

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK ADZKIA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh:

Marlina Putri



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ADZKIA BANDAR LAMPUNG

Oleh

MARLINA PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ADZKIA belum berkembang sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan perkembangan fisik motorik kasar sebelum dan sesudah di berikan aktivitas bermain peran makro dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ADZKIA. Metode penelitian yang digunakan adalah *treatment by subject designs*. Sampel penelitian ini berjumlah 20 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan. Teknik analisis data menggunakan uji t atau t-test dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan serta pengaruh penggunaan aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ADZKIA.

Kata kunci: anak usia dini, bermain peran makro, motorik kasar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF AKTIVITY MARCO ROLE PLAY ON THE CRUDE MOTOR DEVELOPMENT OF ROUGHLY CHILDREN 5-6 YEARS IN TK ADZKIA BANDAR LAMPUNG

By

MARLINA PUTRI

The problem in this research was the rough motor physical development of children aged 5-6 years in ADZKIA kindergarten has not developed as expected. This study aims to determine the differences in physical rough motor development before and after given macro role play activities and to determine the effect of the use of macro role play activities on the development of rough motor physical aged 5-6 years in ADZKIA kindergarten. The research method used was treatment by subject designs. The sample of this study amounted to 20 children aged 5-6 years. Data collection techniques in this study are observation and. The data analysis technique used t-test or t-test and simple linear regression test. The results of this study indicate that there was an increase as well as the influence of the use of macro role playing activities on the gross motor physical development of children aged 5-6 years in ADZKIA kindergarten.

Keywords: early childhood, macro role play, rough motor.

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK ADZKIA BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

MARLINA PUTRI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PERAN
MAKRO TERHADAP PERKEMBANGAN
FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TK ADZKIA BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Marlina Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313054028

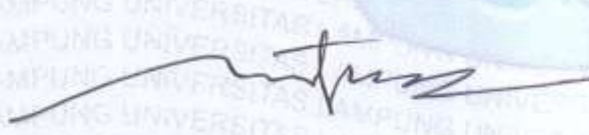
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001


Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002

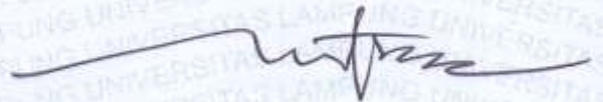
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

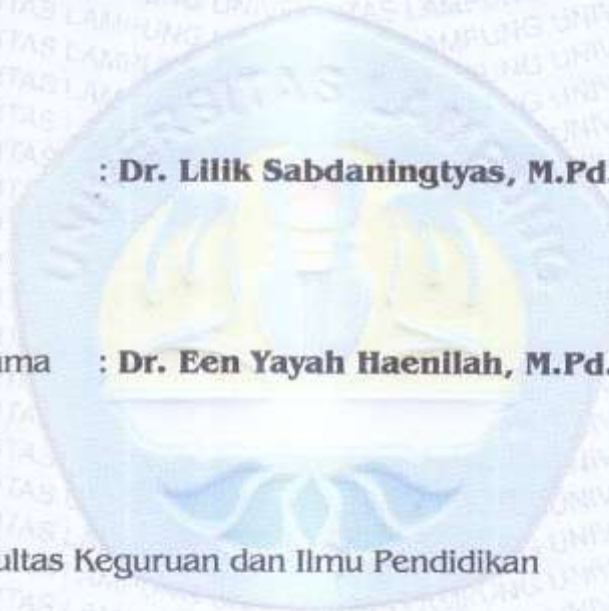
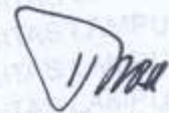
Ketua : Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S.



Sekretaris : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuzi, M.Hum

NIP 19590722 198605 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Juli 2018

HALAMAN PERNYATAAN


Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marlina Putri
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313054028
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada perguruan tinggi lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, juli 2018
Yang menyatakan




Marlina Putri
NPM. 1313054028

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 25 Maret 1996 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sugito dengan Ibu Liswati dan di asuh dengan keluarga Bapak Tulus dengan Ibu Nursiah. Penulis beralamat di Dusun VII RT 026/RW 013 Desa Sumberhadi Kec. Melinting Kab. Lampung Timur.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal di SD 3 Sumberhadi (2001-2006), SMPN 1 Melinting Lampung Timur (2007-2009), SMAN 1 Melinting Lampung Timur (2010-2013).

Kemudian pada Agustus 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Pendidikan Guru-PAUD FKIP Unila melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Pada tahun 2016, penulis melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di PAUD Tunas Bangsa Trimurjo Lampung Tengah, dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Desa Trimurjo Lampung Tengah tahun 2016, kemudian pada tahun 2018, peneliti melakukan penelitian pendidikan di TK ADZKIA Bandar Lampung tahun 2018 untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTO

“Tidak ada sesuatu hal yang paling indah, kecuali kita mampu meraih impian dengan kuat dan tangguh saat menghadapi sebuah proses yang sulit di saat kita meraih sebuah mimpi”

(Marlina Putri)

“tidak semua yang kita ingin kan harus terjadi seketika, kita tidak hidup di dunia dongeng”

(Tere Liye)

PERSEMBAHAN

Maha Suci Allah yang di tangan-Nyalah segala kerajaan, Maha Kuasa atas segala sesuatu, yang menjadikan hidup dan mati, supaya Dia menguji hamba-Nya mana yang lebih baik amalnya. Dengan kerendahan hati, ku persembahkan karya sederhana ini untuk :

“Ayahanda Tulus dan Ibunda Nursiah”

Beliau yang telah mendidik dan membesarkan dengan penuh tanggung jawab rela menghabiskan waktu untuk bekerja dengan penuh keikhlasan, serta untaian doa yang telah terucap ketika bersujud. Semoga Allah senantiasa melimpahi keberkahan serta kebahagiaan bagimu.

“Kakakku Ani Wijayanti dan WawanAndrianto”

Beliau kakak yang paling tegas dan selalu memberi motivasi untuk menuntun adik-adiknya agar menjadi seseorang yang kuat dan sukses di masa depan

“Adikku Romi Rhamadhan dan Andreas Lutfi Alfiano”

adik yang sangat aku sayangi yang selalu menghiburku ketika di rumah.

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Adzkiabandar Lampung” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan Dr.M.Thoha B.S Jaya,M.S., selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I, Dr. Lilik Sabdaningtyas,M.Pd., selaku Pembimbing II, dan Dr. Een Yayah Haenilah,M.Pd., selaku penguji utama. Serta bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi selaku Ketua Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama kuliah.

5. Staf tata usaha prodi PG PAUD.
6. Kepala Sekolah TK Adzkia Ibu Hj.Lismawati, beserta Ibu Dewi Mukmiatun,S.Pd yang telah memberikan izin dan saran untuk keberhasilan penelitian penulis.
7. Agus Andri Setiawan sahabat tempat curhat dan memberi semangat dalam hal apapun.
8. Eka Fitriana perempuan yang pernah kost bareng yang aku sangat menyayanginya aku anggap sebagai adikku, terimakasih sudah menjadi teman terbaikku selamaini.
9. Pemuda karang taruna Sumberhadi Mas Ihan, Rudi, Basuki, Maman, Jaenal, Narianto, Heru, rifa'I, ilham. Mereka yang selalu memberiku motifasi ketika berkumpul, menghibur, memberi saran dan menasehati.
10. Sahabatku SQUAD PANCE yaitu Muftichatul, Jevy, Leni, Karo, Angga, Bang Ipul, Indi yang selalu menghiburku dalam suka dan duka dengan tingkah konyolnya, selalu menemani ku selama 4 tahun dibangku kuliah.
11. Keluarga besar PG-PAUD Unila terutama angkatan 2013 kelas B atas kebersamaannya dalam menggapai cita. Selamat berkarya, semoga sukses dijalannya masing-masing.
12. Teman-teman KKN-PPL di Desa Trimujo Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah (Eka, Leni Agustia, Ridha, Winda, Ratna, Clarisa, Purnama, Anisa dan Andi).
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak saya sebut kan satu persatu. Memberikan kebanggaan dan motivasi bagi penulis.

14. Almamater tercinta

Akhir kata, semoga Allah senantiasa membalas kebaikan mereka dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, juli 2018
Penulis

Marlina Putri
1313054028

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRANxx
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	7
2. Teori Belajar.....	8
3. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar	10
B. Perkembangan Fisik Motorik Kasar	11
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar....	13
1. Faktor Makanan	13
2. Faktor Pemberian Stimulus.....	13
3. Kesiapan Fisik.....	13
4. Faktor Jenis Kelamin.....	14
D. Hakikat Bermain	14
1. Jenis-jenis Bermain	15
2. Bermain Peran	16
3. Manfaat Bermain Peran.....	17
4. Bermain Peran Makro	19
5. Jenis Bermain Peran.....	19

E. Penelitian relevan.....	22
F. Kerangka Pikir Penelitian	24
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Populasi	27
D. Variabel Penelitian	27
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Instrumen Penelitian	29
H. Teknik Analisis Data.....	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
1. Profil TK Adzkie Bandandar Lampung.....	35
2. Visi dan misi.....	35
3. Tujuan.....	36
4. Proses Belajar dan Pembelajaran	36
5. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	37
6. Hasil Analisis Instrumen	37
7. Hasil Penelitian	39
8. Pembahasan	47
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	24
2. Desain Penelitian	26
3. Teknik Analisis Data	31
4. Uji Hipotesis	32
5. Regresi Linier.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel	27
2. Analisis tabel	31
3. Kategori Penilaian Bermain Peran Makro	31
4. Tenaga pendidik TK Adzkia Bandar Lampung	37
5. Jumlah Siswa-Siswi TK Dzkia Bandar Lampung	37
6. Rekapitulasi Nilai Bermain Peran Makro	39
7. Rekapitulasi Nilai Perkembangan Fisik Motorik Kasar	42
8. Tabel Perhitungan Hipotesis	44
9. Rekapitulasi hasil Regresi Linier Sederhana	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Bermain Peran Makro.....	57
2. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Perkembangan Fisik Motorik Kasar.....	58
3. Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Peran Makro	59
4. Rubrik Penilaian Perkembangan Fisik Motorik Kasar	60
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1	61
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian II.....	64
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian III	67
8. Lembar Observasi I Bermain Peran Makro	70
9. Lembar Observasi II Bermain Peran Makro	71
10. Lembar Observasi III Bermain peran Makro	72
11. Lembar Observasi I Perkembangan Fisik Motorik Kasar.....	77
12. Lembar Observasi II Perkembangan Fisik Motorik Kasar	78
13. Lembar Observasi III Perkembangan Fisik Motorik Kasar	79
14. Tabel Penolong Uji Reliabilitas	84
15. Tabel Penolong Rekapitulasi Uji-t.....	85
16. Tabel Penolong Persamaan Regresi Linear Sederhana.....	86

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan tidak sama dengan orang dewasa, anak selalu aktif, memiliki rasa ingin tahu, bersifat egosentris, unik dan kaya akan fantasi. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 14 disebutkan bahwa

pendidikan anak usia dini merupakan 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.

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat penting bagi anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara terarah secara optimal dengan rangsangan dan stimulus-stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga stimulus yang diberikan pada anak akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Artinya pada usia ini merupakan masa yang baik untuk menerima stimulus-stimulus dari lingkungan untuk menumbuhkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, moral agama, dan sosial emosional. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi, harus dimulai sejak usia dini agar

pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. 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.

Namun fakta di lapangan perkembangan fisik motorik kasar anak tidak terlalu dihiraukan orang tua dan guru. Orang tua justru menginginkan anaknya untuk dapat membaca, menulis, dan berhitung dengan baik, maka dari itu orang tua selalu menekankan anaknya untuk belajar membaca, menulis dan berhitung sejak usia dini dan guru pun menerapkan proses pembelajaran tersebut karena menuruti keinginan orang tua tanpa melakukan proses pembelajaran belajar melalui bermain, sehingga anak akan merasa terpaksa dan merasa jenuh terhadap pembelajaran di sekolah yang mengakibatkan anak malas bersekolah.

Perkembangan motorik kasar sangatlah penting bagi anak, agar anak dapat menggerakkan anggota tubuh secara optimal. Perkembangan kemampuan fisik motorik kasar anak harus distimulasi sejak dini dengan menggunakan prinsip yang berpedoman pada tahap perkembangannya, karena dengan aktifnya anak bergerak dapat meningkatkan dan menyalurkan energi berlebih yang dimilikinya tanpa terbuang sia-sia.

Perkembangan fisikmotorik kasar anak yang belum terstimulasi secara optimal akan menyebabkan anak kesulitan dalam bergerak, dengan menggunakan anggota tubuh misalnya lari, melompat, bergelantungan dan gerakan lainnya. Hal tersebut bukanlah kesalahan dari anak, akan tetapi guru kurang menstimulasi dalam perkembangan motorik kasar anak. Hal yang terlihat dalam proses pembelajaran selama ini guru hanyalah mendominasi proses pembelajaran pada anak sehingga anak hanyalah diam dan meniru apa yang di contohkan oleh gurunya. Guru merasa senang jika anak belajar di kelas kemudian duduk rapi tanpa adanya aktifitas fisik motorik kasar, seperti kegiatan mewarnai, menulis, menggabungkan, garis putus-putus, menggunting, menempel dan lain-lain.

Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini di akibatkan karena pembelajaran yang di lakukan di kelas masih berpusat pada guru yang mengakibatkan anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang bersifat bermain peran pembelajaran atau permainan dalam mengembangkan fisik motorik kasar pada anak. Hal ini terlihat dari pemberian lembar kerja atau buku yang dimana anak diminta untuk mengerjakan tugas. Selain itu juga metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, tidak dengan cara bermain hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas cenderung membosankan bagi anak dan anak terlihat malas untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Untuk perkembangan anak di perlukan pembelajaran anak usia dini harus di lakukan dengan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat di

lakukan oleh anak usia dini adalah bermain peran. Bermain peran termasuk termasuk dalam jenis bermain drama. Pengertian bermain drama adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang aktivitas bermain peran makro. Peran makro adalah di mana anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu dan menggunakan alat sesuai dengan benda asli seperti sesungguhnya. Oleh karena itu peneliti menggunakan kegiatan bermain peran dokter, petani dan kelinci dalam mengembangkan Fisik Motorik Kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Adzki Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu:

1. Kemampuan anak dalam bergerak aktif masih belum berkembang.
2. Rendahnya keterampilan motorik kasar anak berupa kelenturan, keseimbangan, kelincihan.
3. Pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada guru yang hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan LKS/ buku, sehingga anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru tidak menggunakan media saat melakukan pembelajaran, hanya terbatas menggunakan LKS/buku.

5. Metode pembelajaran tidak dilakukan sambil bermain, yang menyebabkan pembelajaran cenderung membosankan bagi anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya perkembangan fisik motorik kasar berupa kelenturan, keseimbangan, kelincahan, pada anak usia 5-6 tahun di TK Adzkia Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah adalah: Rendahnya perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Demikian permasalahan penelitian ini adalah :

- (1). Apakah ada perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum sesudah diberikan aktivitas bermain peran makro di TK Adzkia Bandar Lampung.
- (2). Apakah terdapat pengaruh bermain peran makro terhadap perkembangan motorik kasar pada anak di TK Adzkia Bandar Lampung.

Berdasarkan rumusan masalah dan permasalahan penelitian, maka dapat diajukan judul: Pengaruh Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Adzkia Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan peneliti ini adalah:

- (1). Untuk mengetahui perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain peran makro di TK Adzkie Bandar Lampung.
- (2). Untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar pada anak di TK Adzkie Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran melalui bermain peran makro untuk mengembangkan motorik kasar anak.
- b. Membantu guru menstimulasi motorik kasar anak usia dini melalui bermain peran makro.

2. Bagi Anak

- a. Membantu anak meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui bermain peran makro.
- b. Meningkatkan motorik kasar pada anak untuk melakukan permainan permainan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan 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) bahwa “konsep pendidikan sepanjang hayat menjadipanduan 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 Gafur (2012:6) mengatakan bahwa teori belajar tingkah laku (behaviorisme) bahwabelajar 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.

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

Menurut Thorndike dalam 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 Humanistik

Teori humanistik merupakan proses belajar dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafah, dalam Fadlilah (2012: 122) menyatakan bahwa :

Teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang menganggap bahwa tingkah laku individu ditentukan oleh individu itu sendiri, bukannya orang lain. Dalam teori ini, pembelajaran lebih melibatkan keseluruhan pribadi peserta didik, seperti intelektual, emosional dan keterampilan. Di antar tokoh utama dari teori humanistic adalah Arthur Comb, Abraham Maslow, Carl Ransom Rogers.

Oleh karena itu dalam teori humanistik dapat dipahami bahwa pembelajaran lebih menekankan pada diri siswa sendiri. Siswalah yang lebih aktif karena guru hanya berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengarahkan, membimbing, dan membina peserta didik.

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.

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 Motorik Kasar

Menurut Kuhlen dan Thompson dalam (Wiyani 2014:35) bahwa 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*).

Kemudian menurut Wiyani (2014 : 37) terdapat 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.

Selanjutnya menurut 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.

Sehingga untuk 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 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) terdapat 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).

D. Hakikat bermain

Bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat penting bagi suatu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dunia anak anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak di lakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Menurut Peaget dalam sugiono (2013:42) mengatakan bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang”. Bagi anak usia dini mereka memandang bermain sebagai suatu kebutuhan bago diri

mereka karena dengan bermain mereka dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas. Kemudian menurut docket dan fleer dalam Sujiono (2013:144) berpendapat bahwa bermain merupakan “kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dengan bermain anak memperoleh banyak pengetahuan dari kegiatan tersebut, pengetahuan yang didapat saat anak bermain terjadi saat proses bermain itu berlangsung dan secara tidak disadari oleh anak, anak telah mendapatkan pengetahuan tersebut.

1. Jenis-jenis bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi dirinya dengan bebas dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Dalam bermain terdapat jenis-jenis bermain dilihat dari aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Jenis-jenis bermain dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis permainan seperti berikut ini:

a. Main sensori motor atau fungsional

Kegiatan yang menggunakan gerakan otot kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indera tubuh untuk mendapatkan rasa fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensori motor penting untuk mempertebal sambungan antar neuron.

b. Main pembangunan

Kemampuan anak dalam menciptakan, membangun bangunan atau memecahkan masalah seperti menyusun dan membongkar rumah, Membangun bangunan dari pasir, membuat berbagai bentuk dari playdough.

c. Main peran atau simbolik

Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. kemampuan menahan dan dorongan hati dan menyusun tindakan yang sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Sesuai dengan pendapat Mutiah (2010:115) bahwa melalui pengalaman main peran anak di beri kesempatan untuk menciptakan kembali kehidupan nyata dan memerankan secara simbolik,

2. Bermain peran

Bermain bukan hanya menjadi kesenangan bagi anak akan tetapi sebagai kebutuhan bagi anak yang mau tidak mau harus di penuhi. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya pada lingkungannya serta sebagai wahana bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak agar berkembang secara optimal. Menurut Hoor dalam Musfiroh, (2005:13) “pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri”.

Sehingga dapat dikatakan bahwa bermain dan perkembangan sangat terkait, sehingga lingkungan anak-anak memungkinkan adanya kesempatan untuk bermain bebas. Menurut Groos dalam Musfiroh (2005:10), “anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupannya, seperti contoh bermain perang-perangan dan pasaran”. Hal ini merupakan suatu contoh bahwa anak belajar untuk memerankan peran manusia yang ada di sekelilingnya. Menurut Sujiono (2006:520) mengatakan bahwa bermain peran adalah Suatu kegiatan untuk memerankan

sesuatu di luar peranya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau. Kemungkinan peristiwa di masa yang akan datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting di masa kini atau situasi yang di ciptakan setiap saat dan di setiap tempat.

Melalui bermain peran, seorang anak yang sedang bermain peran akan masuk dunia orang lain dengan jalan mengkreasi sikap dan tindakan orang yang di perankanya dengan maksud agar ia dapat memahami orang lain dengan baik. Supriati dalam Gunarti (2008:10.10) mengatakan bahwa “metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang di laksanakan”, selain itu menurut Asmawati (2010:10,4) berpendapat bahwa main peran adalah “praktik anak dalam kegiatan kehidupan nyata yang memberikan kesempatan pada anak untuk membayangkan untuk dirinya kedalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu”.

Beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan bermain yang di lakukan oleh anak di mana anak memerankan suatu tokoh dari orang atau benda sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Dengan kegiatan bermainperan, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembanganya.

3. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran tidak hanya memiliki manfaat bagi kesenangan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, akan tetapi memiliki manfaat sebagai alat dalam rangka mengembangkan aspek dalam perkembangan anak agar berkembang secara optimal dengan aktivitas bermain. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik

juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang di hadapi dan mengeksplorasi masalah inti permasalahan yang di perankan melalui berbagai cara.

Sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001:58), bermain peran memiliki manfaat bagi anak usi dini diantaranya “anak akan belajar menyesuaikan dirinya dengan orang lain. Dan anak juga akan belajar tentang aturan-aturan atau perilaku yang bisa di terima oleh orang lain dengan memerankan beberapa tokoh dalam bermain peran”. Manfaat peran yang di kemukakan oleh Taringan dalam Indiria (2008:33) bahwa melalui bermain peran yang baik dan terorganisir akan memperoleh manfaat antara lain:

1. Memupuk kerja sama yang baik dalam hubungan social.
2. Memberi kesempatan pada anak untuk melahirkan daya kreasi masing-masing,
3. Mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak.
4. Menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain.
5. Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik.
6. Menghargai pikiran dan pendapat orang lain
7. Menanamkan kepercayaan pada diri sendiri.
8. Dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahawa bermain peran dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri terhadap lingkunganya serta mampu memecahkan masalah sederhana yang terjadi. Selain itu dengan bermain peran anak dapat bekerja sama dan mengambil keputusan bersama dengan kelompok untuk menghadapi suatu keadaan dan kenyataan yang sesungguhnya.

4. Jenis Bermain Peran

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dari perkembangan mereka serta menyalurkan perasaan dengan sepuas-puasnya. Dalam bermain peran memiliki 2 jenis yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran di bagi menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Main peran mikro, dalam bermain peran mikro anak menggerak-gerakan benda-benda yang berukuran kecil untuk menyusun suatu adegan dalam bermain. Anak seakan-akan menjadi dalang dalam memainkan beberapa wayang.
2. Main peran makro, dalam bermain peran makro anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu dan menggunakan alat sesuai dengan benda aslinya seperti sesungguhnya, Erikson dalam Asmawati (2010:8,4).

5. Langkah-Langkah Bermain Peran

Langkah dalam bermain peran anak memainkan peran tertentu dengan menggunakan imajinasinya. Anak seakan-akan terlibat atau secara langsung menjadi seorang peran yang ada di daya khayalnya. Bermain peran memiliki 3 tahapan yang dapat diamati oleh pendidik. Dalam tahapan-tahapan ini dapat membantu pendidik untuk melakukan intervensi ketika anak bermain yang dapat membuat anak belajar. Adapun tahapan dalam bermain peran yaitu sebagai berikut:

Tahapan pertama, yaitu peran meniru. Pada tahapan pemula ini anak akan bertingkah laku, berbicara, dan berpakaian seperti orang yang mereka kenal. Serta anak akan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya sebagai alat untuk bermain. Tahapan kedua, yaitu permainan khayalan pada tahapan ini anak mulai berimajinasi

menggunakan benda konkret untuk bermain peran. Tahapan ketiga, yaitu bermain sosio-drama. Anak mulai berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Dan membangun hubungan sesama dalam suatu permainan agar permainan makin kaya dengan peniruan dan khayalan. Asmawati (2010:10.6)

Selain itu menurut Colker dalam Hamalik (2002:65) berpendapat bahwa bermain peran di bagi menjadi tiga tahapan, yaitu "*imitative role play, make believe play, socio-drama play*". Tahapan perama adalah bermain meniru. Pada tahapan awal bermain ini, pemulanya aak mencoba untuk berakting, berbicara dan berpakaian seperti yang di ketahuinya. Anak menggunakan barang-barang untuk obyek sungguhan. Anak meniru kebiasaan orang lain yang dilihatnya pada saat bermain peran. Sebagai contoh berpakaian putih seperti seorang dokter dengan stetoskop menggantung di lehernya.

Tahap kedua bermain pura-pura. Di tahapan ini anak-anak lebih banyak bermain dengan menggunakan menjadi mereka. Dalam bermain peran ini menggunakan tali sebagai pipa air pemadam kebakaran. Atau amplop sebagai dompet sang ibu. Anak juga belajar dengan menggunakan daya khayalnya untuk membuat daya khayalnya dan membuat gerakan sesuai dengan situasinya.

Tahapan ketiga adalah bermain drama. Di tahapan ini anak sudah mengenal teman. Bermain drama membantu anak untuk saling mengenal teman-temanya. Bermain drama merupakan gabungan dari bermain peran, menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti sesungguhnya". Senada dengan pendapat Vigotsky dalam Mutiah (2010:115) bahwa "bermain peran makro adalah anak bermain dengan peran sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran sesungguhnya di mana anak menjadi seseorang atau sesuatu dan menggunakan media sesuai dengan benda sesungguhnya. Dalam bermain peran makro anak memiliki pengalaman yang dilakukan sehari-hari dan mereka banyak belajar keterampilan seperti bergerak, lompat, pindah tempat satu ke tempat lain, dan pergerakan tubuh lainnya.

Bermain peran makro memiliki berbagai jenis kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak seperti bermain peran sebagai dokter-dokteran, petani, polisi, menirukan peran binatang yang disukai anak. Salah satu kegiatan bermain peran yang dapat diaplikasikan oleh anak usia dini sekaligus dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan terutama perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini.

6. Bermain Peran Makro

a. Pengertian Bermain Peran Makro

Bermain peran makro merupakan permainan yang memerankan suatu peran dengan menggunakan bahan yang berukuran mirip dengan aslinya. Bermain peran makro memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak saat pembelajaran karena anak terlibat langsung dalam kegiatan. Menurut Erikson bermain peran makro adalah “Bermain peran dengan alat-alat berukuran sesungguhnya yang dapat digunakan anak untuk memainkan peran yang dipilihnya”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Latif, dkk bermain peran makro adalah “Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran”. Memainkan peran yang dimaksud ialah orang-orang atau benda dan memerankan penafsirannya terhadap peran tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah bermain dengan memerankan suatu tokoh tertentu yang menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya untuk memerankan peran apa yang dipilihnya.

b. Bentuk Bermain Peran Makro

Bermain peran memiliki banyak bentuk permainan yang disesuaikan dengan tema dan keadaan di lingkungan anak. Menurut Stasen Bergerdan Garvey peran diantaranya: dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, sekolah-sekolahan, polisi-polisian dan lain-lainnya". Sejalan dengan pendapat di atas menurut "Erikson Kegiatan bermain peran makro dapat dilakukan dengan kegiatan diantaranya: bermain rumah sakit apoteker pegawai kantor pos) Permainan ini dilakukan dengan meniru aktivitas yang biasa dilakukan oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk peran makro terdiri dari beberapa kegiatan bermain, diantaranya dokter-dokteran, polisi-polisian, masak-masakan, ibu-ibuan dan lainnya. Kegiatan ini dilakukan dengan meniru suatu aktivitas yang biasa dilakukan oleh orang lain.

E. Penelitian yang Relevan

1. Citra Cuacicha, Frida (2015) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Pertiwi Sumber Rejo Kota Gajah Kabupaten Lampung Tengah tahun ajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara bermain lempar tangkap bola terhadap motorik kasar anak.
2. 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". 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 rintag” untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bumiaji Kota Batu.

3. Naurina, Vita (2012) yang berjudul “Peningkatan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-Zag Pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang meliputi kemampuan keseimbangan, kelincahan.
4. Penelitian oleh Sainah (2011), Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Hasil penelitian yang dilakukan Sainah yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan motorik kasar anak melalui permainan memantulkan bola.
5. Penelitian oleh Wahyuni (2013), Skripsi dengan judul “Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Terompah Tempurung” di RA Binuang Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, motorik kasar anak berkembang melalui permainan tradisional “Terompah Tempurung” di RA Binuang Padang.

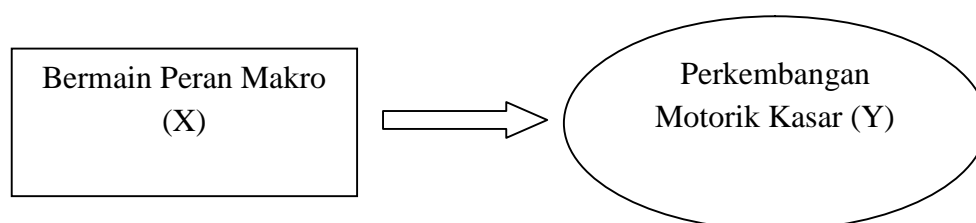
Berdasarkan penelitian yang dilakukan di atas peneliti telah menekankan pada upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui beberapa permainan yang berbeda-beda, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa aktivitas bermain.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan motorik kasar Anak Usia Dini 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.

Bermain peran makro merupakan permainan yang memerankan suatu peran dengan menggunakan bahan yang berukuran mirip dengan aslinya. Bermain peran makro memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak saat pembelajaran karena anak terlibat langsung dalam kegiatan. Dimana anak terjun langsung dalam melakukan peran dan mengeksplor gerakan tubuh dirinya sendiri dengan apa yang ia perankan. Sehingga anak dapat melakukan olah tubuh secara bebas.

Oleh karena itu pada penelitian ini permainan yang di gunakan adalah bermain peran makro. Karena bermain peran makro adalah salah satu permainan di mana anak berperan yang sesungguhnya sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik kasar dengan optimal.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan yaitu:

- (1) : Ada perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah di berikan aktivitas bermain peran makro di TK Adzkie Bandar Lampung.
- (2) : Ada pengaruh bermain peran makro terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun TK Adzkie Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode ini menggunakan *treatment by subject designs*, atau di singkat pola T-S, beberapa jenis atau variasi treatment di berikan secara berturut turut kepada sekelompok subjek yang sama. Karena itu eksperimen dengan pola ini kadang-kadang disebut juga “*one group*” *experiment*. Sebutan *one group* ini sebenarnya kurang tepat karena ia member kesan seolah-olah dapat kita lakukan eksperimen hanya dengan satu grup kontrol. Yang lebih tepat adalah istilah “*same group*” karena grup eksperimen yang satu itu pada gilirannya di jadikan grup kontrol. Jadi satu grup yang sama pada suatu ketika dijadikan grup eksperimen pada saat yang lain di jadikan grup control, Menurut Sutrisno Hadi (1965:18) Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Analisis Komperatif

Keterangan :

- O1 : Nilai perkembangan sebelum diberikan perlakuan.
- X : Perlakuan
- O2 : Nilai perkembangan setelah diberikan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang akan di teliti dalam Penelitian ini adalah TK Adzkia yang beralamat di Jl. Panglima Polim Gg. Sawo II Segala mider Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Penelitian ini di lakukan selama tiga hari sebelum di beri perlakuan dan tiga hari sesudah di beriperlakuan.

C. Populasi dan Sampel populasi

1. Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Adzkia Bandar Lampung.

Kelas	Jumlah
KelasA	5
KelasB1	11
Kelas B2	20
Jumlah	36

2. Sampel

Peneliti mengambil kelompok untuk dijadikan sampel yaitu usia 5-6 tahun sebanyak 20 anak kelas B2 di TK Adzkia Bandar Lampung.

D. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2013:99) variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu: variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel independen (Aktivitas Bermain Peran Makro)

Menurut Sugiyono (2011:39) Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu aktivitas bermain Peran Makro (X).

2. Variabel dependen (Fisik Motorik Kasar)

Menurut Sugiyono (2011:39) variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan fisik motorik kasar (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual dan Operasional Aktivitas Bermain Peran Makro

(variabel X)

Definisi Konseptual:

Kegiatan bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran, dimana anak ikut terlibat memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan perantokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Defnisi Operasional:

Bermain peran makro adalah “Aktivitas anak bermain peran dengan indikator (1).Aktif memainkan peran sesuai perannya. (2).Aktif gerak dalam Peran. (3). Aktif dalam kesesuaian gerakan fisik ketika bermain peran.

2. Definisi Koseptual dan Definisi Operasional Variabel Perkembangan Fisik Motorik Kasar (Variabel Y)

Definisi Konseptual:

Menurut Hasnida (2014:2) Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord* yang di pengaruhi oleh kematangan anak.

Definisi Operasional:

Motorik kasar adalah Perkembangan Fisik Motorik Kasar yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak dengan indikator (1).Mengayunkan

tangan kedepan. (2).Mengayunkan tangan kebelakang. (3).Berjinjit. (4). Berjalan Mundur. (5).Bergerak aktif dan lincah. (6).Menggerakkan anggota tubuh, tangan, kaki, sesuai aturan permainan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Melalui observasi peneliti ingin mengetahui secara langsung perilaku anak yang menunjukkan adanya perkembangan motorik kasar saat bermain peran makro.

G. Uji Instrumen Penelitian

Analisis uji instrument dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Menurut Sugiyono (2016:173) instrumen yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil yang valid dan reliable.

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (*content validity*).Secara teknis pengujian validitas in dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Menurut Sugiyono (2014:173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Analisis uji validasi ini dikonsultasikan kepada ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan memvalidasiisi dari kisi-kisi instrument penilaian tersebut dan memberikan saran terhadap kesesuaian indicator pada setiap variabel yang akan diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliable* menurut Sugiyono (2014:130) ialah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama, artinya instrumen reliabel akan menghasilkan penelitian yang ajeg, menggambarkan kemampuan yang sesungguhnya dan tidak dibuat-buat. Pengujian

secara eksternal dapat dilakukan secara *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan mengalisi konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Menurut Sugiyono (2010:131) *internal consistency*/teknik belah dua dilakukan dengan cara membagi perangkat tes menjadi dua bagian (jumlah skor soal ganjil dan jumlah skor soal genap). dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(X^2)(Y^2)}}$$

Gambar 4. Rumus Karl Pearson

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien indeks reliabilitas
 $\sum xy$ = perkalian skor kelompok (x) dan (y)

Setelah diperoleh r_{xy} , dilanjutkan dengan rumus berikut :

$$r_{1.2} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Gambar 5. Rumus Sperman Brown

Keterangan:

$r_{1.2}$ = Koefisien indeks reliabilitas sepenuhnya
 1 dan 2 = angka konstanta

H. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajiakan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Sugiyono (2014:176) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Keterangan:

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

I = Interval

Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji menggunakan rumus uji t-test dan regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berkenaan dengan sebaran perolehan nilai variabel bebas dan variabel terikat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1, 2, dan 3 sebagai berikut :

Tabel tersebut berkenaan dengan sebaran perolehan nilai variabel bebas dan variabel terikat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Kategori Penilaian Bermain Peran Makro (X)

No	Kategori	Interval	Sebelum		Sesudah	
			Frekuensi (f)	Presentase (%)	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	SA	9>				
2	A	7-8				
3	CA	5-6				
4	KA	3-4				

Keterangan:

SA (Sangat Aktif) = Skor 4

A (Aktif) = Skor 3

CA (Cukup Aktif) = Skor 2

KA (Kurang Aktif) = Skor 1

Tabel 6. Kategori Penilaian Perkembangan Fisik Motorik Kasar

No	Kategori	Interval	Sebelum		Setelah	
			Frekuensi (f)	Presentase (%)	Frekuensi (f)	Presentasr (%)
1	BSB	21>				
2	BSH	16-20				
3	MB	11-15				
4	BB	6-10				

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat baik) = 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

MB (Mulai Berkembang) = 2

BB (Belum Berkembang) = 1

2. Uji Hipotesis

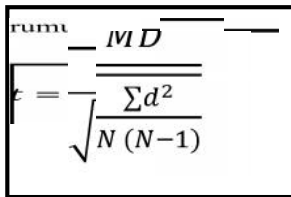
Hipotesis Pertama :

Ho : Tidak ada perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain peran makro di TK Adzkia Bandar Lampung.

Ha : Ada perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain peran makro di TK Adzkia Bandar Lampung.

Berdasarkan hipotesis pertama, untuk mengetahui apakah ada atau tidak perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Adzkia Bandar Lampung sebelum dan sesudah diberikan perlakuan aktivitas bermain peran makro.

Maka teknik yang digunakan dalam menganalisis data tersebut dengan menggunakan rumus t-test (Sugiyono, 2014:19), sebagai berikut:



$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Gambar 3. Rumus Uji t-test

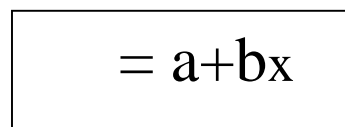
Keterangan:

- MD = Mean Defferences
 d = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
 N = Banyak subjek

Hipotesisi Kedua:

Ho : Tidak ada pengaruh aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Adzkia Bandar Lampung.

Ha :Ada pengaruh aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Adzkia Bandar Lampung Berdasarkan hipotesis kedua untuk mengetahui adanya pengaruh (resiprokal) teknik yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus (Sugiyono, 2014:261) sebagai berikut:



$$Y = a + bx$$

Gambar 4. Rumus Regresi linear Sederhana

Keterangan :

- = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.
 a = Harga Y ketikaharga X = 0 (Harga Konstan)

Sehingga untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. Cara menghitung harga a dan b sebagai berikut

Menghitung konstanta (a) :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Gambar 5. Rumus Konstanta

Keterangan :

Y = Variabel dependen
 X = Variabel independen
 a = Konstanta
 n = Jumlah data

Menghitung koefisien regresi (b) :

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Gambar 6. Koefisien Regresi (b)

Keterangan :

Y = Variabel dependen
 X = Variabel independen
 b = Konstanta
 n = Jumlah data

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat di simpukan sebagai berikut:

- (1) ada perbedaan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Adzka Bandar Lampung sebelum dan sesudah diberikannya aktivitas bermain peran makro. Berdasarkan perbedaan tersebut dilatarbelakangi oleh proses bermain peran makro yang lebih banyak melibatkan anggota gerak tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, jika dibandingkan dengan aktivitas bermain sebelumnya.
- (2) penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Adzka Bandar Lampung.

Adapun penerapan aktivitas bermain peran makro ini mempengaruhi indikator perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan aktivitas bermain peran makro memberikan stimulus perkembangan fisik motorik kasar bagi anak untuk mengekspresikan gerak tubuh melalui permainan peran sesuai dengan imajinasi anak, dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan motorik kasar secara optimal dan menyenangkan.

B. Saran

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

a. Anak Didik

Bagi anak usia dini dapat melakukan aktivitas bermain peran makro dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan pada aspek perkembangan fisik motorik kasar dengan optimal.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang mempunyai unsur bermain dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar sehingga potensi kreatif anak dapat berkembang secara optimal, serta tidak ada kejenuhan dan kebosanan anak dalam melakukan aktivitas, sehingga dapat menimbulkan rasa menyenangkan dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan untuk lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga anak lebih aktif dan kreatif serta termotivasi dalam kegiatan belajar melalui bermain.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yakni dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran sambil bermain melalui kegiatan bermain peran makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran*. Ombak : Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara : Bandung.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan AUD*. PT. Luxima Metro Media: Jakarta Timur
- Indira, Yola. 2008. *Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Negeri Jakarta : Jakarta:
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran AUD*. Alfabeta : Bandung
- Jufri, A. Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta : Bandung
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intellegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- 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
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta : Jakarta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. PT. Pernada Media Group : Jakarta
- Sugiyono. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Bandung

- _____ 2014. *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung
- Sutrisno, Hadi. 1965. *Sendi-sendi Eksperiment*. Yayasan Penerbit FIP IKIP. Jogjakarta
- 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