dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan yang bersumber dari lingkungan sekitar.

b) Teori belajar Kognitif (Kognitivisme)

Teori-teori yang berorientasi pada aspek kognitif manusia lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori belajar kognitif, (Jufri, 2013 : 17). ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang individu terbangun melalui proses interaksi berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan dengan terpisah-pisah melainkan berlangsung melalui proses yang terus menerus dan menyeluruh.

1) David Ausubel

Ausubel (Jufri 2013 : 21). mengemukakan bahwa peserta didik akan belajar dengan baik jika apa yang disebut pengatur kemajuan belajar (*advance organizers*) didefinisikan dan dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada anak. Pendidik harus menguasai isi atau materi pelajaran dengan baik.

Jadi, stimulus yang nyata berupa pikiran, perasaan dan gerakan serta interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan yang diberikan secara langsung kepada anak merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak sehingga anak dapat

memberikan respon yang berbeda-beda sesuai stimulus yang diberikan.

3. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar

Pada hakikatnya kemampuan motorik kasar anak merupakan keahlian seseorang dalam mengolah tubuhnya, mengekspresikan gagasan dan emosinya melalui gerakan tubuh, termasuk didalamnya kemampuan mengefektifkan gerakannya dalam melakukan atau membuat sesuatu.

a. Pengertian motorik kasar

Menurut Hasnida (2014 : 2) Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord* yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak

Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot terkoordinasi (dalam Rini, 2007 : 14).

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010 : 24) anak biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu. Mereka mengenal dunia melalui otot mereka.

Rouchard mengemukakan bahwa komponen motorik yang berpengaruh terhadap tujuan mencapai kebugaran jasmani dibagi dalam 4 faktor utama yang terdiri dari kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan (dalam Satya, 2006 : 17)/

Merujuk pada Permen 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini bahwa pada lingkup perkembangan fisik motorik terutama motorik kasar dalam tingkat pencapaian perkembangan pengendalian koordinasi gerakan meliputi kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan motorik kasar ialah pengendalian gerakan tubuh (jasmaniah) melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak, urat syaraf dan *spinal cord* yang bertujuan untuk mencapai kebugaran jasmani (kesehatan tubuh), yang meliputi beberapa faktor utama/dimensi (ukuran) yaitu kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan serta kelenturan yang akan dicapai anak.

b. Perkembangan fisik anak

Terkait dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini tersebut, Kuhlén dan Thompson (dalam Wiyani, 2014 : 35), perkembangan fisik pada anak meliputi beberapa aspek, yaitu :

- 1) System syaraf, yang sangat berpengaruh pada aspek perkembangan kognitif dan emosinya
- 2) Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motoriknya
- 3) Kelenjar endogrin yang menyebabkan munculnya pola-pola perilaku baru

4) Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi. Sementara itu perkembangan motorik serta keterampilan motorik pada anak usia dini terkait erat dengan koordinasi fungsional antara *neuromuscular system* (persyarafan dan otot). Ada dua macam kemampuan motorik utama yang bersifat universal yang harus dikuasai oleh setiap anak pada masa bayi atau masa kanak-kanak, yang pertama yaitu berjalan (*walking*) dan memegang benda (*prehension*). Kedua jenis keterampilan motorik tersebut merupakan dasar bagi perkembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks seperti yang dikenal dengan sebutan bermain (*playing*) dan bekerja (*working*).

Menurut Wiyani (2014 : 37), Ada dua prinsip perkembangan utama yang tampak dalam semua bentuk keterampilan motorik anak, yaitu:

- 1) Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang sederhana kepada yang kompleks.
- 2) Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang kasar dan global (*gross bodily movements*) kepada yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan (*finely coordinated movements*).

Seorang anak yang baru lahir hanya memiliki sedikit sekali kendali terhadap aktivitas alat-alat jasmaninya. Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan seluruh bagian tubuh yang

digunakan untuk berjalan, berlari, melompat berenang, dsb. Setelah anak berusia 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian *Koordinasi*.

Perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri. Belajar keterampilan fisik (*motor learning*) dianggap telah terjadi dalam diri seorang anak apabila ia telah memperoleh kemampuan dan keterampilan yang melibatkan penggunaan tangan dan tungkai secara baik dan benar. Untuk belajar memperoleh kemampuan keterampilan jasmani ini, anak tidak hanya cukup dengan latihan dan praktik, tetapi juga memerlukan kegiatan *Perceptual Learning* (belajar berdasarkan pengamatan) atau kegiatan *Sensory-Motor Learning* (belajar keterampilan inderawi-jasmani). Dalam kenyataan sehari-hari, cukup banyak keterampilan inderawi-jasmani yang rumit dan karenanya memerlukan upaya manipulasi, koordinasi, dan organisasi rangkaian gerakan secara tepat.

Misalnya, melakukan gerakan menari sederhana dengan irama lagu. Dalam melakukan gerakan menari, seseorang bukan hanya melakukan gerakan terpisah (satu persatu), melainkan juga menggunakan proses yang telah direncanakan dan dikendalikan secara internal oleh fungsi ranah ciptanya (proses aqliah), sehingga gerakan itu menghasilkan gerakan terkoordinasi yang baik dan benar. Howe (Syah 2012 : 17). mengemukakan bahwa proses aqliah atau proses ranah cipta ini

dibutuhkan, karena kinerja jasmaniah (*physical performance*) dalam aktivitas-aktivitas tersebut hanya akan bermutu baik apabila pelaksanaannya disertai dengan keterlibatan akal atau pemikiran. Hal ini mengingat pola-pola gerakan yang cakap dan terkoordinasi itu tidak dapat tercapai dengan baik semata-mata dengan mekanisme sederhana, tetapi dengan menggunakan proses mental yang sangat kompleks.

Dengan mengamati perkembangan motorik anak maka kita bisa paham dan mengerti apa yang dibutuhkan anak saat anak sedang dan akan melalui tahap perkembangan motoriknya. Sehingga, perkembangan motorik kasar anak bisa sesuai dengan yang diharapkan dan berkembang secara maksimal. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak merupakan dasar bagi perkembangan aspek lainnya. Bila perkembangan kemampuan motorik kasar terhambat, maka akan mempengaruhi perkembangan lainnya. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a) Keterampilan motorik pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisiknya, baik perkembangan fisik yang berupa perkembangan anatomis maupun perkembangan fisiologis
- b) Perkembangan motorik yang kasar. Pada keterampilan motorik kasar ini anak usia dini dapat melakukan gerakan badan secara

kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, berjongkok, dan lainnya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar

Menurut Wiyani (2014 : 38-41), Ada lima faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini , antara lain :

1) Faktor makanan

Pemberian makanan yang bergizi oleh orang tua kepada anak usia dini sangat penting untuk memberikan energi kepada anak yang sangat aktif di usia dini. Pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia.

2) Faktor pemberian stimulus

Pemberian stimulus seperti dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain, khususnya kegiatan bermain yang melibatkan gerakan fisik anak usia dini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak. Kegiatan bermain yang demikian disebut juga dengan kegiatan bermain fungsional, misalnya seperti gerakan berlarian, melompat, merangkak, memanjat, dan sebagainya.

3) Kesiapan fisik

Pada usia 0-2 tahun perkembangan kemampuan motorik kasar dan motorik halus seorang anak terlihat dengan pesat dan luar biasa.

Tadinya seorang bayi tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikan gerakannya. Dalam waktu 12 bulan mereka mengembangkan kemampuan fisik-motorik yang luar biasa. Kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya. Jadi perkembangan fisik motorik tidak semata-mata karena pemberian stimulus, tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik.

4) Faktor jenis kelamin

Faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnya dalam perkembangan fisik-motorik anak usia dini. Jika kita perhatikan dengan seksama, anak perempuan lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus nya sedangkan anak laki-laki cenderung suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik kasarnya dan tentu saja itu dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik anak.

5) Faktor budaya

Budaya masyarakat kita yang patriarkhi juga ikut berpengaruh dalam perkembangan fisik motorik anak. Pada masa anak usia dini, faktor budaya yang menjadikan anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki lainnya dengan melakukan kegiatan yang sesuai dengan budaya mereka, seperti bermain bola, bermain mobil-mobilan (anak laki-laki) dan bermain boneka, bermain masak-masakan (anak perempuan)

4. Hakikat Bermain Bagi Anak

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Menurut para ahli PAUD mengemukakan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Catron & Ajlen mengemukakan bahwa masa kanak-kanak awal seringkali dianggap sebagai usia bermain yang sesungguhnya. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang dengan optimal (dalam Musfiroh, 2005 : 1).

Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya.

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah bisnis serius bagi anak. Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang dimaksud dengan bermain itu sendiri. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dworetzky (Moeslichatoen, 2004 : 31), mengemukakan bahwa Ada lima kriteria dalam bermain, yaitu :

- a) Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh;
- b) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004 : 32). mengemukakan bahwa apapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti berpetualang dan mengadakan telaah; suatu dunia anak-anak. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya. Banyak orang mengatakan bahwa bermain sama dengan bekerja, walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan

dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul.

Hurlock mengemukakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (dalam Musfiroh, 2005 : 2).

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan.

Jadi, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak demi kesenangan yang berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi yang mengacu pada aktivitas berlaku pura-pura, sosiodrama, dan permainan beraturan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Teori Bermain

Menurut Suyanto (2005 : 115-117), ada dua macam teori yang dipakai dalam teori bermain, yaitu :

1. Teori bermain klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut :

a) Kelebihan energi

Teori ini antara lain di dukung oleh filsuf inggris, Herbert Spencer mengemukakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup (dalam Suyanto 2005 : 115). Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi

yang selanjutnya digunakan untuk bermain. Jika anak sulit diajak tenang, kita bisa mengajak anak bermain sejenak agar anak terlihat lebih tenang.

b) Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

c) Insting

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

d) Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang. Anak-anak suka bermain tanah, air, batu dan lempung seakan-akan mengulang permainan manusia pada zaman prasejarah dan sekaligus belajar tentang berbagai benda.

2. Teori bermain modern

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak.

a) Teori Psikoanalisa

Freud (Suyanto, 2005 : 116).mengemukakan bahwa teori bermain merupakan alat pelepasan emosi, sedangkan menurut Erickson bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin

b) Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Bruner, dan Sutton-Smith(Suyanto, 2005 : 116.117) mengemukakan bahwa bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi kondisi, dan objek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut Piaget (Suyanto, 2005 : 116.117). bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang, dan situasi tersebut.

c) Teori belajar sosial

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.

c. Esensi bermain

Menurut Suyanto (2005 : 117), meskipun bentuk permainan anak-anak dari waktu ke waktu berbeda, akan tetapi esensi nya tetap sama, yaitu :

1) Aktif

Pada hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda ataupun kejadian.

2) Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai keinginan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun terkadang saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat.

3) Motivasi internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya untuk ikut bermain.

4) Memiliki aturan

Setiap permainan ada aturannya. Untuk bermain petak umpet misalnya, ada aturannya, baik menentukan anak yang berperan sebagai pencari maupun yang dicari.

5) Simbolis dan berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dengan kenyataan yang ada.

d. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak, menurut beberapa ahli memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Garvey mengemukakan bahwa bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*).

Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya (dalam Musfiroh, 2005 : 6).

Ini berarti suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.

2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi instrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi memang semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.

- 3) Bermain spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak. Ini berarti saat bermain ditentukan seketika ketika anak menginginkan dan dilakukan dengan sesuka hati tanpa keterpaksaan.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- 5) Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari.
- 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.
- 7) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif.
- 8) Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan

5. Hakikat Permainan Halang Rintang

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan aspek-aspek yang lainnya, seperti aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan agama. Perkembangan fisik pada anak

ditandai dengan penguasaan keterampilan motoriknya dan stimulasi yang diberikan.

Ada banyak permainan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan motorik kasar, antara lain :

- 1) Mencari jejak
- 2) Holahup
- 3) Lari estafet
- 4) Permainan halang rintang
- 5) Lompat katak
- 6) Lompat tali
- 7) Menjelajah, dsb.

Dari permainan diatas penelitian ini menggunakan permainan halang rintang sebagai permainan yang diharapkan dapat menstimulasi anak dalam aspek perkembangan motorik kasar untuk meningkatkan pencapaian anak dalam mengkoordinasikan antara pikiran (otak) dengan gerakan.

a. Pengertian Permainan Halang Rintang

Menurut Samsudin (2008 : 21) agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup dalam berbagai bentuk bermain yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mencoba-coba, mengembangkan kerja sama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi.

Sedangkan menurut Rahayu dan Hasibuan (2012 : 2), Bermain “halang rintang” adalah bermain dari *start* hingga *finish* dengan melewati banyak halang rintangan. Sedangkan menurut Djumidar, (2004 : 38), Halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Melalui permainan halang rintang diharapkan anak dapat terstimulasi dalam aspek perkembangan motorik kasar khususnya yang terfokus pada berjalan, lompat, dan lari.

Menurut Rahayu dan Hasibuan (2012 : 2) Permainan “halang rintang” digunakan untuk menstimulasi pada anak untuk memperkenalkan atau melatih *Kinestetik Jasmani* (motorik kasar) misalnya melangkah, jalan loncat, lompat, jinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi.

Dimana kegiatan permainan halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa senang dan antusias serta bebas bergerak dalam melakukannya. Dalam permainan halang rintang ini juga kita bisa mengganti rintangan atau tantangannya dengan sesuka hati, asalkan tidak membahayakan anak. Selain itu, dengan mengganti rintangan atau tantangan tersebut dapat memberikan efek yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam kemampuan berjalan, berlari, dan melompat. Sehingga anak tidak mengalami kebosanan.

Dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang ialah kegiatan bernain yang dilakukan dari *start* hingga *finish* dengan banyak melewati rintangan yang berupa gerak lari atau berlari yang digunakan untuk menstimulasi gerak anak dalam melangkah, jalan, loncat,

lompat, jinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi

b. Langkah-langkah Bermain Halang Rintang

Berdasarkan uraian diatas permainan halang rintang adalah bentukstimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain dan bergerakmaka kegiatan ini sangatlah sesuai diberikan kepada anak karena kegiatandilakukan dengan metode bermain sehingga menimbulkan kesenangan pada anak.

Menurut Carr, (2003: 106), Ada beberapa langkah-langkah dalam permainan halang rintang secara umumadalah :

- 1) mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan sehingga kontak antara kaki dan rintangan terjadi pada sudut yang tepat
- 2) menambah kecepatan lari ke arah rintangan
- 3) anak harus melewati semua rintangan yang disediakan dengan tetap memacu kecepatan.

Sedangkan langkah-langkah permainan halang rintang dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak memulai kegiatan dengan berdoa di dalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berbaris di halaman sekolah
- 3) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok

- 4) Anak dan guru melakukan pemanasan sebelum memulai kegiatan
- 5) Guru memberikan contoh permainan halang rintang kepada anak
- 6) Anak mengikuti dan memulai permainan halang rintang sesuai dengan yang dicontohkan guru
- 7) Anak melakukan pendinginan setelah bermain
- 8) Anak diajak berdiskusi tentang kegiatan bermain yang telah dilakukan
- 9) Anak kembali ke dalam kelas untuk melanjutkan kegiatan.

Menurut Budiani (2014 : 22) pendidik atau guru mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan, hal ini dimaksudkan sebagai pengenalan anak terhadap media-media yang digunakan dalam permainan halang rintang, tata cara permainan halang rintang sehinggalantinya anak-anak paham tentang cara dan benda-benda apa saja yang harus dihindari

6. Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar

Sebuah penelitian ini tidak terlepas dari adanya teori, sebuah teori digunakan sebagai dasar acuan agar penelitian dapat terarah dengan baik dan tepat. Pada subbab ini peneliti akan membahas tentang hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak. Menurut Rahayu dan Hasibuan (2012 : 2), Bermain “permainan halang” rintang adalah permainan yang dimulai dari start hingga finish dengan melewati banyak halang rintang. Permainan halang rintang ini

memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak, sebab permainan ini memerlukan keterampilan motorik kasar anak dalam melakukan banyak gerakan. Semakin sering anak bergerak maka tidak menutup kemungkinan kemampuan motorik kasar anak akan meningkat seiring pemberian stimulus secara rutin dan bertahap. Pada permainan halang rintang memiliki hubungan atau keterkaitan dengan motorik kasar yang meliputi gerakan kelincahan, keseimbangan dan kelenturan yang memerlukan gerakan tubuh seperti berjalan, berlari, dan melompat.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian Tater, Nilansari (2010), dalam penelitian yang berjudul ” Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik melalui Aktivitas Bermain "Halang Rintang" Pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bumiaji Kota Batu”. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan penerapan bermain "halang rintang" dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bumiaji Kota Batu, 2) untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bumiaji Kota Batu melalui aktivitas bermain "halang rintang". Subjek penelitian sebanyak 18 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan bermain "halang rintang" dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik dengan rata-rata kemampuan fisik motorik anak yaitu kelentukan, kekuatan, keseimbangan, keterampilan, dan kelincahan anak mengalami peningkatan sebesar 23,2%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain "halang rintang" untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bumiaji Kota Batu.

2. Penelitian Septiana, Rafika Hesti (2013), dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Tali Halang Rintang" Pada Kelompok B di TK Angkasa Lanud Adi Soemarmo Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2013/2014. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumenter. Teknik keabsahan data diperiksa dengan Triangulasi. Subjek penelitian sebanyak 20 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan lompat tali halang rintang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik sudah meningkat cukup baik. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 28%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan lompat tali halang rintang, kecerdasan kinestetik anak menunjukkan peningkatan yakni pada

siklus I mencapai 60% dan siklus II peningkatan mencapai 96%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan lompat tali halang rintang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B TK Angkasa Lanud Adi Soemarmo Colomadu Karanganyar.

3. Penelitian Ayuning Budiani (2013), dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang " Pada Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan tahun ajaran 2013/2014. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan menggunakan dua siklus dengan tiga kali pertemuan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B2 yang berjumlah 27 anak, terdiri dari 19 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila mencapai 76%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kelincahan anak di kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan sebesar 96,2%, hasil penelitian sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan. .

C. Kerangka Pikir

Salah satu kemampuan anak dari enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam Permen 137 yaitu kemampuan motorik kasar yang menjadi salah satu tingkat pencapaian perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan.

Motorik kasar harus distimulus sejak dini agar anak mendapat kesempatan untuk melakukan gerakan bebas namun terkoordinasi dan lebih terarah.

Peran serta pendidik dalam memberikan stimulus kepada anak amatlah penting, cara mengajar guru, media yang digunakan, sampai pada stimulus yang berupa permainan atau kegiatan bermain yang diberikan kepada anak.

Memberikan kegiatan pembelajaran melalui bermain kepada anak hendaknya dapat menarik perhatian anak, salah satunya dengan permainan halang rintang.

Penggunaan media dan permainan dalam proses pembelajaran anak haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan apa yang akan dikembangkan. Didalam penelitian ini kemampuan motorik kasar anak akan dilihat dari permainan halang rintang. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa permainan halang rintang merupakan kegiatan pembelajaran melalui bermain yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mencoba-coba, mengembangkan kerjasama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi. Selain itu, permainan halang rintang dapat memberikan efek yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya permainan halang rintang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Sebuah media dan permainan yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran anak usia dini, sehingga anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Ketika anak sudah tertarik dengan

media dan permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan anak akan berkembang secara optimal. Dengan menggunakan permainan halang rintang, maka akan diketahui bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini seperti kelincahan, keseimbangan dan kelenturan dalam gerakan tubuh dapat terukur.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan uraian kerangka pikir dalam penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Adalah hubungan yang signifikan antara Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar anak di TK AR-Rahman Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Wilayah (RuangLingkup) Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode non eksperimental dengan pendekatan analisis data korelasional. Menurut Karl Person mengemukakan bahwa korelasional ialah istilah statistik yang menyatakan derajat hubungan linier antara dua variabel atau lebih (dalam Susanti 2010 : 207).

Sedangkan menurut Siregar (2014: 200) analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan dua variabel dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu yaitu variabel bebas terhadap variabel lainnya yaitu variabel terikat.

B. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini mengambil populasi seluruhsiswa kelas B di TK AR-Rahman Bandar Lampung yang berjumlah 30anak.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1. Variabel Independen (bebas)

Permainan Halang Rintang (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Penerapan permainan halang rintang sebagai variabel (X) merupakan permainan yang dapat membantu dalam proses meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Variabel dependen (Terikat)

Kemampuan Motorik Kasar (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Kemampuan motorik kasar sebagai variabel (Y).motorik kasar anak usiadini sebagai variabel Y merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang anak, jika anak telah mampu: mengendali kan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

D. Definisi Operasional dan Definisi konseptual

Definisi Operasional dan Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel X (Permainan Halang Rintang)

a) Definisi Konseptual

Menurut beberapa pendapat (Rahayu dan Hasibuan (2012) dan Djumidar (2004)), dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan halang rintang ialah kegiatan bernain yang dilakukan dari *start* hingga *finish* dengan banyak melewati rintangan yang berupa gerak lari atau berlari yang digunakan untuk menstimulasi gerak anak dalam melangkah, jalan, loncat, lompat, jinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi

b) Definisi operasional:

Kegiatan bermain melewati rintangan yang dilakukan anak pada saat melakukan permainan halang rintang dengan dimensi yaitu, (1) berjalan, (2) berlari, dan (3) melompat. Dan dikembangkan menjadi indikator yang masing-masing dimensi dibagi menjadi 3 indikator, yaitu : 1) berjalan lurus, 2) berjalan mundur, 3) berjalan cepat, 4) berlari zigzag, 5) berlari lurus, 6) berlari cepat, 7) melompat dengan tumpuan dua kaki, 8) melompat dengan satu kaki, 9) melompat keberbagai arah.

2. Variabel Y Motorik Kasar

a. Definisi Konseptual

Menurut beberapa pendapat (Hasnida (2014), Hurrlock (dalam Rini 2014), dan Rouchard (dalam Satya, 2006) dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik kasar ialah pengendalian gerakan tubuh (jasmaniah) melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak, urat syaraf dan *spinal cord* yang bertujuan untuk mencapai kebugaran jasmani (kesehatan tubuh), yang meliputi beberapa factor utama/dimensi (ukuran) yaitu kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan serta kelenturan yang akan dicapai anak

b. Definisi Operasional

Pengendalian gerak tubuh secara terkoordinasi untuk mencapai kebugaran jasmani dengan dimensi yaitu, (1) kelenturan, (2) keseimbangan, dan (3) kelincahan. Dan dikembangkan menjadi indikator yang masing-masing dimensi dibagi menjadi 3 indikator, yaitu : 1) mengayun kan tangan kedepan, 2) mengayunkan tangan kebelakang, 3) memutar badan, 4) berjalan jinjit, 5) berjalan dengan tumit, 6) berjalan diatas titian, 7) melewati rintangan dengan tepat sesuai perintah, 8) melewati rintangan dengan cepat, 9) melewati rintangan tanpa terjatuh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penilaian berbentuk *check list*. Dimana instrument penilaian merupakan daftar pedoman observasi dan penilaian yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati

dimensi dan indikator apa saja yang akan di observasi dan dinilai, sehingga tugas sebagai observer tinggal memberi tanda (√) pada bagian yang diobservasi dan yang akan dinilai.

a) Observasi (*Observation*)

Observasi (*Observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif pengamat ikut ke dalam kegiatan yang sedang berlangsung, sedangkan observasi nonpartisipatif pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan dia hanya berperan mengamati kegiatan. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipatif, karena dengan observasi ini peneliti tidak ikut dalam kegiatan yang sedang berlangsung akan tetapi mengamati secara langsung dalam pengamatan kepada anak.

Pedoman observasi yang dibuat dalam penelitian ini yaitu pedoman yang disusun dalam bentuk *rating scale*. Ada masing-masing 4 kategori pedoman observasi penilaian untuk variabel X (permainan halang rintang) yaitu Kurang Aktif (KA) – Cukup Aktif (CA) – Aktif (A) – Sangat Aktif (SA), sedangkan pedoman observasi penilaian untuk variabel Y (Motorik Kasar) menggunakan penilaian yang berbeda yaitu Belum Berkembang (BB) – Mulai Berkembang (MB) – Berkembang Sesuai Harapan (BSH) – Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk tiap butir kegiatan telah disiapkan rentang skala, dan pada tiap rentang skala

telah diberi angka yaitu 1, 2, 3, dan 4 sehingga hasilnya dapat dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis statistik.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan yang berupa laporan gambar, foto ataupun video yang diambil pada setiap pertemuan saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang dijadikan tempat penelitian dan proses pembelajaranyaitudi TK AR-Rahman Bandar Lampung..

F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penilaian. Penelitian ini menggunakan bentuk *check list* yang bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang Nampak pada anak. Lembar observasi yang digunakan tersebut di tujukan pada anak kelas B di TK AR-Rahman Bandar Lampung yang sedang melakukan proses pembelajaran di dalam maupun di luarkelas.

a) Instrumen yang peneliti buat untuk permainan halang rintang (X) berupa dimensi yang kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator, yaitu, (1) berjalan, (2) berlari, dan (3) melompat. Dan dikembangkan menjadi indikator yang masing-masing dimensi dibagi menjadi 3 indikator, yaitu : 1) berjalan lurus, 2) berjalan mundur, 3) berjalan cepat, 4) berlari zigzag, 5) berlari lurus, 6) berlari cepat, 7) melompat dengan

tumpuan dua kaki, 8) melompat dengan satu kaki, 9) melompat ke berbagai arah. Dimensi tersebut diturunkan berdasarkan konseptual variabel dan operasional variabel.

Adapun kisi-kisi instrument untuk variabel X (permainan halang rintang) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.Kisi-kisi Instrumen Permainan halang rintang (X)

Variabel	Dimensi	Indikator	Rentangskala			
			1	2	3	4
Permainan halang rintang	1. Berjalan	- Berjalan lurus - Berjalan mundur - Berjalan cepat				
	2. Berlari	- Berlari zigzag - Berlari lurus - Berlari cepat				
	3. Melompat	- Melompat dengan tumpuan kedua kaki - Melompat dengan satu kaki - Melompat ke berbagai arah				

b) Instrumen yang peneliti buat untuk motorik kasar (Y) berupa dimensi yang kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator, yaitu, (1) kelenturan, (2) keseimbangan, dan (3) kelincahan. Dan dikembangkan menjadi indikator yang masing-masing dimensi dibagi menjadi 3 indikator, yaitu : 1) mengayunkan tangan kedepan, 2) mengayunkan tangan kebelakang, 3) memutar badan, 4) berjalan jinjit, 5) berjalan dengan tumit, 6) berjalan diatas titian, 7) melewati rintangan dengan tepat sesuai perintah, 8) melewati rintangan dengan cepat, 9) melewati rintangan tanpa terjatuh. Dimensi tersebut diturunkan berdasarkan konseptual variabel dan operasional variabel.

Adapun kisi-kisi instrument untuk variabel Y (Motorik Kasar) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel3.Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Rentangskala			
			1	2	3	4
Motorik Kasar	1. Kelenturan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengayunkan tangan kedepan - Mengayunkan tangan kebelakang - Memutar badan kesegala arah 				
	2. Keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan jinjit - Berjalan dengan tumit - Berjalan diatas titian 				
	3. Kelincahan	<ul style="list-style-type: none"> - Melewati rintangan dengan tepat sesuai perintah - Melewati rintangan dengancepat - Melewati rintangan tanpa terjatuh 				

G. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010: 121) uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur.

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas kontruksi (uji ahli) dimana diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrumen divalidasi oleh dosen-dosen yang ahli dalambidang kepaudan.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207), Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Untuk menguji hipotesis tersebut peneliti menggunakan teknik analisis data korelasi *Product Moment*.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi, diperlukan rumus rubrik untuk menghitung jumlah nilai yang didapat oleh anak karena untuk menyajikan data pada penelitian korelasi ini membutuhkan angka. Dimana dalam rumusan rubrik memiliki 4 rentang skala prestasi atau kriteria tingkat kemampuan anak. Adapun penilaian yang diberikan untuk variabel X (permainan halang rintang) jika anak Kurang Aktif (KA) diberikan nilai 1, jika anak Cukup Aktif (CA) diberikan nilai 2, jika anak Aktif (A) diberikan nilai 3, dan Sangat Aktif (SA) diberikan nilai 4. Sedangkan penilaian yang diberikan untuk variabel Y (Motorik Kasar) jika anak Belum Berkembang (BB) diberikan nilai 1, jika anak Mulai Berkembang (MB) diberikan nilai 2, jika anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberikan nilai 3, jika anak Berkembang Sangat Baik (BSB) diberikan nilai 4. Untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus rubrik sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

1. Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis asosiatif yang dirumuskan oleh peneliti merupakan hipotesis yang dibuat untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat hubungan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment* untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Teknik tersebut digunakan untuk mengujihubunganantara variabel X dan variabel Y. Dan rumus yang digunakan Sugiyono (2011 : 228) sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Gambar 2. Rumus Korelasi Product Moment

Sumber: Sugiyono (2011 : 228)

Keterangan:

$$\begin{aligned} R_{xy} &= \text{Korelasi antar variabel x dengan y} \\ X &= (x-x) \\ Y &= (y-y) \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan perhitungan antara korelasi antara variabel X dan variabel Y, maka kemudian melakukan uji signifikanya itu dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. Adapun ketentuannya menurut Sugiyono (2010 : 261) bahwa apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. selanjutnya untuk menguji signifikan koefisien korelasi selain menggunakan tabel, juga dapat dihitung dengan uji t yang menggunakan rumuss ebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n}-2}{\sqrt{1-r^2}}$$

Gambar 3. Rumus uji t product moment
 Sumber :Sugiyono, 2011 : 230

keterangan : r = hasil perhitungan *Product Moment*
 n = Jumlah sampel
 1 = Bilangan Konstan

Setelah membandingkan antara r hitung dan r tabel kemudian selanjutnya memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut apakah besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut :

Tabel 4. Pedoman untuk memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber :Sugiyono (2011 :231)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK AR-Rahman Bandar Lampung. Kuat tidaknya hubungan antara variabel X dan Y dapat dinyatakan dengan fungsi linear (paling tidak mendekati) diukur dengan suatu nilai yang disebut dengan koefisien korelasi (r), nilai koefisien korelasi paling kecil -1 dan paling besar 1 dan dapat dinyatakan sebagai berikut : $-1 \leq r \leq 1$.

Hasil perhitungan korelasi product moment (R_{xy}) sebesar $0,797$, sehingga korelasi bersifat positif atau nilai koefisien r mendekati angka 1 ini berarti setiap kenaikan skor/nilai X akan diikuti dengan kenaikan skor/nilai Y. Variabel X dikatakan mempengaruhi Variabel Y karena pada penelitian ini ada perubahan nilai pada variabel X yang juga menyebabkan kenaikan pada nilai variabel Y, artinya naik turun nilai X membuat nilai Y juga akan naik turun. Akan tetapi naik turun variabel Y adalah rupasehingga nilai Y bervariasi, tidak semata-mata disebabkan oleh X karena masih ada faktor lain yang menyebabkan kenaikan nilai Y selain dari permainan halang rintang,

bisa saja dipengaruhi oleh variabel lain seperti sarana prasarana dan lain sebagainya. Dari nilai r , dicari koefisien determinasi (r^2) = $0,797^2 = 0,635$ = 63,5% dibulatkan menjadi 64%, artinya sumbangan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar adalah sebesar 64% sedangkan sisanya 36% disebabkan oleh faktor lain. Analisis korelasi kemudian dilanjutkan dengan penafsiran terhadap koefisien yang didapat sebesar 0,64, angka tersebut berada pada interval koefisien 0,60-0,799 dengan tingkat hubungan yang kuat antara X dan Y.

Dengan demikian halang rintang dapat dijadikan sebagai salahsatu alternative dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, terutama dalam meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar anak usia dini guna mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan dalam pendidikan yang selanjutnya.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

- a. Diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorikkasaranak usia dini dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, salah satunya penggunaan permainan halang rintang. Sehingga dalam proses belajar mengajar terasa menyenangkan.

- b. Pendidik diharapkan dapat lebih kreatif dan selektif dalam memilih dan menyediakan media, APE dan permainan agar anak lebih tertarik dan lebih bermanfaat.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat.

3. Bagi sekolah

Diharapkan untuk meningkatkan kualitas sekolah melalui program dan kegiatan pembelajaran melalui bermain permainan yang tepat dan bermanfaat bagi peningkatan perkembangan aspek anak didiknya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media atau jenis permainan lain dalam meningkatkan perkembangan kemampuan gerak atau motorik kasar

DAFTAR PUSTAKA

- Budiani, Ayuning. 2014. Peningkatan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo.Skripsi.UNY. Diakses pada tanggal 15 desember 2016 pukul 16.32 WIB
- Carr,A. 2003. *Attletik untuk sekolah*. PT.Raja Grafindo Persaja:Jakarta
- Dimiyati,J. 2013.*Metode Penelitian dan aplikasi Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada : Jakarta
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran*. Ombak : Yogyakarta
- Hasnida.2014. *Analisis Kebutuhan AUD*. PT. Luxima Metro Media.Jakarta Timur
- Indah, MN. 2010. *Statistik Deskriptif dan Induktif*. Graha Ilmu : Yogyakarta
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran AUD*. Alfabeta :Bandung
- Jufri, A. Wahab. 2013.*Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta : Bandung
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak). Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta*
- Danapriatna,N dan Setiawan, R. 2005. *Pengantar Statistika*. Graha Ilmu : Yogyakarta
- Nilansari, Tater. 2010. *Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik melalui aktivitas bermain “halang rintang” pada kelompok A di TK Negeri Pembina Bumiaji kota Batu*. Skripsi.Universitas Negeri Malang.<http://karya-ilmiah.um.ac.id>. Diakses pada tanggal 15 desember 2016 pukul 16.32 WIB

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137. 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Pratisti,D. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. PT. Macanan Jaya Cemerlang :Bogor
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran*. PT. Asdi Mahasatya : Jakarta
- Rahayu,S dan Hasibuan,R. 2012. *Aktivitas bermain halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya* (online).Artikel penelitian.UNESA. Diakses pada tanggal 8 mei 2016 pukul 19.35
- Rini, Endang. 2007. *Diktat pengembangan motorik*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta
- Satya, Wira. 2006. *Membangun kebugaran jasmani dan kecerdasan melalui bermain*. Depdiknas : Jakarta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. PT. Pernada Media Group : Jakarta
- Septiana,RH.2013. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Tali Halang Rintang Pada Anak Kelompok B Di Tk Angkasa Lanud Adisoemarmo Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014*.Skripsi thesis.Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada tanggal 15 desember 2016 pukul 16.32 WIB
- Siregar,S. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. PT.Bumi Aksara : Jakarta
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Bandung
- . 2014.*Statistik untuk Penelitian*.Alfabeta:Bandung
- .2015.*Metode Penelitian Pendidikan*.Alfabeta : Bandung
- Susanti, I. 2010. *Statistik Deskriptif dan Induktif*.Graha Ilmu :Yogyakarta
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar PAUD*. Hikayat Publishing : Yogyakarta
- Syah,M. 2012. *Psikologi Belajar*.PT RajaGrafindo Persada :Jakarta
- Wiyani,A. 2014. *Psikologi Perkembangan AUD*. Gava Media :Yogyakarta