

**PERAN AKTIVITAS BERMAIN ULAR-NAGA TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DI TAMAN KANAK-KANAK  
MELATI REJOSARI MATARAM LAMPUNG TENGAH**

(Skripsi)

**Oleh**

**WIWIT MULYANI**



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

## **ABSTRAK**

### **PERAN AKTIVITAS BERMAIN ULAR-NAGA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DI TK MELATI REJOSARI MATARAM LAMPUNG TENGAH**

**Oleh**

**WIWIT MULYANI**

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan hubungan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular-naga di TK MELATI Rejosari Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *Treatment by Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t satu sampel untuk melihat perbedaan dan korelasi tata jenjang untuk melihat hubungan perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah aktivitas bermain ular naga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ular-naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Terbukti bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular-naga. Hasil ini berarti bahwa aktivitas bermain ular-naga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci** : anak usia dini, motorik kasar, ular-naga.

## **ABSTRACT**

### **THE ROLE OF PLAYING ULAR-NAGA ACTIVITIES ON CHILDREN GROSS MOTORIC'S DEVELOPMENT AT MELATI REJOSARI MATARAM KINDERGARTEN**

**By**

**WIWIT MULYANI**

The problem in this research was children undeveloped gross motoric skills aged 5-6 years old at Melati Rejosari Mataram Kindergarten. The aimed of this research was to conduct the differences and relation of children gross motoric development before and after Ular-Naga activity in Melati Rejosari Mataram Kindergarten. This research was used quantitative design. The method used in this research was experiment with Treatment by Subjects Design. Sampling technique was used purposive sampling with 24 children. Data were collected by observation and documentation. The data was analyzed by using t-test of one sample to see the differences of children gross motoric development before and after Ular-Naga activity. The results showed that there was a relationship and differences between Ular-Naga activity with children gross motoric development aged 5-6 years old. This result means that Ular-Naga game activity can stimulate children gross motoric development aged 5-6 years old.

***Keywords:*** *early childhood , gross motor, ular-naga activity.*

**PERAN AKTIVITAS BERMAIN ULAR-NAGA TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DI TK MELATI REJOSARI  
MATARAM LAMPUNG TENGAH**

**Oleh**

**WIWIT MULYANI**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan



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

Judul Skripsi : **PERAN AKTIVITAS BERMAIN ULAR NAGA  
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK  
KASAR DI TK MELATI REJOSARI MATARAM  
LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **WIWIT MULYANI**

Nomor Pokok Mahasiswa: 1413054052

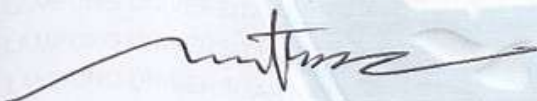
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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

  
**Gian Fitria Anggraini, M.Pd.**  
NIP. 19850721 201504 2 001

2. Mengetahui Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

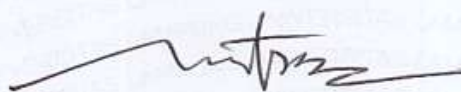
  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP. 19600328 198603 2 002

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua

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



Sekretaris

: Gian Fitria Anggraini, M.Pd.



Penguji Utama

: Dr. Rochmiyati, M.Si



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Agustus 2018



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wiwit Mulyani

NPM : 1413054052

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peran Aktivitas Bermain Ular Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar di TK MELATI Rejosari Mataram Lampung Tengah

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2018

Penulis,



Wiwit Mulyani  
NPM 1413054052



## **RIWAYAT HIDUP**



Wiwit Mulyani lahir di Papahan, Lampung Barat pada tanggal 17 September 1995, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Ashari dan Ibu Siti Mesiah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Trimulyo, Seputih Mataram pada Tahun 2002-2008, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Seputih Mataram pada Tahun 2008-2010, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Seputih Mataram pada Tahun 2011-2014. Pada tahun 2014, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) dan mendapat beasiswa Bidikmisi.

Pada tahun 2017 (semester VII) penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Sinar Jaya Kecamatan Air Hitam Kabupaten Lampung Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Negeri 1 Air Hitam, Lampung Barat.

## **MOTTO**

" Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).  
Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

**(QS. Asy Syarh, 6-8)**

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.  
Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."

**(Andrew Jackson)**

"Pupuklah rasa semangat dalam dirimu, agar tidak mudah hilang yang pada akhirnya akan menimbulkan keinginan untuk menyerah"

**(Wiwit Mulyani)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim...*

*Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta rosullulah  
Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.*

*Dan ucapan terimakasihku pada*

*Almamater Tercinta Universitas Lampung sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta  
pengalaman hidup.*

*TK Melati Rejosari Mataram*

*Sebagai sekolah yang membantu dalam menyelesaikan tugasku dan telah memberi nasihat  
dan dukungan.*

## SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Aktivitas Bermain Ular Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar di TK Melati Rejosari Mataram”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S. selaku pembimbing utama sekaligus Pembimbing Akademik, Ibu Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd. selaku pembimbing pembantu dan Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku penguji utama, atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi.,M.Psi. selaku Kepala Program Studi PG-PAUD.
5. Ibu Ayu Saputri, S.Pd selaku kepala sekolah TK MELATI Rejosari Mataram.
6. Dewan guru TK MELATI Rejosari Mataram yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
8. Mbak Eva Oktryana selaku Staf Administrasi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan juga memberikan doanya Ibu tercinta Siti Mesiah dan Bapak tersayang Ashari, Kakak tercinta Susanto dan istrinya Iin Haryani, Keponakan tersayang Najwa Nesyya Azahra dan keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan studi ini.
10. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah seluruh rekan S-1 PG-PAUD angkatan 2014 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi, dan doanya selama ini yang telah bersama-sama berjuang dari awal hingga akhir.
11. Sahabat seperjuanganku Suratmini, Reni, Opiks, Santi, Fuad, Yesi, Shintya, Wulan, Anti, Putri, Mba Ani dan Penda yang selalu ada disampingku, mendengar setiap keluh kesahku, ceritaku, canda, tawa serta

yang selalu memberiku motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

12. Teman-teman Kost Zaidan Ali (Indah, Endang, Ainun, Putri dan Mba Dewi) yang telah menemaniku selama di kost dalam satu rumah serta bersedia membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Keluarga KKN-KT dan PPL (Cecep, Megita, Misfil, Melisa, Fuji, Alysa, Winda, Yolanda, Sandi, Winu dan Ridwan), serta masyarakat Pekon Sinar Jaya, Air Hitam Lampung Barat, terimakasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup yang dapatku petik selama 70 hari kita bersama-sama.

14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2018

Penulis,

Wiwit Mulyani

NPM. 1413054052

## DAFTAR ISI

|                                                                     | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                           | xvi     |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                          | xvii    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                        | xviii   |
| <br><b>I. PENDAHULUAN</b>                                           |         |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                     | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....                                       | 6       |
| C. Pembatasan Masalah .....                                         | 6       |
| D. Rumusan Masalah dan Permasalahan .....                           | 7       |
| E. Tujuan Penelitian .....                                          | 7       |
| F. Manfaat Penelitian .....                                         | 7       |
| G. Ruang Lingkup Penelitian .....                                   | 8       |
| <br><b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>                                     |         |
| A. Hakikat Anak Usia Dini .....                                     | 9       |
| 1. Pengertian Anak Usia Dini .....                                  | 9       |
| 2. Karakteristik Anak Usia Dini .....                               | 10      |
| 3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....                          | 11      |
| B. Teori Belajar .....                                              | 13      |
| 1. Teori Behavioristik .....                                        | 14      |
| 2. Teori Kognitivistik .....                                        | 16      |
| 3. Teori Konstruktivistik .....                                     | 17      |
| C. Hakikat Bermain dan Permainan .....                              | 19      |
| 1. Pengertian Bermain .....                                         | 19      |
| 2. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini .....                         | 21      |
| 3. Pengertian Permainan .....                                       | 22      |
| 4. Jenis-jenis Permainan Secara Umum .....                          | 23      |
| 5. Hakikat Bermain Ular Naga .....                                  | 24      |
| D. Motorik Kasar Anak Usia Dini .....                               | 26      |
| 1. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini .....                    | 26      |
| 2. Perkembangan Fisik Anak .....                                    | 28      |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar ..... | 30      |
| 4. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....           | 31      |
| 5. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar bagi Anak Usia Dini .....     | 33      |
| E. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....                          | 33      |



|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| F. Kerangka Pikir Penelitian .....                      | 34  |
| G. Hipotesis Penelitian .....                           | 36  |
| <b>III. METODE PENELITIAN</b>                           |     |
| A. Jenis Penelitian .....                               | 37  |
| B. Populasi dan Sampel .....                            | 38  |
| 1. Populasi Penelitian .....                            | 38  |
| 2. Sampel Penelitian .....                              | 38  |
| C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....   | 39  |
| 1. Definisi Konseptual .....                            | 39  |
| 2. Definisi Operasional .....                           | 39  |
| D. Metode/Teknik Pengumpulan Data .....                 | 40  |
| 1. Observasi .....                                      | 40  |
| 2. Dokumentasi .....                                    | 41  |
| E. Instrumen Penelitian .....                           | 41  |
| F. Uji Validitas dan Reliabilitas .....                 | 45  |
| 1. Uji Validitas .....                                  | 45  |
| 2. Uji Reliabilitas .....                               | 46  |
| G. Teknik Analisis Data .....                           | 48  |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                         |     |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                | 53  |
| 1. Profil TK MELATI Rejosari Mataram .....              | 53  |
| 1.1 Visi dan Misi Sekolah .....                         | 53  |
| 1.2 Tujuan Sekolah .....                                | 54  |
| 1.3 Data Tenaga Didik.....                              | 55  |
| 1.4 Data Anak Pendidik .....                            | 55  |
| B. Hasil Analisis Uji Instrumen .....                   | 56  |
| 1. Uji Validitas .....                                  | 56  |
| 2. Uji Reliabilitas .....                               | 56  |
| C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....               | 57  |
| D. Hasil Penelitian .....                               | 63  |
| 1. Aktivitas bermain Ular Naga .....                    | 64  |
| 2. Perkembangan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun ..... | 79  |
| E. Analisis Tabel Silang .....                          | 86  |
| F. Uji Hipotesis .....                                  | 87  |
| 1. Uji Hipotesis pertama .....                          | 87  |
| 2. Uji Hipotesis kedua .....                            | 88  |
| G. Pembahasan Hasil Penelitian .....                    | 90  |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>                          |     |
| A. Kesimpulan .....                                     | 99  |
| B. Saran .....                                          | 100 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                             | 101 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                   | 103 |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                 | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Lembar Observasi Aktivitas Tanpa Permainan dan Perkembangan Motorik Kasar Sebelum diberi Perlakuan .....           | 42      |
| 2. Lembar Observasi Aktivitas Bermain Ular Naga dan Perkembangan Motorik Kasar Sesudah diberi Perlakuan .....         | 43      |
| 3. Instrumen Aktivitas Bermain Ular Naga (X) .....                                                                    | 44      |
| 4. Instrumen Perkembangan Motorik Kasar (Y) .....                                                                     | 45      |
| 5. Kisi-kisi Aktivitas Bermain Ular Naga (X) .....                                                                    | 47      |
| 6. Kisi-kisi Perkembangan Motorik Kasar (Y) .....                                                                     | 48      |
| 7. Aktivitas Bermain Ular Naga (X) .....                                                                              | 49      |
| 8. Perkembangan Motorik Kasar (Y) .....                                                                               | 50      |
| 9. Tabel Silang Aktivitas Bermain Ular Naga dan Perkembangan Motorik Kasar .....                                      | 50      |
| 10. Data Guru TK MELATI Rejosari Mataram .....                                                                        | 55      |
| 11. Data Siswa TK MELATI Rejosari Mataram .....                                                                       | 55      |
| 12. Kategori Nilai Uji Reliabilitas .....                                                                             | 57      |
| 13. Persentase Aktivitas Sebelum Bermain Ular Naga .....                                                              | 74      |
| 14. Persentase Aktivitas Sesudah Bermain Ular Naga .....                                                              | 75      |
| 15. Persentase Aktivitas Sebelum dan Sesudah Bermain Ular Naga .....                                                  | 76      |
| 16. Persentase Tiap Indikator Aktivitas Bermain Ular Naga .....                                                       | 77      |
| 17. Capaian Indikator Perkembangan Motorik Kasar .....                                                                | 79      |
| 18. Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Sebelum dan Sesudah Aktivitas Bermain Ular Naga Setiap Pertemuan ..... | 82      |
| 19. Persentase Perkembangan Motorik Kasar Sebelum Aktivitas Bermain Ular Naga .....                                   | 83      |
| 20. Persentase Perkembangan Motorik Kasar Sesudah Aktivitas Bermain Ular Naga .....                                   | 84      |

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 21. Persentase Perkembangan Motorik Kasar Sebelum Dan<br>Sesudah Bermain Ular Naga ..... | 85 |
| 22. Tabel silang Aktivitas Bermain Ular Naga dan<br>Perkembangan Motorik Kasar .....     | 86 |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                | Halaman |
|---------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Pikir Penelitian .....    | 36      |
| 2. Rumus <i>Alpha Cronbach</i> .....  | 47      |
| 3. Rumus Interval .....               | 49      |
| 4. Rumus Uji-t Satu Sampel .....      | 51      |
| 5. Rumus Korelasi Tata Jengjang ..... | 52      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                         | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Data Anak Didik TK MELATI Rejosari Mataram Seputih<br>Mataram Kelompok B .....                | 104     |
| 2. Pedoman Wawancara Prapenelitian .....                                                         | 105     |
| 3. Hasil Wawancara Prapenelitian .....                                                           | 106     |
| 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....                                                 | 107     |
| 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Bermain Ular Naga (X)                                 | 128     |
| 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perkembangan Motorik Kasar (Y)                                  | 129     |
| 7. Blueprint Rubrik Instrumen Aktivitas Bermain Ular Naga (X).....                               | 130     |
| 8. Blueprint Rubrik Instrumen Perkembangan Motorik Kasar (Y) ....                                | 132     |
| 9. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Konvensional (X) .....                                   | 134     |
| 10. Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Motorik Kasar (Y) .                                  | 150     |
| 11. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Bermain Ular Naga (X)...                                | 158     |
| 12. Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Motorik Kasar (Y) .                                  | 166     |
| 13. Data Aktivitas Sebelum Menggunakan Permainan Ular Naga<br>Pertemuan Ke-1 (X).....            | 174     |
| 14. Data Aktivitas Sebelum Menggunakan Permainan Ular Naga Tiap<br>Pertemuan .....               | 178     |
| 15. Data Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Sebelum diberi<br>Perlakuan Tiap Pertemuan ..... | 179     |
| 16. Data Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Sesudah diberi<br>Perlakuan Tiap Pertemuan ..... | 180     |
| 17. Tabel Penolong Uji Reliabilitas .....                                                        | 181     |
| 18. Foto Kegiatan Anak .....                                                                     | 202     |

## **1. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak yang hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak dengan memberikan pembiasaan yang baik agar dapat menstimulasi perkembangannya. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun, sebagaimana telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu 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.

Berdasarkan kebijakan di atas, jelas bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia dini merupakan upaya pembinaan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu mengoptimalkan seluruh pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang sangat penting diperoleh semua anak.

Melalui pendidikan anak akan dibekali sejumlah keterampilan hidup yang berguna bagi dirinya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut dimasa yang akan datang. Mengingat masa usia dini merupakan masa *golden age* (masa keemasan) yakni masa yang sangat berharga bagi seorang anak untuk belajar dan memahami serta mencari informasi yang ada di lingkungannya. Masa emas yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang ini dapat dikatakan sebagai masa yang efektif bagi anak untuk mengembangkan potensinya.

Upaya pendidik anak usia dini meliputi proses perawatan dan pengasuhan dengan cara menciptakan lingkungan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan guna mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya melalui cara mengamati, meniru, mencontoh dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pemberian stimulus sangat berguna untuk membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak di masa *golden age*.

Seluruh potensi anak usia dini perlu untuk dikembangkan, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan ada “enam aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”. Seluruh aspek perkembangan anak sangat penting untuk dikembangkan, karena berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Perkembangan fisik motorik terdiri dari dua yaitu

motorik kasar dan motorik halus. Berdasarkan permasalahan yang muncul pada anak kelas B usia 5-6 tahun yaitu motorik kasar anak yang belum berkembang dengan optimal maka peneliti melakukan suatu penelitian untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan ular naga.

Perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari keterampilan anak dalam melakukan gerakan fisik misalnya kemampuan yang melibatkan otot-otot besar dan kekuatan otot serta mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang dan melempar bola. Keterampilan motorik pada anak berkembang sesuai dengan usia anak, keterampilan yang dimiliki anak akan berkembang seiring dengan bertambahnya usia serta kematangan syaraf untuk mengendalikan fungsi-fungsi tubuh. Perkembangan fisik motorik anak akan berkembang dengan optimal apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan bahwa belum diterapkannya permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti permainan ular naga kegiatan lainnya hanya senam irama yang dilakukan satu minggu sekali.

Penggunaan permainan ini sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini karena, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Gerakan dalam permainan ular naga yang digunakan untuk anak pada penelitian ini tidak terikat pada gerakan satu saja, melainkan melalui kreasi baru dimana anak dapat bergerak aktif menggerakkan motorik kasarnya dengan berbagai gerakan yang dilakukan. Peneliti mencari gerak yang sesuai dengan pengembangan motorik kasar anak seperti melompat maju dengan dua



tumpuan kaki, berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman, mengangkat kedua tangan dan berlari zig-zag. Peneliti juga menggunakan gerakan yang energik dan mudah ditiru oleh anak agar anak senang untuk bergerak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK MELATI Rejosari Mataram Lampung Tengah pada hari Kamis, 26 Oktober 2017 di kelas B (usia 5-6 tahun) sebanyak 24 anak dengan didampingi oleh ibu Desma salah satu guru di TK tersebut, peneliti melakukan pengamatan terkait dengan perkembangan motorik kasar anak pada saat berkegiatan di luar ruangan. Kegiatan tersebut seperti melakukan suatu gerakan tubuh secara terkoordinasi (menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan), melatih kelenturan (mengayunkan tangan), kelincahan (melompat) dan keseimbangan tubuh (berdiri tegak dengan satu kaki).

Guru memberikan contoh terlebih dahulu kemudian anak diminta untuk melakukannya. Kegiatan dilakukan selama beberapa hari pada saat jam istirahat, guru yang memberikan perlakuan kepada anak kemudian peneliti mengamati prosesnya dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menemukan masalah bahwa sebagian anak masih belum berkembang dengan baik motorik kasarnya.

Permasalahan di atas disebabkan karena kegiatan hanya terfokus pada perkembangan motorik halus, seperti mewarnai dan melipat kertas. Media yang digunakan hanya berupa majalah dan buku tulis. Kegiatan anak hanya sekedar melaksanakan perintah guru berupa tugas-tugas akademis seperti calistung

(membaca, menulis danberhitung). Permainan yang mengembangkan motorik kasar masih jarang dilakukan, jika dilakukan hanya satu minggu sekali namun kegiatan tersebut kurang menyenangkan, serta kegiatan di halaman hanya bermain ayunan. Hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan pasif atau tidak terlalu responsif dalam melakukannya,dengan demikian kemampuan motorik kasar anak harus distimulasi sejak dini, yaitu sejak usia prasekolah yang selanjutnya akan memberikan dampak positif bagi anak pada masa yang akan datang.

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak harus distimulasi sejak dinidengan menggunakan prinsip yang berpedoman pada perkembangan, terutama yang terkait dengan motorik kasar anak, karena dengan aktifnya anak bergerak dapat meningkatkan dan menyalurkan energi yang dimilikinya tanpa terbuang sia-sia. Perkembangan motorik kasar anak jika 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.

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 yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak adalah permainan

ular naga. Permainan ular naga dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2017:3) yang menerangkan bahwa melalui permainan ular naga dapat menstimulus perkembangan motorik kasar seperti gerakan yang mengkoordinasikan kepala, tangan dan kaki. Permainan ular naga memiliki banyak gerakan yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar diantaranya gerakan berjalan, berlari dan gerakan tangan sehingga perkembangan motorik kasar dapat berkembang secara optimal.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian anak masih kesulitan dalam melakukan gerakan secara terkoordinasi antara tangan dan kaki.
2. Sebagian anak masih kesulitan dalam melakukan gerakan keseimbangan dan kelincahan.
3. Sebagian anak belum berkembang dalam melakukan gerakan yang dapat melatih kelenturan tubuh anak.
4. Masih minimnya kegiatan bermain yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.
5. Belum tercapainya perkembangan motorik kasar anak dengan baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas diperoleh gambaran masalah, maka penelitian ini membatasi pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan permainan ular naga.

#### **D. Rumusan Masalah dan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pertanyaan atau permasalahan penelitian tersebut ialah :

1. Bagaimana perbedaan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK Melati?
2. Apakah ada hubungan aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK Melati?

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “Peran Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK Melati.
2. Hubungan aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK Melati.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan masukan penerapan permainan melalui permainan ular naga diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

## 2. Guru

Memberikan pengetahuan dan membantu guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan media agar anak lebih tertarik untuk menggunakan dan menciptakan permainan atau kegiatan bermain sehingga anak senang dan aktif mengikutinya dalam upaya meningkatkan perkembangan anak.

## 3. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dengan aktivitas bermain ular naga.

# **G. Ruang Lingkup Penelitian**

## 1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah aktivitas bermain ular naga dan perkembangan motorik kasar anak.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK MELATI Rejosari Mataram yang berjumlah 24.

## 3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK MELATI Rejosari Mataram yang berada di Kecamatan Seputih Mataram, Kabupaten Lampung Tengah.

## 4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Hakikat Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Sujiono (2013:6), “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Sejalan dengan pendapat di atas, Suyadi (2013:2) mengatakan bahwa:

Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*golden age*) sekaligus periode yang kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Isjoni (2014:24) berpendapat bahwa:

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah, maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan seorang individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini anak membutuhkan stimulus atau rangsangan yang akan menentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik, mereka lahir dengan membawa berbagai macam potensi yang perlu untuk dikembangkan. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, sehingga mereka memiliki cara yang berbeda dalam memahami segala sesuatu. Hartini dalam Aisyah (2008:14) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain:

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b) Merupakan pribadi yang unik.
- c) Suka berfantasi dan berimajinasi.
- d) Masa paling potensial untuk belajar.
- e) Menunjukkan sikap egosentris.
- f) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- g) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Lebih lanjut, Sujiono (2013:25) mengemukakan ciri khusus anak usia dini diantaranya:

- a) Senang bertanya tentang apa saja yang dilihat, dengar atau rasakan.
- b) Sering membangkang, menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur, tidak menurut atau negativisme dan melawan bahkan sering kali marah tanpa alasan yang jelas.
- c) Senang bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah.
- d) Senang menjelajah (bereksplorasi)
- e) Anak sebagai peniru ulung.
- f) Senang berkhayal.

Sejalan dengan pendapat di atas, Richard (2005:27) mengungkapkan karakteristik anak yang khas yaitu:

- a) Anak bersifat egosentris, cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri.
- b) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, keinginan anak sangat bervariasi karena tergantung dengan apa yang diminati anak.
- c) Anak adalah makhluk sosial, anak akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberi kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya.
- d) Anak bersifat unik, karena setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda.

- e) Anak umumnya kaya akan fantasi, dikarenakan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- f) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, karena perhatian anak mudah teralihkan.
- g) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial. Melalui bermain, semua pekerjaan dapat anak kerjakan.

Ciri-ciri tersebut yang menjadi dasar bahwa anak usia dini merupakan makhluk unik. Beragam ciri khas seorang anak, setiap anak memiliki ciri khas yang berbeda tergantung bagaimana anak dapat menunjukkan ciri khasnya tersebut yang menjadi karakteristik anak.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini beraneka ragam seperti memiliki rasa ingin tahu yang besar, senang berimajinasi, bertanya tentang apa yang anak lihat, dengar dan rasakan. Menunjukkan sifat egosentris, makhluk sosial, unik, kaya akan potensi dan senang bermain tanpa mengenal lelah. Berbagai karakteristik anak inilah yang menjadi ciri khas seorang anak, bahwa setiap sifat yang mereka miliki terdapat beberapa aspek-aspek perkembangan yang perlu dikembangkan oleh anak.

### **3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dari lingkungan baik dari orang tua maupun guru.

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2007:62):

Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini yang membentuk fokus kegiatan bermain yaitu:

- a) Kesadaran personal, permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal.



- b) Pengembangan emosi, melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif.
- c) Pengembangan sosialisasi, bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain.
- d) Pengembangan komunikasi, bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak.
- e) Pengembangan kognitif, bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya.
- f) Pengembangan kemampuan motorik, kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan dan aktivitas sensori-motor.

Enam aspek tersebut akan mengalami perkembangan yang optimal apabila dilakukan melalui kegiatan bermain. Menurut Martinis dan Jamilah (2012:97) mengungkapkan bahwa:

Aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

- a) Aspek fisik, merupakan dasar bagi setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya.
- b) Aspek bahasa, menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar dengan baik.
- c) Aspek kognitif, memiliki kemampuan berfikir secara logis, kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah yang dihadapi.
- d) Aspek sosial emosional, kemampuan dan kompetensi serta hasil belajar yang ingin dicapai adalah mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat, dan menghargai keberagaman sosial serta budaya yang ada di sekitar anak.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa banyak aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek moral-agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Aspek perkembangan tersebut mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak, dari keenam aspek tersebut peneliti memfokuskan pada perkembangan fisik, karena aspek fisik merupakan dasar bagi setiap individu untuk mencapai kematangan pada aspek perkembangan lainnya.

## B. Teori Belajar

Proses belajar anak usia dini tidak terlepas dari bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar, strategi pembelajaran, media dan model pembelajaran yang digunakan. Cara belajar setiap anak berbeda satu sama lainnya, namun pada dasarnya anak senang ketika bermain. Anak menganggap bahwa bermain adalah sebuah belajar. Docket dan Fleer dalam Sujiono (2013:134) mengemukakan bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Belajar pada anak usia dini merupakan hasil dari pengalaman bermain, melalui bermain anak merasa senang. Menurut Budiningsih (2004:19) mengemukakan bahwa :

Teori belajar terdiri dari 7 teori, yaitu:

- a) Teori belajar behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.
- b) Teori belajar kognitif, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak.
- c) Teori belajar konstruktivistik, belajar merupakan proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada struktur kognitifnya.
- d) Teori belajar humanistik, belajar merupakan proses memanusiakan manusia itu sendiri.
- e) Teori belajar sibermetik, belajar adalah pengolahan informasi.
- f) Teori belajar revolusi-sosio-kultural, belajar yaitu proses memahami latar sosial-budaya dan sejarahnya seseorang.
- g) Teori kecerdasan ganda, setiap kegiatan manusia menggunakan lebih dari satu macam kecerdasan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Siregar dan Hartini (2014:25) menjelaskan bahwa:

Terdapat empat teori belajar, yaitu:

- a) Teori belajar behavioristik, menurut teori ini belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

- b) Teori belajar kognitivistik. Teori ini lebih menekankan proses belajar dari pada hasil belajar. Menurut teori kognivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.
- c) Teori belajar humanistik. Menurut teori ini proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia. Teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa yang diamati dalam dunia keseharian.
- d) Teori belajar konstruktivistik. Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa teori belajar yang masing-masing teori belajar memiliki pendapat dan sudut pandang yang berbeda-beda. Anak usia dini dalam proses belajarnya tentang perubahan tingkah laku anak membutuhkan stimulus dan respon dari lingkungannya oleh karena itu, teori belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori belajar behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik.

### **1. Teori Behavioristik**

Pemberian stimulus pada anak usia dini akan menentukan hasil belajar pada anak, dengan pemberian stimulus yang tepat maka akan membantu mempercepat meningkatkan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak. Haenilah (2015:11) menyatakan bahwa “teori ini menggunakan teknik belajar asosiasi dengan cara pembiasaan untuk mencapai suatu tujuan”. Menurut teori ini, pembelajaran merupakan suatu upaya yang diberikan kepada anak untuk menstimulus dan akan mengakibatkan suatu respon yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari belajar anak pada teori ini yaitu berupa perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Haenilah (2015:11) menyatakan bahwa:

Pembelajaran tidak lain adalah pemberian stimulus (S) atau rangsangan tertentu kepada anak yang kemudian mengakibatkan adanya reaksi atau respon (R) yang diharapkan sesuai dengan tujuan. Hasil belajar berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Fokus pada pola perilaku yang diulang-ulang sampai menjadi otomatis.

Pendapat diatas menyatakan bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yaitu dikarenakan hasil dari interaksi stimulus dan respon yang dilakukan secara berulang-ulang. Selanjutnya, Haenilah (2015:11) menyatakan bahwa:

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objek, tetap, tidak berubah. Pengetahuan sudah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau anak.

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objek, pasti, tetap dan tidak berubah. Pembelajaran memiliki tujuan yang khusus yaitu hasil belajar, dalam teori ini Sujiono (2013:57) menyatakan bahwa:

Tujuan akhir dari penggunaan teknik behavioristik ini adalah semakin meningkatkan perilaku yang diinginkan untuk memberikan penghargaan kepada anak, sedemikian sehingga guru atau orang tua tidak perlu melanjutkan untuk terus memberikan penghargaan yang disebabkan oleh adanya keadaan dari luar.

Berdasarkan pendapat di atas maka pengetahuan yang anak miliki sudah terstruktur dan teratur, maka anak harus diberikan kegiatan yang mengacu pada aturan-aturan yang jelas. Pembelajaran yang dilakukan lebih menitikberatkan pada aspek disiplin. Tujuan akhir teori ini yaitu semakin meningkatkan perilaku untuk memberikan penghargaan pada anak. Tujuan pembelajaran ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar

sebagai aktivitas “*mimetic*”, yang menuntut anak untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes. Evaluasi untuk anak sendiri yaitu hanya mengukur hal-hal nyata dan dapat diamati.

## **2. Teori Kognitivistik**

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 melainkan berlangsung melalui proses yang terus menerus dan menyeluruh”.

Menurut Piaget (Haenilah 2015:12) perkembangan kognitif merupakan “suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Semakin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya”. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan dan kemudian

menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Anak memiliki pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas observasi terhadap lingkungan sekitarnya secara alami, saat itulah otak mengorganisir sejumlah pengalamannya menjadi suatu skema pengetahuan tertentu. Pengetahuan inilah yang kemudian selalu disempurnakan melalui proses adaptasi. Adaptasi adalah kecenderungan bawaan manusia untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Anak sesungguhnya mampu membangun pemikiran mereka untuk membentuk pengetahuan melalui eksplorasi lingkungan secara aktif.

### **3. Teori Konstruktivistik**

Berbagai teori pembelajaran mengemukakan mengenai teori pembelajaran yang salah satunya yaitu teori konstruktivistik. Sujiono (2013:60) mengatakan teori belajar konstruktivistik dalam kegiatan belajar mengajar adalah “kegiatan yang aktif, agar siswa membangun sendiri pengetahuannya dan pengajar atau pendidik dapat berpartisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan dan bersikap kritis”. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun disini siswa harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus memberikan suatu aktivitas dan kesempatan bagi siswa untuk

dapat menemukan pengetahuannya dan ide-idenya sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya.

Menurut Sujiono (2013:61) penerapan teori konstruktivistik dalam program kegiatan bermain pada anak usia dini haruslah memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya.
- 2) Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya.
- 3) Program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi.
- 4) Anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah.
- 5) Proses belajar dan pembelajaran tidak sekadar bersifat transferal tetapi lebih merupakan ke-konstruksi.

Peran guru anak usia dini dalam hal ini adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara terbaik seperti membangun minat, kebutuhan dan kelebihan yang ada pada setiap anak.

Haenilah (2015:6) mengatakan bahwa “belajar merupakan persoalan yang kompleks karena tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi berkenaan dengan aktivitas mental”. Pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui interaksi dengan lingkungan yang berkesinambungan. Semiawan dalam Sujiono (2013:60) berpendapat bahwa:

Pendekatan konstruktivistik bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

Membangun pengetahuan diperlukan pengetahuan yang baru sebagai pelengkap pengetahuan yang telah diperoleh. Seseorang dalam membangun pengetahuan yaitu melalui inderanya berinteraksi dengan lingkungan melalui melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba. Selain aktivitas fisik tersebut maka belajar melibatkan aktivitas mental dimana siswa harus memiliki rasa berani dan jujur dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aliran konstruktivistik dalam kegiatan belajar siswa membangun sendiri pengetahuannya dan pendidik berpartisipasi dalam membentuk pengetahuan anak serta dapat berpikir kritis. Anak diberi kesempatan yang luas dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan potensinya. Pengetahuan tersebut dibangun oleh anak melalui interaksi dengan lingkungan. Lingkungan yang baik akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

## **C. Hakikat Bermain dan Permainan**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar yang menyenangkan. Menurut Piaget dalam Yuliani Nurani (2013:86) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”. Menurut Parten dalam Yuliani Nurani (2013:86) “memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan,



mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan”. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat di mana anak hidup.

Kegiatan bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas dengan hal-hal yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (2005:2) bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”. Melalui bermain anak memiliki banyak kesempatan bereksplorasi sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini yang dilakukan dengan sukarela atau tanpa paksaan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang dapat memberikan dampak yang positif untuk seluruh aspek perkembangan anak. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk bereksplorasi sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

## 2. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain pada dasarnya berfungsi untuk mendorong anak berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan diri diantara teman sebaya.

Menurut Eheart dan Leavitt dalam Yuliani Nurani (2013:145) mengatakan bahwa fungsi bermain dapat “ mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang dan Wolfgang (1999:32-37) dalam Yuliani Nurani (2013:145) berpendapat bahwa fungsi bermain ialah “bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif”.

Kegiatan dalam pembelajaran memiliki dampak terhadap perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain menurut Sujiono (2013:145), antara lain:

- a. Memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).

- c. Mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- d. Mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik guna masa depan selanjutnya.

### **3. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang baik anak-anak maupun orang dewasa untuk mencari kesenangan baik dengan unsur menang kalah maupun tidak. Kegiatan bermain ini sangat banyak ragam dan jenisnya. Menurut Freud dan Erickson (Santrock, 2006:273) permainan adalah “suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan terlepas dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan”.

Sejalan dengan pendapat diatas Hans Daeng dalam Musfiroh (2016:7.7) mengemukakan bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak”. Pengertian ini menggambarkan bahwa permainan

merupakan suatu hal yang melekat dalam diri seorang anak dan tidak dapat lepas dari kehidupan anak-anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu media yang memiliki manfaat bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Melalui permainan anak tidak akan merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum diketahui.

#### **4. Jenis-jenis Permainan secara Umum**

Jenis-jenis permainan pada anak usia dini dapat dikategorikan berdasarkan fungsi dan cara bermainnya, menurut Musfiroh & Sri (2016:7.27) jenis-jenis permainan yaitu:

- a. Permainan fantasi  
Permainan fantasi adalah permainan yang mengandung unsur khayalan atau imajinasi bagi pemainnya. Contoh permainan peran (masak-masakan dan pasar-pasaran).
- b. Permainan peranan  
Permainan yang dilakukan dengan memerankan tokoh atau peran tertentu. Permainan ini melibatkan fisik, mental, dan kemampuan anak dalam berimajinasi/berfantasi. Misalnya, anak berperan sebagai harimau maka dia harus tau sebelumnya, seperti apa sifat dan karakteristik binatang yang bernama harimau tersebut.
- c. Permainan prestasi  
Kegiatan permainan yang mengandung unsur menang dan kalah. Contoh kegiatan permainan ini adalah permainan congklak, balap karung, sepak bola, dan sebagainya.
- d. Permainan fungsi  
Kegiatan yang salah satu manfaatnya adalah untuk melatih berbagai fungsi baik fisik maupun psikis. Kegiatan permainan yang berfungsi melatih fungsi fisik, kegiatannya akan banyak melibatkan

anggota tubuh. Contoh: lari estafet, lempar bola, melompat, *puzzle*, lego, eksperimen dan kolase.

e. Permainan konstruksi

Merupakan aktivitas permainan yang di dalamnya terdapat kegiatan membentuk atau membangun sesuatu. Contoh: permainan balok, pasir, plastisin, adonan tepung, dan wayang rumput.

Berdasarkan jenis-jenis permainan diatas dapat dinyatakan bahwa permainan ular naga yang digunakan oleh peneliti termasuk pada jenis permainan fungsi karena, permainan ular naga memiliki banyak kegiatan fisik yang melibatkan seluruh anggota tubuh serta dapat mengembangkan fungsi emosi dan mental anak.

## 5. Hakikat Bermain Ular Naga

Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar. Pada saat bermain, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar dengan baik. Menurut Musfiroh & Sri (2016:8.27) ada beberapa aktivitas bermain yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan motorik kasar, antara lain:

- a. Lompat katak
- b. Lari estafet
- c. Lompat tali
- d. Petak umpet
- e. Ular naga
- f. Bola kaki, dsb

Peneliti menggunakan permainan ular naga sebagai permainan yang diharapkan dapat menstimulasi anak dalam aspek perkembangan motorik kasar untuk meningkatkan pencapaian anak dalam mengkoordinasikan antara pikiran (otak) dengan gerakan.

Menurut Musfiroh, Tadkiroatun (2016:8.20) mengemukakan bahwa:

Ular naga merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Mulyani (2016:106) menyatakan bahwa:

Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “buntut”, yaitu ujung baju atau pinggang anak yang ada didepannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan dibarisan, selain itu terdapat dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan diatas tangan diatas kepala.

Permainan ular naga adalah bentuk permainan sosial yang membutuhkan interaksi dan kerjasama antar anak, biasanya ini dilakukan oleh 8 anak atau lebih. Permainan ini menjadikan anak untuk berperan dan memberi serta menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan fisik tidak dapat berjalan. Ular Naga adalah salah satu permainan berkelompok yang biasa dilakukan anak-anak hampir seluruh Indonesia, yang dilakukan diluar rumah pada waktu senggang. Tempat bermainnya di lapangan atau halaman rumah yang luas.

Permainan ini memiliki nama yang berbeda dari setiap daerah, tetapi tata cara permainan dan aturannya tetap sama yang membedakan hanya lagu dan dialognya saja, selain untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan emosional anak, permainan ini juga dapat melatih motorik kasar anak

karena banyak menggunakan aktivitas gerak seperti, berjalan, berlari dan mengangkat kedua tangan.

Permainan ular naga ini memiliki banyak manfaat untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, terutama aspek perkembangan motorik kasar karena dalam permainan ini banyak aktivitas gerak yang dilakukan sehingga anak dituntut untuk aktif dalam melakukannya, menurut Musfiroh, Tadkiroatun (2016:8.22) manfaat permainan ular naga yaitu: “potensi edukatif dari permainan ular naga sangat baik untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik, pada dasarnya usia anak adalah usia bermain maka usaha pengembangan kecerdasan emosional anak lebih tepat bila menggunakan permainan”. Permainan ular naga juga mengajarkan anak mengutamakan *partnership*, karena dalam permainan ular naga ini anak berinteraksi dengan teman sebaya.

#### **D. Motorik Kasar Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Anak usia 5-6 tahun pertumbuhan fisiknya sangat pesat terutama pada motorik kasar. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh seluruh anggota gerak pada tubuh. Menurut Samsudin (2008:15) mengemukakan bahwa:

Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor (gerak berpindah tempat), non lokomotor (tetap di tempat) dan manipulatif (memakai alat). Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Manzilatur (2013:2) mengungkapkan bahwa “motorik kasar adalah gerakan yang dimotori atau dikendalikan oleh seluruh tubuh”. Gerakan-gerakan yang dihasilkan merupakan gerakan yang dikendalikan oleh tubuh artinya setiap hal yang dilakukan adalah sebuah gerak yaitu gerak ayunan, gerak naik turun tangga, melompat, melempar, serta gerak yang mampu melakukan aktivitas fisik terkoordinasi dalam melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

Menurut Firmawati (2011:2) mengungkapkan bahwa :

Motorik kasar adalah aktivitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar, seperti lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari dan berguling.

Anak selalu menggerakkan tubuhnya yang banyak menggunakan otot-otot besar untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Anak usia dini akan berusaha melakukan gerakan-gerakan yang menurutnya membuat perasaan anak merasa gembira, seperti gerakan melompat, berlari, meloncat dan masih banyak lagi gerakan dan aktivitas yang anak lakukan setiap harinya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besar sebagai dasar gerakannya. Pada masa usia dini atau masa kanak-kanak merupakan masa yang paling tepat untuk mempelajari keterampilan motorik jika dibandingkan dengan masa remaja dan dewasa.



Penelitian ini yang dimaksud dengan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti tangan, dan aktivitas otot kaki dalam keseimbangan tubuh serta kekuatan tangan dan kaki saat melompat, berjalan, dan berlari ketika sedang melakukan suatu permainan ular naga. Menurut Sujiono (2007:1.13),

Gerakan motorik kasar dalam perkembangannya lebih dulu berkembang daripada motorik halus yang dapat terlihat saat anak sudah menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum anak dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pentingnya motorik kasar bagi anak usiadini untuk dikembangkan, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan sesuai permasalahan di lapangan.

## **2. Perkembangan fisik anak**

Terkait dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini tersebut, Kuhlen dan Thompson (dalam Wiyani, 2014 : 35), mengemukakan 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 dan 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 kendala terhadap aktivitas alat-alat jasmaninya akan tetapi, kondisi yang tidak baik 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, dan sebagainya. 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. Belajar untuk 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 indera-jasmani). Berdasarkan kenyataan sehari-hari, cukup banyak keterampilan indera-jasmani yang rumit dan memerlukan upaya manipulasi, koordinasi, dan organisasi rangkaian gerakan secara tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik terdiri dari aspek-aspek yang meliputi otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan serta pola-pola perilaku baru. Perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri yang terjadi dalam diri seorang anak apabila ia telah memperoleh kemampuan dan keterampilan yang melibatkan penggunaan tangan dan kaki secara baik dan benar.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Motorik anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Menurut Rahyubi (2012:225) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain adalah:

- a) Perkembangan sistem syaraf  
Sistem syaraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem syaraf adalah yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.
- b) Kondisi fisik  
Perkembangan motorik erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.
- c) Motivasi yang kuat  
Seseorang yang mempunyai motivasi kuat untuk menguasai keterampilan motorik tertentu biasanya telah mempunyai modal besar untuk meraih prestasi.

d) Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempat tinggal mendukung dan kondusif. Lingkungan dalam hal ini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan prasarana.

e) Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua tentu punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

Pada dasarnya perkembangan motorik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Pendapat menurut Hurlock (2013:154) sebagai kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak antara lain: “sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik kasar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak ada berbagai macam yaitu, sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi, genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap laju perkembangan motorik. Selain itu juga lingkungan, usia serta aspek psikologis seseorang juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak.

#### **4. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Tujuan pengembangan motorik pada usia dini agar kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik kasar dapat berkembang optimal.

Departemen Pendidikan Nasional (2004:2) menjelaskan bahwa;

Perkembangan motorik kasar bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Menurut Samsudin (2008:11) menjelaskan bahwa;

Tujuan perkembangan motorik kasar adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik dilakukan efektif dan efisien. Pendapat lain diungkapkan oleh Rudyanto dan Saputra (2005:115) bahwa tujuan pengembangan motorik kasar adalah “mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar pada individu adalah agar seseorang mampu dalam melakukan keterampilan gerak tubuh dan memelihara kebugaran jasmani sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri pada individu tersebut. Perkembangan motorik anak terlihat dari sejauh mana anak tersebut mampu menampilkan hasil kegiatan dengan tingkat keberhasilan tertentu serta perkembangan fisik yang baik dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya.

## **5. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar bagi Anak Usia Dini**

Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini perlu untuk dilakukan.

Ada banyak manfaat ketika anak melakukan latihan motorik kasar. Menurut

Departemen Pendidikan Nasional (2004:2) manfaat pengembangan motorik

kasar pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot tangan dan kaki.
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Pendapat lain diungkapkan oleh Sujiono (2013:2.10) yang menjelaskan

bahwa:

Manfaat pengembangan motorik kasar pada anak adalah untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan

motorik kasar bermanfaat meningkatkan perkembangan sosial, emosional

dan dapat melatih koordinasi otot tangan dan kaki sehingga dapat menunjang

perkembangan jasmani dan rohani anak. Selain itu, pengembangan motorik

kasar pada anak usia dini juga bermanfaat bagi kekuatan fisiknya dalam

melatih pola gerakan yang lebih terarah.

## **E. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian Pratiwi, Sutera Cahya, dkk (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain melalui permainan ular naga berpengaruh terhadap kemampuan koordinasi gerak kepala-tangan-kaki

anak kelompok B Taman Kanak-kanak Gugus VIII Kecamatan Buleleng Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Penelitian Akbari (2009), hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan motorik dasar pada anak laki-laki berusia 7-9 tahun secara signifikan lebih efektif daripada aktivitas sehari-hari.
3. Penelitian Khairani, Rahmi dkk (2013), hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Diketahui pula bahwa subyek yang mendapat perlakuan memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi.
4. Penelitian Djulaekah (2012), hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok B.
5. Penelitian Sunarni, dkk (2010), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ngabang.

#### **F. Kerangka Pikir Penelitian**

Salah satu kemampuan anak dari enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam Peraturan Menteri No 137 tahun 2014 yaitu kemampuan motorik kasar yang menjadi salah satu tingkat pencapaian perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan.

Kemampuan motorik kasar anak merupakan kemampuan gerak yang menggunakan otot-otot besar, hal yang terpenting yakni koordinasi dalam

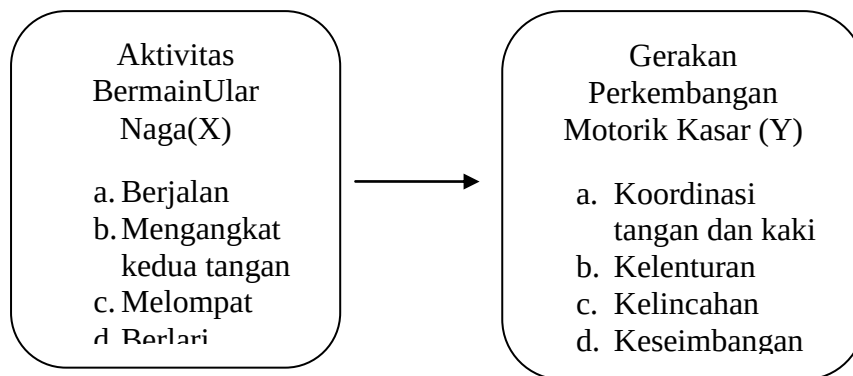
gerakan untuk melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan. Perkembangan fisik motorik kasar anak perlu dikembangkan secara optimal untuk menjaga keseimbangan tubuh, melenturkan otot-otot, serta menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan sehat. Perkembangan motorik kasar anak dapat distimulus melalui permainan yang menyenangkan serta permainan yang memiliki aktivitas gerak yang melibatkan anggota tubuh. Salah satu permainan yang menuntut anak untuk aktif dalam bergerak yaitu permainan ular naga. Kemampuan motorik kasar anak akan dilihat dari permainan ular naga.

Permainan ular naga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan karena permainan ini bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mengembangkan kerjasama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran luas yang bervariasi. Permainan ular naga digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak karena permainan ini memiliki banyak gerakan yang meliputi gerakan berjalan, melompat, berdiri, berlari, serta mengangkat kedua tangan.

Saat menggunakan permainan ini anak akan aktif dalam bergerak dan secara tidak langsung dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak sangat perlu dikembangkan sejak usia dini agar anak memiliki kesiapan untuk kehidupan di masa yang akan datang.



Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka pikir penelitian.**

### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian diatas, diajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama,

Ada perbedaan antara perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK Melati.

2. Hipotesis Kedua,

Ada hubungan antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Melati.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Menurut M. Thoha dalam buku Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora (2017:36) mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat”. Guru memberikan perlakuan kepada anak dengan pengawasan dari awal hingga akhir untuk melihat perkembangan setiap indikator tiap pertemuan. Peneliti menggunakan metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain ular naga terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Bentuk *designs* dalam penelitian ini adalah menggunakan *designs* penelitian *treatment by subject*. Menurut Hadi (1995:551) menyatakan bahwa :

Dalam *treatment by subject designs*, atau disingkat pola T-S, beberapa jenis atau variasi *treatment* diberikan secara berturut-turut kepada sekelompok subjek yang sama melalui metode yang berbeda. Eksperimen dengan pola ini kadang-kadang disebut juga “*one group*” *experiment*.

Peneliti menggunakan *designs* penelitian *treatment by subject* karena penelitian ini sampel yang digunakan hanya 1 kelas yaitu kelas B usia 5-6 tahun dan *treatment* diberikan secara berturut-turut kepada sekelompok subjek yang sama melalui aktivitas bermain ular naga.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Peneliti mengambil populasi seluruh anak yang ada di TK Melati Rejosari Mataram dengan jumlah 48 anak (kelas A 24 anak dan kelas B 24 anak). Menurut M. Thoha dalam buku Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora (2017:58) mengemukakan bahwa “populasi adalah sejumlah unit analisis yang akan diteliti yang memiliki karakteristik tertentu. Dilihat dari jumlahnya, populasi dapat dibedakan atas populasi terhingga, yaitu jumlahnya dapat ditentukan, dan populasi tak terhingga yang jumlahnya sulit untuk ditentukan”. Cara mengatasi kesulitan kedua populasi tersebut, dengan tidak mengurangi karakteristik umum populasi, peneliti melakukan pengambilan sampel.

### **2. Sampel Penelitian**

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sukardi (2010:64) bahwa teknik *purposive sampling* adalah “teknik pengambilan sampel dengan tujuan tertentu (mengatasi permasalahan yang terjadi)”. Tujuan tertentu yang dimaksud dalam penelitian adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain ular naga karena berdasarkan prapenelitian permasalahan yang muncul pada kelas B. Peneliti mengambil sampel seluruh anak kelas B usia 5-6 tahun yang berjumlah 24 anak.

## **C. Definisi Konseptual dan Operasioanal Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

#### **a) Aktivitas BermainUlar Naga (X)**

Aktivitas dalam permainan ini adalah anak-anak berbaris berpegangan pada pinggang teman yang ada didepannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan dibarisan, dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala.

#### **b) Perkembangan Motorik Kasar (Y)**

Perkembangan motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor (gerak yang berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain, misal lari dan lompat) dan non-lokomotor (gerak yang tetap di satu tempat, misal membungkuk). Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan.

### **2. Definisi Operasional**

#### **a) Aktivitas BermainUlar Naga (X)**

Berdasarkan definisi konseptual maka secara operasional aktivitas bermain ular naga dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya. Indikator tersebut antara lain: berjalan lurus, mengangkat kedua tangan, melompat dengan dua tumpuan kaki, dan berlari zig-zag.

b) Perkembangan Motorik Kasar (Y)

Berdasarkan definisi konseptual maka secara operasional perkembangan motorik kasar meliputi gerak lokomotor indikatornya meliputi gerakan terkoordinasi tangan dan kaki, kelenturan saat mengayunkan tangan, keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki dan gerak non lokomotor yang meliputi kelincahan saat melompat maju dan mundur.

#### **D. Metode atau Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dalam penelitian memiliki tujuan yaitu mendapatkan data. Peneliti dalam pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sutrisno dalam Sugiyono (2011:203) mengemukakan bahwa, “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dilakukan peneliti pada aktivitas anak dalam permainan ular naga dan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Melati.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mencari mencari data mengenai beberapa hal atau yang berkaitan dengan variabel yang didalamnya terdapat catatan, data perkembangan, notulen rapat dan lain-lain. dokumentasi ini bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi yaitu untuk memperkuat data sebagai bukti pelaksanaan penelitian yang akurat dan jelas dari sekolah. Penelitian ini dokumentasi yang digunakan seperti profil sekolah, visi, misi, tujuan sekolah, data anak dan guru.

### E. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu kepada dosen ahli. Pengujian instrumen dapat menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran terdiri dari *skala likert*, *skala guttman*, *semantic deferensial*, dan *rating scale*. Peneliti menggunakan skala pengukuran *rating scale* dimana pengukuran *rating scale* tidak hanya terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan, dan lain-lain.

Hal yang terpenting bagi penyusunan instrumen dengan *rating scale* adalah harus mampu mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen. Peneliti menggunakan *rating scale* bertujuan untuk mengukur kemampuan dan proses kegiatan dalam instrumen penelitian serta memberikan angka yang memiliki makna tertentu dalam setiap item yang

diberikan. Item dalam instrumen ini terdiri dari 4 item yaitu 4 (sangat aktif) , 3 (aktif), 2 (cukup aktif), 1 (kurang aktif). Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Lembar Observasi Aktivitas Tanpa Permainan dan Perkembangan Motorik Kasar Sebelum diberi Perlakuan**

| No  | Nama     | Aktivitas Tanpa Permainan |   |   |   | Jumlah | Perkembangan Motorik Kasar |   |   |   | Jumlah |
|-----|----------|---------------------------|---|---|---|--------|----------------------------|---|---|---|--------|
|     |          | 1                         | 2 | 3 | 4 |        | 1                          | 2 | 3 | 4 |        |
| 1.  | Ahmad    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 2.  | Aresa    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 3.  | Dwi      |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 4.  | Firza    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 5.  | Galih    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 6.  | Ian      |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 7.  | Jenita   |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 8.  | Laila    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 9.  | Liva     |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 10. | Nayara   |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 11. | Nida     |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 12. | Nizar    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 13. | Noval S. |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 14. | Noval A. |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 15. | Okta     |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 16. | Rahma    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 17. | Raizel   |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 18. | Rendra   |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 19. | Rio      |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 20. | Riki     |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 21. | Silvi    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 22. | Viddo    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 23. | Winda    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 24. | Wulan    |                           |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |

Keterangan:

Indikator

1. Berjalan tegak di garis lurus  
Koordinasi tangan dan mata
2. Menggerakkan kedua tangan dan kaki sesuai hitungan  
Kelenturan saat merentangkan kedua tangan
3. Melompat sesuai pola
4. Keseimbangan saat berjalan di papan titian
5. Berlari dengan pola melingkar tanpa keluar garis  
Kelincahan saat bermain bola kaki

**Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Bermain Ular Naga dan Perkembangan Motorik Kasar Sesudah diberi Perlakuan**

| No  | Nama     | Aktivitas Bermain Ular Naga |   |   |   | Jumlah | Perkembangan Motorik Kasar |   |   |   | Jumlah |
|-----|----------|-----------------------------|---|---|---|--------|----------------------------|---|---|---|--------|
|     |          | 1                           | 2 | 3 | 4 |        | 1                          | 2 | 3 | 4 |        |
| 1.  | Ahmad    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 2.  | Aresa    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 3.  | Dwi      |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 4.  | Firza    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 5.  | Galih    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 6.  | Ian      |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 7.  | Jenita   |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 8.  | Laila    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 9.  | Liva     |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 10. | Nayara   |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 11. | Nida     |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 12. | Nizar    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 13. | Noval S. |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 14. | Noval A. |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 15. | Okta     |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 16. | Rahma    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 17. | Raizel   |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 18. | Rendra   |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 19. | Rio      |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 20. | Riki     |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 21. | Silvi    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 22. | Viddo    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 23. | Winda    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |
| 24. | Wulan    |                             |   |   |   |        |                            |   |   |   |        |

Keterangan:

Indikator variabel X dan Y

1. Berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman (X)  
Koordinasi tangan dan kaki (Y)
6. Mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah (X)  
Kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah
7. Melompat maju dengan dua tumpuan kaki (X)  
Keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki (Y)
8. Berlari zig-zag dengan teratur (X)  
Kelincahan saat melompat maju dan mundur (Y)

Indikator yang dijabarkan pada instrumen di bawah ini diperoleh berdasarkan teori yang dijabarkan pada definisi konseptual dan operasional. Adapun instrumen untuk aktivitas bermain ular naga (X) dengan kriteria sebagai berikut:



**Tabel 3. Instrumen Aktivitas Bermain Ular Naga (X)**

| Tingkat Pencapaian Perkembangan                     | Indikator                                              | Kriteria Penilaian                                                      |                                                                                      |                                                                                           |                                                                                           |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                     |                                                        | Kurang Aktif(1)                                                         | Cukup Aktif (2)                                                                      | Aktif (3)                                                                                 | Sangat Aktif (4)                                                                          |
| Melakukan aktivitas bermain ular naga dengan aturan | Berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman       | Anak belum dapat berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman       | Anak mulai dapat berjalan lurus tetapi belum dengan berpegangan pinggang teman       | Anak sudah dapat berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman dibantu oleh guru       | Anak dapat berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman sesuai aturan permainan       |
|                                                     | Mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah           | Anak belum dapat mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah           | Anak mulai dapat mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah                        | Anak sudah dapat mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah dibantu oleh guru           | Anak dapat mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah sesuai aturan permainan           |
|                                                     | Melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan | Anak belum dapat melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan | Anak mulai dapat melompat maju dengan dua tumpuan kaki tetapi belum secara bersamaan | Anak sudah dapat melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan dibantu oleh guru | Anak dapat melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan sesuai aturan permainan |
|                                                     | Berlari zig-zag dengan teratur                         | Anak belum dapat berlari zig-zag dengan teratur                         | Anak mulai dapat berlari zig-zag tetapi belum teratur                                | Anak sudah dapat berlari zig-zag dengan teratur dibantu oleh guru                         | Anak dapat berlari zig-zag dengan teratur sesuai aturan permainan                         |

Indikator yang dijabarkan pada instrumen di bawah ini diperoleh berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terdapat pada Peraturan Menteri No 137 tahun 2014 dan pendapat teori yang dijabarkan menjadi indikator. Adapun instrumen untuk perkembangan motorik kasar (Y) dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4. Instrumen Perkembangan Motorik Kasar (Y)**

| Tingkat Pencapaian Perkembangan                                                                      | Indikator                                               | Kriteria Penilaian                                                        |                                                                           |                                                                                             |                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                      |                                                         | Belum Berkembang (1)                                                      | Mulai Berkembang (2)                                                      | Berkembang Sesuai Harapan (3)                                                               | Berkembang Sangat Baik (4)                                                        |
| Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. | Koordinasi tangan dan kaki                              | Anak belum dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki                        | Anak mulai dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki tetapi belum bersamaan | Anak sudah dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki secara bersamaan di bantu oleh guru      | Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kaki secara bersamaan sesuai aturan       |
|                                                                                                      | Kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah | Anak belum dapat melenturkan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah | Anak mulai dapat melenturkan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah | Anak sudah dapat melenturkan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah dibantu oleh guru | Anak dapat melenturkan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah sesuai aturan |
|                                                                                                      | Keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki        | Anak belum dapat seimbang saat berdiri tegak dengan satu kaki             | Anak mulai dapat seimbang saat berdiri tegak dengan satu kaki             | Anak sudah dapat seimbang saat berdiri tegak dengan satu kaki dibantu oleh guru             | Anak dapat seimbang saat berdiri tegak dengan satu kaki sesuai aturan             |
|                                                                                                      | Kelincahan saat melompat maju dan mundur                | Anak belum dapat lincah saat melompat maju dan mundur                     | Anak mulai dapat lincah saat melompat maju dan mundur                     | Anak sudah dapat lincah saat melompat maju dan mundur dibantu oleh guru                     | Anak sudah dapat lincah saat melompat maju dan mundur sesuai aturan               |

Adapun bentuk instrumen tersebut berupa lembar observasi yang dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 134-173.

## **F. Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabel. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Sugiyono (2010:121) mengatakan bahwa “valid dan reliabilitas

berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur”. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para dosen.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tetap atau ajeg, meskipun instrumen tersebut dilakukan oleh orang lain di waktu yang berbeda tetapi instrumen tersebut masih bisa digunakan. Menurut Sugiyono (2011:348) menjelaskan bahwa “instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”.

Peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku. Teknik atau rumus ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak, bila jawaban yang diberikan responden berbentuk skala seperti 1-3, 1-5 dan 1-7 atau jawaban responden yang menginterpretasikan penilaian sikap, peneliti menggunakan bentuk skala 1-4. Berikut ini rumus uji reliabilitas:

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

**Gambar 2. Rumus Alpha Cronbach**

Sumber: Siregar (2013:56)

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Kisi-kisi instrumen ini dikembangkan berdasarkan Peraturan Menteri No. 137 Tahun 2014 pada aspek perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Bentuk yang dipergunakan tersebut sebagai salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang ditujukan kepada sekolah. Adapun kisi-kisi aktivitas bermain ular naga (X) dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 5. Kisi-kisi Aktivitas Bermain Ular Naga (X)**

| Lingkup Perkembangan        | Tingkat Pencapaian Perkembangan                     | Indikator                                              | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian | Instrumen        |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Aktivitas Bermain Ular Naga | Melakukan aktivitas bermain ular naga dengan aturan | Berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman       | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                             |                                                     | Mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah           | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                             |                                                     | Melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                             |                                                     | Berlari zig-zag dengan teratur                         | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |

Indikator yang dijabarkan pada instrumen diperoleh berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terdapat pada Peraturan Menteri No 137 tahun 2014 dan teori yang dijabarkan menjadi indikator. Adapun kisi-kisi perkembangan motorik kasar (Y) dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 6. Kisi-kisi Perkembangan Motorik Kasar (Y)**

| Lingkup Perkembangan          | Tingkat Pencapaian Perkembangan                                                                     | Indikator                                               | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian | Instrumen        |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Fisik Motorik (Motorik Kasar) | Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan | Koordinasi tangan dan kaki                              | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                               |                                                                                                     | Kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                               |                                                                                                     | Keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki        | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |
|                               |                                                                                                     | Kelincahan saat melompat maju dan mundur                | Observasi        | <i>Checklist</i> | Lembar Observasi |

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval adalah sebagai berikut:

$$I = \frac{(NVT-NVR)}{K}$$

**Gambar 3. Rumus Interval**

Sumber: Soegyarto (1997:37)

Keterangan:

I = Interval

NVR = Nilai Variabel Rendah

NVT = Nilai Variabel Tertinggi

K = Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data dalam bentuk tabel dan analisis uji hipotesis. 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 dalam bentuk tabel tunggal dan tabel silang, sebagai contoh dibawah ini:

**Tabel 7. Aktivitas Bermain Ular Naga (X)**

| No     | Kategori | Interval | Frekuensi (f) | Presentase (%) |
|--------|----------|----------|---------------|----------------|
| 1      | SA       |          |               |                |
| 2      | A        |          |               |                |
| 3      | CA       |          |               |                |
| 4      | KA       |          |               |                |
| Jumlah |          |          |               |                |

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

**Tabel 8. Perkembangan Motorik Kasar (Y)**

| No     | Kategori | Interval | Frekuensi | Presentase (%) |
|--------|----------|----------|-----------|----------------|
| 1      | BSB      |          |           |                |
| 2      | BSH      |          |           |                |
| 3      | MB       |          |           |                |
| 4      | BB       |          |           |                |
| Jumlah |          |          |           |                |

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

**Tabel 9. Tabel Silang Aktivitas Bermain Ular Naga dan Perkembangan Motorik Kasar**

| No     | Perkembangan Motorik Kasar<br>Aktivitas Bermain Ular Naga | BSB | BSH | MB | BB | f | % |
|--------|-----------------------------------------------------------|-----|-----|----|----|---|---|
| 1      | SA                                                        |     |     |    |    |   |   |
| 2      | A                                                         |     |     |    |    |   |   |
| 3      | CA                                                        |     |     |    |    |   |   |
| 4      | KA                                                        |     |     |    |    |   |   |
| Jumlah |                                                           |     |     |    |    |   |   |

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

BSB = Berkembang Sangat Baik  
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang  
 BB = Belum Berkembang

## 2. Analisis Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan 2 uji hipotesis yaitu uji perbedaan dan uji hubungan.

### a. Uji Hipotesis Pertama,

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK Melati.

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK Melati.

Peneliti menggunakan rumus Uji-t satu sampel karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 24 anak yang terdiri dari 1 kelas B. Rumus Uji-t Satu Sampel:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S_x/\sqrt{n}}$$

**Gambar 4. Rumus Uji-t Satu Sampel**

Sumber: M. Thoha (2017:107)

Keterangan:

$t$  = t hitung

$\bar{X}$  = rata-rata

$\mu$  = rata-rata tertentu/penelitian terdahulu

$s_x$  = deviasi standar

$n$  = banyak data



b. Uji Hipotesis Kedua,

$H_0$  : Tidak ada hubungan yang signifikan dan positif antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Melati.

$H_a$  : Ada hubungan yang signifikan dan positif antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangann motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Melati.

Peneliti menggunakan teknik analisis Korelasi Tata Jenzang (*Spearman*).

Teknik tersebut digunakan untuk mengukur dua variabel yang antara keduanya tidak mempunyai *joint normal distribution* dan *conditional variance* tidak diketahui sama. Berikut rumus Korelasi Tata Jenzang:

$$P = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n^3 - n}$$

**Gambar 5. Rumus Korelasi Tata Jenzang**

Sumber: M.Thoha (2017:93)

Keterangan:

D = menunjukkan perbedaan setiap pasang jenzang  
 n = menunjukkan jumlah pasang jenzang  
 1 dan 6 = adalah angka konstanta

Setelah mendapatkan perhitungan antara korelasi, maka kemudian membandingkan antara  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Adapun ketentuannya menurut Sugiyono (2011 : 261) bahwa “apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, tetapi sebaliknya apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima”.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Ada perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga di TK MELATI. Anak yang mendapatkan permainan ular naga lebih berkembang motorik kasarnya dibandingkan sebelum mendapatkan permainan ular naga. Hal ini dibuktikan dari hasil setiap pertemuan yang kemudian dianalisis dan hasilnya menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak meningkat setelah menerapkan aktivitas bermain ular naga.
2. Ada hubungan yang signifikan dan positif antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK MELATI. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis bahwa pada saat mendapatkan permainan ular naga perkembangan motorik kasar anak meningkat dengan baik dibandingkan sebelum bermain ular naga. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa aktivitas bermain ular naga ada hubungan yang positif dengan perkembangan motorik kasar.

Demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain ular naga memiliki peran yang optimal terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK MELATI Rejosari Mataram.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

### **1. Kepada Anak**

Diharapkan anak diberikan kesempatan untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya terutama perkembangan aspek fisik motorik kasar.

### **2. Kepada Guru**

Guru dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran karena dengan kegiatan bermain ular naga anak dapat merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilakukan selama kegiatan bermain ular naga berlangsung sehingga informasi yang akan disampaikan akan dapat diterima dan bermakna bagi anak.

### **3. 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

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Akbari, Hakimeh. 2009. The Effect Of Traditional Games In Fundamental Motor Skill Development In 7-9 Year-Old Boys. Vol 19, No 2:123-129. Online: <http://www.bioline.org.br/pdf>, diakses tanggal 29 Januari 2018.
- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Bandung.
- Djulaekah, Endang. 2012. Meningkatkan Kemampuan Emosional melalui Permainan Ular Naga Anak Kelompok B TK Hidayatus Shibani. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNESA. Vol 2, No 2. Online: [jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view.pdf](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view.pdf). Diakses tanggal 28 Januari 2018.
- Firmawati. 2011. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Imitasi Dalam Gerak Tari di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Lubuk Basung. (Skripsi) Universitas Negeri Padang: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article>. Diakses 10 Desember 2017.
- Hadi, Sutrisno. 1995. *Sendi-sendi Eksperimen (Metode Statistik)*. Yayasan Penerbit FIP IKIP. Yogyakarta.
- Haenilah, Een. Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi. Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth. 2013. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta.
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta. Bandung.
- Jamaris, Martin. 2013. *Dasar Aktivitas Anak Usia Dini*. Gramedia. Jakarta.
- Jufri, A. Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta. Bandung.
- Khairani, Rahmi, dkk. 2013. Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Jurnal Magister Psikologi UMA. Vol 5, No 1. Online: [ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view.pdf](http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view.pdf). Diakses tanggal 27 November 2017.

- Mangkuatmojo, Soegyarto. 1997. *Pengantar Statistik*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Manzilatur,Alfi. 2013. Peran Kegiatan Tari Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Muslimat Mazraatul Ulum II Paciran Lamongan. (Skripsi) Universitas Negeri Surabaya: Surabaya  
<http://ejournal.unesa.ac.id> . Diakses 10 Desember 2017.
- Martinis dan Jamilah. 2012. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada. Jakarta.
- M. Thoha B.S.Jaya, 2017. *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora (suatu pendekatan kuantitatif)*. AURA. Bandar Lampung.
- Mulyani, Novi. 2016. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Gava Media. Yogyakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas. Jakarta.
- — —. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pratiwi, Sutera Cahya, dkk. 2017. Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga terhadap Kemampuan Motorik Kasar. E-journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 5, No 1. Online: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view.pdf>.  
Diakses tanggal 29 Januari 2018.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*. Nusa Media. Bandung.
- Richard, Woolfsoon. 2005. *Why Do Kids Do That*. Erlangga. Jakarta.
- Rudyanto dan Yudha M.S. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Depdiknas. Jakarta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Pradana Media Grup. Jakarta.
- Siregar, Evelin dan Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenada Media Group. Jakarta
- Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hidayat. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sunarni, dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjungpura*. Vol 5, No. 2. Online: [jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view). Diakses tanggal 27 November 2017.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Suyadi, Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syamsu Yusuf dan Nani M Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.