

**PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI LARI ESTAFET TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

NURUL IRMA WARDANI



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

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI LARI ESTAFET TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN

OLEH:

NURUL IRMA WARDANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo yang berlokasi Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini bertujuan juga untuk melihat pengaruh permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *Quasi-Experimental design*, dengan sampel sebanyak 30 anak, serta teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda t dua sampel dan regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perbedaan perkembangan motorik kasar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 5,91 dan pengaruh penggunaan permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo Metro Pusat yaitu 5,361 atau 1,06 setiap pertemuan dengan taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci : anak usia 4-5 tahun, modifikasi lari estafet, perkembangan motorik kasar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF RUNNING RELAY MODIFICATION GAME ON GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS

BY:

NURUL IRMA WARDANI

The problem in this study was the low gross motoric development of children aged 4-5 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo in Metro City. This study aims to see differences between class given treatment with classes that are not treated. This study also aims to see the influence of running relay modification on gross motor development of children aged 4-5 years. This study used an experimental method with Quasi-Experimental design, with a sample of 30 children, and observation and documentation data collection technique. Data analysis techniques used two sample test and simple linear regression. The result of this study show the difference in gross motor development between the experimental class and control class is 15,08 and the influence of the used of running relay modification game on gross motor development of children aged 4-5 years in TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo is 5,361 or 1,06 each meeting with significant level of 5%

Keyword : children aged 4-5 years, running relay modification, gross motor development.

**PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI LARI ESTAFET TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Oleh:

NURUL IRMA WARDANI

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

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



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

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI LARI
ESTAFET TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN**

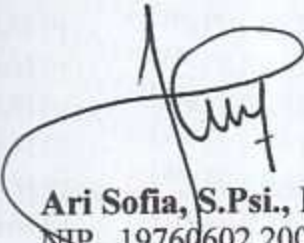
Nama Mahasiswa : **Nurul Irma Wardani**

No. Pokok Mahasiswa : 1413054033

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




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


Nia Fatmawati, M.Pd.
NIP 19890223 201504 2 005

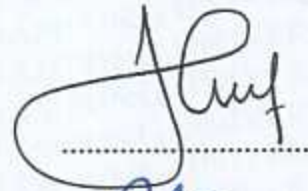
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

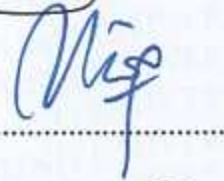
MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Sekretaris : Nia Fatmawati, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Agustus 2018

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurul Irma Wardani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1413054033
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Bustanul Athfal
Yosomulyo Metro Pusat

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Modifikasi Lari Estafet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun" tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 23 Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan,


Nurul Irma Wardani
1413054033

RIWAYAT HIDUP



Nurul Irma Wardani dilahirkan di Metro Pusat pada 08 Januari tahun 1997. Anak kedua dari pasangan Bapak Warjianto dan Ibu Mursidah. Penulis memiliki seorang kakak laki-laki bernama M.Ridwan dan saudari ipar Siti Aminah dan seorang ponakan

Alishba Nayyara Filzah. Pendidikan penulis dimulai dari taman kanan-kanak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo Metro Pusat yang tidak diselesaikan hingga tuntas dan memilih untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan di SD N 09 Metro Pusat dan diselesaikan pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MTs Muhammadiyah Metro Pusat dan tuntas pada tahun 2011, penulis melanjutkan di SMA N 5 Metro Pusat dan diselesaikan pada tahun 2014. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2014 di Universitas Lampung dan terdaftar di program studi Pendidikan Anak Usia Dini atau yang lebih dikenal dengan PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) melalui jalur SNMPTN dengan beasiswa Bidikmisi.

Semester tujuh penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Agung, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Cerdas Banjar Agung Kabupaten Way Kanan.

MOTTO HIDUP

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”

(HR. Thabrani)

“Sebaik-baiknya orang diantara kamu adalah orang yang mempelajari Al-Qur’an dan mengajarkannya”

(HR. Bukhari)

“Kerjakan selagi mampu dan jangan tinggalkan ketika kamu lengah”

(Nurul Irma Wardani)

KATA PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.....

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

1. Orangtua tercinta

Karya ini ku persembahkan untuk Bapakku Warjianto tercinta yang telah memberikan banyak motivasi agar tidak mudah menyerah, dan selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dukugan moral serta materil dan untuk Ibundaku Mursidah tercinta yang selama ini selalu menjadi sosok penguat dalam kesulitan, memberikan kasih sayang, do'a, semangat, motivasi dan dukugan materil yang tidak pernah putus.

2. Almamater tercinta Universitas Lampung

Serta

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo Metro Pusat

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, nikmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Modifikasi Lari Estafet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun”

Penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus Pembahas yang telah memberikan banyak saran sehingga menjadi masukan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi. selaku Ketua Program Studi PG-PAUD sekaligus pembimbing I yang telah memeberikan bimbingan dalam skripsi ini.
4. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd. selaku pembimbing II yang tidak pernah lelah untuk membimbing penulis dalam menyelasaikan skripsi.

5. Seluruh dosen dan staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama kuliah.
6. Kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Kakakku tercinta M. Ridwan beserta istri Siti Aminah, dan keponakan tersayang Alishba Nayyara Filzah yang juga mendoakan penulis dengan tulus.
8. Keluarga besar Munawir/Maryam dan Somo/Sami yang selalu memberikan nasehat-nasehat dan doa serta dukungan.
9. Sahabatku Evan A, Eko Agus S, Fedra Arya, Weka yang selalu menghibur dan mendukung penulis serta mengembalikan semangat penulis kala jenuh, Ardianto K yang selalu memberikan nasehat dan menjadi pendengar yang baik, Welly H yang tidak bosan mendengarkan curahan penulis, Paryogo yang jauh di sana tetapi tetap memberikan motivasi.
10. Sahabatku Ayu Diana Sari, Puput Kus Indriyani, Dinda Khairunnisa yang selalu ada untukku selama ini, Hendro Muttaqin Setiawan yang selalu setia menemani penulis revisi hingga dini hari, Penda Wardani dan Mega Azwari Ahmad yang selalu mendukung penulis, M. Gusti Migo yang menemani penulis secara tidak langsung.
11. Sahabat terbaikku Shevyta R, Fitri S.D yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan serta semangat, Rekha D, Wahyuning S, Eko Adi P, Wildan yang selalu mendukungku sejak sekolah menengah atas.
12. Sahabatku PANCE PONDANG (Dina M, Febrina Risha A, Antia V para wanita-wanita kuat, Syarif H, Galih D.W yang sering bertanya 'skripsi susah enggak?' Ridho Heru, Agil D, Firman, Bripda A. Ardiansyah, Rendi, Amri yang selalu mendukung penulis.

13. Teman-temanku Novita Suryani, Safira Nur, Septia Anggraini, Novia Nisa Fairuza, Witri Indriana dan Novita Wijayanti yang telah membagikan canda dan tawa.
14. Teman seperjuangan PG-PAUD Angkatan 2014 yang selalu berbeda argumen dengan satu tujuan 'WISUDA', terima kasih telah menjadi motivasiku dan keceriaanku.
15. Keluarga Bidikmisi Universitas Lampung yang selalu mendukung.
16. Almamater Unila Tercinta.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kita semua, Amin.

Bandar Lampung, 23 Agustus 2018

Nurul Irma Wardani
1413054033

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Teori Belajar Behavioristik.....	9
B. Hakikat Anak Usia Dini.....	10
C. Perkembangan Motorik.....	11
D. Konsep Motorik Kasar	12
E. Hakikat Bermain	17
F. Lari Estafet.....	21
G. Penelitian yang Relevan.....	25
H. Kerangka Pikir	26
I. Hipotesis Penelitian	27
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	31
F. Teknik Pengambilan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
B. Hasil Analisis Uji Instrumen.....	39

C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	42
D. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
E. Uji Hipotesis	46
F. Pembahasan Hasil Penelitian	56
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Motorik Kasar Anak	5
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	31
3. Data Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo	38
4. Data Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo	39
5. Persentase Hasil Observasi Kegiatan Modifikasi Lari Estafet	44
6. Persentase Hasil Observasi Motorik Kasar Kelas Eksperimen	45
7. Persentase Hasil Observasi Motorik Kasar Kelas Kontrol.....	45
8. One-Sample Kolmogorov Smirnov	46
9. One-Sample Kolmogorov Smirnov	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	27
2. Desain Rencana Penelitian.....	28
3. Rumus <i>Product Moment</i>	32
4. Rumus <i>Spearman Brown</i>	33
5. Rumus Uji Normalitas	34
6. Rumus Uji Fisher	35
7. Uji t Dua Sampel.....	35
8. Rumus Regresi Linear Sederhana	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Nama Anak	67
2. Lembar Pra Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
3. Rubrik Sebelum Divalidasi Variabel X dan Y	72
4. Rubrik Setelah Divalidasi Variabel X dan Y	75
5. Rubrik Validasi Isi	77
6. Uji Validasi Variabel X dan Y	91
7. Rencana Program Pembelajaran Harian Kelas Eksperimen	93
8. Rencana Program Pembelajaran Harian Kontrol	104
9. Lembar Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	116
10. Lembar Penilaian Kelas Eksperimen	120
11. Lembar Penilaian Kelas Kelas Kontrol.....	140
12. Tabel Penolong Reliabilitas	150
13. Rekapitulasi Variabel X dan Y Kelas Eksperimen	156
14. Rekapitulasi Variabel Y Kelas Kontrol.....	158
15. Tabel Penolong Uji Normalitas	159
16. Tabel Penolong Uji Homogen.....	160
17. Tabel Penolong Uji t Dua Sampel	162
18. Tabel Penolong Regresi Linear	164
19. Surat Izin Penelitian dan Balasan Penelitian	165
20. Gambar Penelitian	169

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dari jenjang yang terendah hingga tertinggi. Pendidikan harus diberikan sejak dini untuk anak sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Setiap anak memiliki enam aspek perkembangan yang di dalamnya terdapat aspek perkembangan fisik motorik. Sujiono (2013: 188) berpendapat bahwa “Anak memiliki kecerdasan fisik yang merupakan kecerdasan di mana saat menggunakannya kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya”. Setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol. Perkembangan motorik meliputi motorik halus dan motorik kasar. Secara garis besar pembelajaran motorik di sekolah terbagi menjadi dua, meliputi motorik halus dan kasar. Menurut Decaprio (2017: 20) “Tidak semua siswa di sekolah dapat menguasai suatu keterampilan yang sama pada usia yang setara, sebab perkembangan motorik seorang anak berbeda-beda”.

Menurut penelitian Ali dan Faten (2017) di Mesir mengungkapkan bahwa :

The early childhood years, children begin to learn a group of motor skills known as Fundamental Motor Skills (FMS). FMS are composed of locomotor skills and object control skills. Locomotor skills involve moving the body through space and include skills such as running, galloping, skipping, hopping, sliding, and leaping. Object control skills consist of manipulating and projecting objects and include skills such as throwing, catching, bouncing, kicking, striking, and rolling. These skills form the basis for future movement and physical activity.

Hal di atas menjelaskan bahwa masa kanak-kanak, anak mulai belajar keterampilan motorik yang dikenal dengan keterampilan motorik fundamental yang terdiri dari keterampilan lokomotor dan kontrol objek. Keterampilan lokomotor melibatkan pergerakan tubuh melalui ruang dan mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, dan meluncur. Keterampilan penguasaan objek terdiri dari memanipulasi dan memproyeksikan objek dan mencakup keterampilan seperti melempar, menangkap, memantul, menendang, menyerang, dan bergulir. Keterampilan ini menjadi dasar bagi pergerakan dan aktivitas fisik di masa berikutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Asmawi, dkk (2017) di Malaysia menjelaskan bahwa “*One aspect of child development that need to be optimized from an early child-hood is gross motor skills, because its existence is essential to maximize growth and development of the child's body that further supporting the optimization of another aspect development*”. Penjelasan tersebut ialah salah satu aspek pengembangan anak yang perlu dioptimalkan dari anak usia dini adalah keterampilan motorik kasar, karena keberadaannya sangat penting

untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak yang selanjutnya mendukung optimalisasi pengembangan aspek lain.

Peneliti melakukan pra observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo Metro Pusat. Proses pembelajaran yang dilakukan guru selama observasi lebih mengutamakan di dalam ruangan yaitu dengan guru bercerita, anak belajar menulis permulaan, mewarnai, menempel, dan belajar menggunakan majalah belajar, sehingga terfokus dengan motorik halus dan kognitif anak, hal tersebut mengakibatkan kurangnya waktu untuk menstimulus perkembangan motorik kasar. Decaprio (2017: 20) mengungkapkan “Meskipun perkembangan motorik sebenarnya tidak sepenuhnya berpengaruh terhadap kecerdasan intelektual tetapi harus tetap dikembangkan”. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa anak yang memiliki kecerdasan yang baik bisa saja kemampuan motorik kasar anak tersebut kurang baik, atau sebaliknya seorang anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik belum tentu memiliki kecerdasan yang maksimal. Kedua hal tersebut haruslah berdampingan dan dikembangkan secara bersamaan.

Seorang guru mengatakan bahwa anak sangat jarang melakukan kegiatan motorik kasar di luar ruangan secara rutin, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dikemas melalui aktivitas bermain. Kegiatan motorik kasar yang dilakukan anak secara rutin hanyalah kegiatan senam pada hari Jum'at pagi dan hal tersebut belum mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak secara menyeluruh.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo memiliki cukup sarana dan prasarana yang menunjang perkembangan motorik kasar, namun nampaknya guru belum menggunakannya dengan optimal. Menurut Soraya (2017) di Bantul menyatakan bahwa:

Penggunaan dan pemanfaatan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran masih minim, sehingga membuat anak mudah bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan motorik. Hal ini menyebabkan kemampuan motorik kasar pada anak kurang terstimulasi sesuai dengan usia perkembangan anak.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia 4-5 Tahun diantaranya ialah anak dapat melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. Observasi yang dilakukan berlangsung dalam beberapa hari, akan tetapi peneliti belum melihat kegiatan yang melibatkan otot-otot besar saat pembelajaran berlangsung. Kristanto (2014) di Semarang mengungkapkan bahwa:

Kegiatan permainan diharapkan anak berkembang baik sesuai dengan tujuan perkembangan, maka guru TK harus menguasai permainan untuk melatih gerak dasar anak, dan apabila guru kurang menguasai permainan maka perkembangan anak dapat terhambat.

Peneliti memberikan permainan pada saat melakukan observasi untuk melihat perkembangan motorik kasar anak. Permainan yang dimaksud yaitu berjalan di atas garis dan ayunkan kaki. Cara melakukan permainan tersebut yaitu anak berjalan terlebih dahulu di atas garis, setelah melewati garis anak mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang.

Tabel 1. Motorik kasar anak

No	Kreteria	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	0	0
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	16,66
3	Mulai Berkembang	8	26,67
4	Belum Berkembang	17	56,67
Jumlah		30	100

Sumber : Data Observasi

Tabel di atas menjelaskan motorik kasar anak dalam permainan berjalan pada garis dan mengayunkan kaki. Peneliti belum melihat anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan indikasi anak bisa berjalan lurus dan mengayunkan satu kaki ke depan dan ke belakang dengan seimbang tanpa bantuan guru, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 5 anak (16.66%) dengan indikasi anak bisa berjalan lurus tanpa bantuan guru kemudian mengayunkan kaki ke depan dan ke belakangnya dengan bantuan guru, Mulai Berkembang (MB) terdapat 8 anak (26.67%) dengan indikasi anak bisa berjalan lurus dan mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang dengan bantuan guru, Belum Berkembang (BB) terdapat 17 anak (56.67%) dengan indikasi anak hanya berjalan di atas garis dengan bantuan guru dan belum mau mengayunkan kaki ke depan dan belakang.

Berdasarkan observasi, salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu dengan permainan lari estafet. Permainan lari estafet merupakan kegiatan berlari secara berkesinambungan antara pelari satu dengan pelari lainnya. Lari estafet yang akan digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo yaitu lari estafet yang telah di modifikasi dengan halang rintang seperti *zig-zag*, berlari di papan titian, atau meloncat di atas pijakan sebagai halang rintang untuk melatih motorik kasar.

Melalui penelitian ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal dan menyeluruh dengan permainan modifikasi lari estafet.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum optimal.
2. Kegiatan anak lebih terfokus kepada motorik halus dan kognitif.
3. Guru kurang mengembangkan kegiatan motorik kasar.
4. Kurangnya pemanfaatan prasarana untuk mengembangkan motorik kasar anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada perbedaan antara perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok yang diberikan perlakuan modifikasi lari estafet dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan?
2. Apakah ada pengaruh permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok yang diberikan perlakuan modifikasi lari estafet dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Menambah wawasan guru tentang berbagai macam permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.
2. Guru dapat mengajar dengan permainan yang lebih menarik untuk mengembangkan motorik kasar anak.

b. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan motivasi kepada pihak sekolah untuk menambah alat permainan edukatif (APE) guna kegiatan pembelajaran disekolah.

c. Bagi Peneliti Lain

Memudahkan peneliti agar lebih baik lagi sebagai acuan pada penelitian modifikasi lari estafet selanjutnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Behavioristik

Belajar pada anak usia dini dilakukan dengan interaksi anak dengan lingkungan secara langsung melalui pengalaman untuk mencapai tahap-tahap perkembangan. Teori belajar dilihat dari sudut pandang teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih mengutamakan pada perubahan tingkah laku anak sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Menurut Watson dalam Nahar (2016) yaitu “Tingkah laku siswa merupakan hasil dari pembawaan genetik dan pengaruh lingkungan”. Menjelaskan bahwa tingkah laku yang hadir atau ada dalam diri anak bermula dari genetik atau pengaruh lingkungan tempat anak tinggal.

Skinner dalam Nahar (2016) “Hubungan antara stimulus dan respons terjadi karena melalui interaksi dengan lingkungan yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku”. Penjelasan menurut Skinner perubahan tingkah laku terjadi karena adanya interaksi anak dengan lingkungan. Menurut Pavlov dalam Nahar (2016) “Pelatihan antara satu stimulus dan rangsangan muncul untuk menggantikan stimulus lain dalam mengembangkan respon”. Pavlov (1849-1936) dalam Rusuli (2014) melakukan penelitian di Rusia yang menghasilkan teori belajar *Classical Conditioning* (Pembiasaan Klasik). Hasil

penelitian Pavlov mengungkapkan, apabila stimulus yang diadakan itu selalu disertai dengan stimulus penguat, maka stimulus tadi cepat atau lambat akhirnya akan menimbulkan respon atau perubahan yang dikehendaki.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas ialah teori behavioristik merupakan teori yang berasal dari adanya Stimulus (S) dan Respon (R) dengan dilakukan secara berulang-ulang sebagai pembiasaan sehingga terjadinya sebuah perubahan.

B. Hakikat Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Mereka seolah-olah tak pernah berhenti untuk bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Montessori dalam Susanto (2011: 133) menyatakan bahwa “Anak usia dini ini sebagai periode sensitif (*sensitive periods*)”. Masa ini menurut Montessori secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu, artinya anak-anak yang lebih mudah menerima stimulus guna mengoptimalkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak.

Menurut Idris (2014: 6) bahwa :

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa kemasakan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini harus mendapatkan stimulus sejak dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan atau pada masa *golden age* dan diperlukan peranan orang dewasa, orangtua, maupun pendidik untuk memberikan perhatian secara khusus dengan cara memberikan pengalaman yang beragam sehingga akan memperkuat perkembangannya.

C. Perkembangan Motorik

Perkembangan fisik anak sangat berkaitan dengan perkembangan motor anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*.

Menurut Hurlock (2013: 150) bahwa:

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, otot syaraf, dan otot yang dikoordinasikan. Pengendalian tersebut berasal dari kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Otaklah yang mengendalikan setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur

otot, memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak, ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka anak akan termotivasi untuk bergerak kepada keterampilan motorik yang lebih luas lagi. Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan motorik halus dan motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang telah dinyatakan dalam Peraturan Menteri No. 137 Tahun 2014 bersama dengan aspek moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

D. Konsep Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini. Menurut Shumway dan Woollacot dalam Alawiah (2014: 177) berpendapat bahwa "*Motor learning has been described as a set of processes associated with practice or experience leading or relatively permanent changes in the capability for producing skilled action*". Menjelaskan gerak merupakan kumpulan dari proses yang disatukan dengan sebuah praktek dan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif di dalam kemampuan untuk menghasilkan keterampilan.

Beaty (2013: 200) menyatakan bahwa "Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar yang melibatkan seluruh tubuh, kaki dan lengan dalam bergerak". Motorik Kasar dipengaruhi oleh seluruh gerak tubuh manusia. Menurut Sumantri (2005: 117) "Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan ini bisa anak lakukan guna meningkatkan kualitas

geraknya”. Menurut Sujiono (2010: 17) berpendapat bahwa “Motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh”.

Gerak merupakan salah satu bentuk perkembangan motorik. Menurut Samsudin (2008: 20) bahwa “Dasarnya gerakan dapat diklasifikasikan kedalam lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Ketiga klasifikasi tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar membutuhkan koordinasi otot-otot besar seperti otot tangan dan otot kaki di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Aspek motorik kasar dapat dikembangkan juga melalui kegiatan bermain. Misalnya pada anak yang berlari-lari, melompat, menendang dan menangkapnya.

1. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar anak berkembang sesuai dengan kematangan anak itu sendiri. Proses tersebut terdapat beberapa faktor-faktor yang juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Menurut Kamtini (2014: 28) menyatakan “Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar, sebagai berikut: a).Kematangan syaraf, b). Gizi, c). Obesitas, d). Jenis kelamin, e). Latihan, f). Motivasi, g). Pengalaman, dan h). Urutan perkembangan”.

2. Urgensi Motorik Kasar

Dunia pendidikan anak usia dini sangatlah lekat dengan enam aspek perkembangan baik moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Aspek tersebut harus dikemangkan secara bersamaan dengan tahapan yang telah ada sesuai dengan usia anak. Membahas mengenai fisik motorik yang terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar, keduanya kerap kali tidak berkembang secara bersamaan. Kegiatan motorik halus di antaranya menulis, meronce, menempel, menggunting, dan masih banyak lainnya yang melibatkan otot-otot kecil. Kegiatan motorik kasar dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak atau (STPPA) di antaranya seperti bergelayutan, berlari, melompat, melempar, menangkap, menendang.

Pentingnya perkembangan motorik kasar sejak dini dikarenakan perkembangan motorik kasar ini akan berkaitan dengan masa yang akan datang dan kemungkinan jika perkembangan motorik anak tidak dikembangkan sejak dini akan menimbulkan rendah diri. Menstimulus dan melatih gerakan motorik kasar, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi akan meningkatkan kesehatan jasmani anak sehingga anak kuat dan terampil menjadi sebuah tujuan khusus terhadap motorik kasar agar anak dapat menjadi insan yang percaya diri untuk ke masa yang akan datang.

3. Unsur Motorik Kasar

Unsur-unsur motorik tersusun dari beberapa bagian. Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 aspek perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. Suyanto (2005: 208) menyatakan bahwa:

Mengembangkan keterampilan motorik kasar anak harus memperhatikan juga unsur-unsur dasar kesehatan tubuhnya. Unsur-unsur yang dimaksud adalah kekuatan (*strength*), ketahanan (*endurance*), kelincahan (*agility*), keseimbangan (*balance*), koordinasi (*coordination*), dan kecepatan (*speed*).

Menurut Sujiono (2008: 73) terdapat unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar yakni:

1. Kekuatan (*Strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau tension terhadap suatu tahapan atau resisten. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.
2. Daya Tahan (*Endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau dengan jarak jauh.
3. Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Dapat diberikan dengan kegiatan yang serba cepat seperti dengan jarak pendek.

4. Kelincahan (*Agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Lincih merupakan gerakan mengubah arah dengan cepat. Unsur kelincahan dalam pembelajaran motorik sangat penting karena kelincahan bisa mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang diukur dengan item tes, misalnya: lari rintangan, lari zig-zag, langkah menyamping, dan sikap jongkok.
5. Kelenturan (*Flexibility*) adalah kualitas memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*).
6. Koordinasi merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak.
7. Ketepatan dapat dilakukan pada anak usia Taman Kanak-kanak, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukan bola ke dalam keranjang.
8. Keseimbangan diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu: keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat melakukan gerakan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang terdapat di dalam motorik kasar ialah kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, ketepatan, koordinasi, dan keseimbangan.

E. Hakikat bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Menurut para ahli, bermain itu mengandung arti bagi kehidupan anak. Menurut Sudono (2000: 5) berpendapat bahwa “Bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru”. Bermain juga dikatakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi yang lebih mendominasi pada belahan otak kiri anak usia dini.

Piaget dalam Sujiono (2010: 34) mengatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”. Parten dalam Sujiono (2010: 34) memandang “Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan”. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup, sedangkan Docket dan Flear dalam Sujiono (2010: 34) berpendapat bahwa “Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain

seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini dan bermain adalah dunianya yang dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak manapun untuk dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan. Bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi agar berdampak positif bagi anak usia dini, dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi sehingga mendapatkan sebuah pengetahuan baru.

1. Tahapan Bermain

Suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan jenis kegiatan bermain lainnya. Jean Piaget dalam Fauziddin (2014: 8) menjelaskan tahapan kegiatan bermain sebagai berikut:

Permainan simbolik (2 tahun – 7 tahun) pada usia tersebut memiliki tanda dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

Menurut Hurlock dalam (Fauziddin 2014: 9-10) menjelaskan perkembangan bermain pada anak memiliki tahapan salah satunya yang sesuai sebagai berikut:

Tahap bermain (*Play stage*) pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, perasaan gembira, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain seperti perkembangan kreativitas, dan merupakan interaksi antar anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut.

2. Fungsi Bermain

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Rakhmawati, dkk (2011) bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar, dan lain sebagainya. Menurut Hartley, Frank dan Golden dalam Moeslichatoen (2004: 33) ada fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasanya dilakukan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan pada diri anak. Bermain dapat memberikan pengalaman yang penting dalam dunia anak.

3. Manfaat Bermain

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Manfaat bermainpun sangat besar yaitu dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Menurut Trinova (2012: 211) “Ada lima manfaat nyata dari bermain, yaitu manfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan”. Manfaat motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik atau jasmaniah anak. Biasanya hal ini berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. Manfaat afeksi yaitu manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Unsur-unsur yang mencakup dalam kelompok ini, antara lain naluri, perasaan, emosi, sifat, maupun kepribadian seseorang. Manfaat kognitif adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya, ini berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.

Menurut Tanjung (2005: 55) mengemukakan beberapa manfaat bermain yaitu:

- a. Fisik motorik. Anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya. gerakan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
- b. Sosial emosional. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya disayangi dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.
- c. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan komunikasi timbal balik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain adalah mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Manfaat bermain juga sangat besar untuk mengembangkan perkembangan motorik khususnya motorik kasar anak.

F. Lari Estafet

Lari estafet adalah nomor yang paling menyenangkan dalam program atletik. Para pelari mengkombinasikan kecepatan, koordinasi, dan kerja tim untuk menyelesaikan tugas. Menurut Guthrie (2008: 79) menyatakan bahwa:

Lari sambung atau lari estafet adalah salah satu nomor lomba lari pada perlombaan atletik yang dilaksanakan secara bergantian atau berantai. Lari ini dilakukan bersambung dan bergantian membawa tongkat dari garis *start* sampai ke garis *finish*.

Satu regu lari sambung terdapat empat orang pelari. Pada nomor lari sambung ada kekhususan yang tidak akan dijumpai pada nomor pelari lain, yaitu memindahkan tongkat sambil berlari cepat dari pelari sebelumnya ke pelari berikutnya.

Menurut Sujiono (2008: 22) “Bermain estafet atau beranting merupakan pengembangan gerakan lari yang banyak dilakukan di pendidikan

prasekolah”. Berlari merupakan kelanjutan gerak dari berjalan dan memiliki ciri khusus pada fase melayang di udara (tidak bertumpu) dari salah satu kaki. Pada usia 5 tahun, umumnya anak-anak sudah mampu menunjukkan gaya berlari yang sudah baik. Anak-anak juga sudah mampu menunjukkan kemampuan berlarnya dengan mengubah arah dari garis yang lurus atau dengan cara *jogging* (mengerakkan sebagian anggota tubuh).

Lari estafet yang akan digunakan oleh peneliti adalah lari estafet yang telah dimodifikasi sesuai dengan perkembangan anak. Mengenai modifikasi, Lutan (1997:9) menyatakan bahwa "Modifikasi diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan baru. Perubahan itu dapat berupa bentuk, fungsi cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik semula". Permainan dalam penelitian ini tidak hanya berlari dan memberikan tongkat secara berantai. Permainan yang diberikan dimodifikasi dengan gerakan berjalan, berlari, meloncat, dan memindahkan tongkat. Hal tersebut dilakukan guna mengembangkan motorik kasar anak melalui gerak lokomotor, Sumantri (2005: 130) menjelaskan bahwa “Lokomotor terdiri dari jalan, lari, mendaki, lompat, meluncur, skipping, dan sebagainya”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain estafet merupakan kegiatan berantai dengan kerja sama antar pemain didalamnya dari mulai *start* hingga *finish* sembari membawa tongkat di tangan untuk diberikan kepada teman satu tim setelah melewati jarak tertentu.

1. Cara Bermain Lari Estafet

Nomor lari sambung ada kekhususan yang tidak akan dijumpai pada nomor pelari lain, yaitu memindahkan tongkat sambil berlari cepat dari pelari sebelumnya ke pelari berikutnya. Menurut Priatna (2008: 20) menyatakan bahwa:

Lari sambung atau lari estafet adalah salah satu nomor lari pada perlombaan atletik yang dilaksanakan secara bergantian atau beranting. Perbedaan lari estafet dengan lari biasa ada pada jumlah pelarinya. Satu regu lari sambung terdapat empat orang pelari, yaitu pelari pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Empat orang pelari ini akan berlari sambung menyambung sampai mencapai garis *finish*.

Pendapat di atas dapat di jelaskan bahwa permainan lari estafet terdiri dari empat pelari dan cara bermain lari estafetnya yaitu:

1. Pelari pertama berlari dari garis *start* memberikan tongkat kepada pelari kedua.
2. Pelari kedua menerima tongkat dan berlari menuju pelari ketiga.
3. Pelari ketiga menerima tongkat dan berlari menuju pelari keempat.
4. Pelari keempat menerima tongkat hingga garis *finish*.

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah bermain lari estafet. Kegiatan ini dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan halang rintang yang akan dilalui anak, dan tongkat sebelum bermain lari estafet. Konsep bermain lari estafet dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media tongkat yang berukuran kecil. Berikut penjelasan langkah persiapan dan langkah bermain yang akan dilakukan:

1. Persiapan bermain lari estafet oleh guru
 - a. Guru menunjukkan alat bermain yang digunakan kepada anak yaitu benda sesuai tema (pengganti tongkat), papan titian, kerucut, pijakan berbentuk kotak, lonceng.
 - b. Guru mengatur jarak dari start dengan halang rintang yang telah disiapkan sebelumnya.
 - c. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak.

2. Bermain lari estafet dilakukan oleh anak
 - a. Guru membagi tongkat setiap kelompok mendapatkan satu tongkat yang diberikan kepada pelari pertama.
 - b. Ketika pelari pertama telah bersiap, guru meniup pluit menandakan mulainya permainan.
 - c. Pelari pertama berlari dengan melewati papan titian tanpa kaki keluar dari lebarnya papan titian.
 - d. Pelari pertama menyelesaikan tantangan, kemudian memberikan tongkat kepada pelari kedua.
 - e. Pelari kedua yang menerima tongkat segera melanjutkan dengan melewati rintangan *zig-zag*.
 - f. Pelari kedua berlari secara *zig-zag* tanpa menyentuh 4 kerucut.
 - g. Pelari kedua menyelesaikan tantangan, kemudian memberikan tongkat kepada pelari ketiga.
 - h. Pelari ketiga menerima tongkat dan segera melanjutkan dengan meloncat ke atas pijakan kotak ke pijakan kotak selanjutnya.

- i. Pelari ketiga telah berada di garis finish dan segera membunyikan lonceng.

G. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Wulan (2015) di Medan. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan lari estfet terhadap kemampuan gerak lokomotor. Hasil tersebut terlihat Pada pra siklus hasil persentase 47,08%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 62,39% dan siklus II menjadi 82,03%.
2. Penelitian oleh Ermawati dan Dian (2015) di Semarang. Penelitian dilakukan dengan dua siklus diperoleh hasil peningkatan motorik kasar anak, yaitu 47,83% pada siklus I dan 86,96% pada siklus II, menyatakan adanya peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional balap karung estafet.
3. Penelitian oleh Febriani (2016) di Palaosan menggunakan metode dekriptif kualitatif, penelitian ini mengobservasi unsur keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dilaksanakan pengembangan siklus I dan siklus II ada suatu peningkatan yang baik dalam perkembangan motorik kasar.
4. Penelitian oleh Hasibuan (2017) di Surabaya. Teknik analisis data penelitian menggunakan *Mann Whitney U-test* untuk sampel 20 dengan taraf signifikan 5% sebesar 114, maka ($0 < 114$). Data tersebut

menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini disimpulkan bahwa permainan banthik modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar.

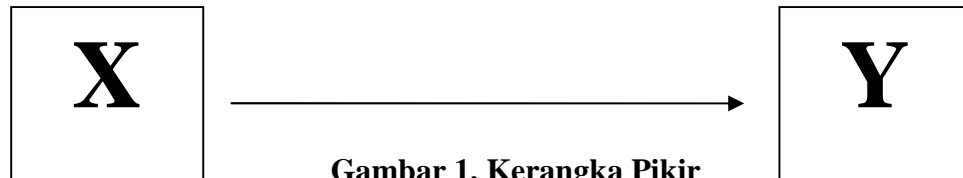
Penelitian di atas terbukti dan sebagai penambah wawasan bahwa dengan sebuah permainan dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak dan terlihat dari hasil penelitian di atas, sehingga sebuah permainan menjadi salah satu cara untuk mengembangkan aspek perkembangan termasuk motorik kasar.

H. Kerangka Pikir

Fisik motorik merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Motorik anak terbagi menjadi dua yaitu motorik halus (misalnya, meremas, menggenggam, dan meronce) dan motorik kasar (misalnya, melompat, meloncat, berlari, dan berjalan) dikarenakan kedua jenis motorik tersebut melibatkan otot kecil dan otot besar sehingga kedua bagian motorik anak harus berkembang dengan seimbang. Perkembangan motorik kasar pada anak harus distimulus dengan kegiatan yang menarik sehingga anak melakukannya dengan senang hati. Kegiatan bermain lari estafet merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak.

Kegiatan lari estafet perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang khususnya keseimbangan, karena saat bermain lari estafet anak tidak hanya sekedar berlari melainkan anak akan melewati beberapa rintangan seperti papan titian, lari secara *zig-zag*, dan meloncat di atas pijakan dengan demikian otot-otot besar anak akan berfungsi dan terstimulus.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Bermain Lari Estafet Modifikasi

Y = Motorik Kasar

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di dalam kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

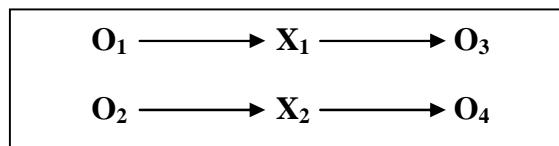
1. Ada perbedaan perkembangan motorik kasar antara kelas yang diberi perlakuan modifikasi lari estafet dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.
2. Ada pengaruh permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang di dalamnya melakukan kegiatan penelitian kemudian membandingkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dalam penelitian. Metode penelitian ini menggunakan *Quasi-Experimental design*, menurut Sugiyono (2015: 114) desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Nonequivalent Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.



Gambar 2. Desain Rencana Penelitian
(Sugiyono, 2014)

Keterangan:

O₁ dan O₃ = Pretest

O₂ dan O₄ = Posttest

X₁ = Pembelajaran di kelas eksperimen dengan *active learning*

X₂ = Pembelajaran di kelas kontrol yang biasa dilakukan guru

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan 62 anak yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo di kelas A1 dan A2 sebagai populasi.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili dari populasi. Sukardi (2009: 54) memberi pengertian sampel sebagai bagian jumlah populasi yang akan diambil data-datanya. Penelitian ini menggunakan sampel bertujuan atau *purposive sampling*. Tujuannya untuk melihat perkembangan motorik kasar anak, dengan karakteristik tertentu yaitu sampel memiliki usia yang sama yaitu 4-5 Tahun, penelitian ini menggunakan 30 anak di kelas A1, peneliti memilih anak yang berada di kelas A1 karena perkembangan motorik kasarnya lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Aktivitas Permainan Modifikasi Lari Estafet (X)

Definisi Konseptual: Aktivitas permainan modifikasi lari estafet adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara memberikan tongkat kecil dari pelari pertama ke pelari selanjutnya dengan melewati halang rintang.

Definisi Operasional: Aktivitas permainan modifikasi lari estafet terdapat nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak dalam aktivitas permainan lari estafet memiliki dimensi untuk mengukur pencapaian. Indikator tersebut antara lain: 1. Berjalan, 2. Berlari, 3. Meloncat, 4. Memberikan tongkat.

2. Perkembangan Motorik Kasar (Y)

Definisi Konseptual: Motorik kasar merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besarnya sebagai dasar gerakannya. Motorik kasar berkaitan dengan bermain lari estafet adalah kemampuan koordinasi aktivitas otot kaki dalam menyeimbangkan tubuh.

Definisi Operasional: Motorik kasar merupakan kemampuan yang dibutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti tangan, dan aktivitas otot kaki dalam menyeimbangkan tubuh yang meliputi dimensi sebagai berikut: 1. Keseimbangan, 2. Kecepatan, 3. Kekuatan, 4. Koordinasi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan dimensi dari variabel penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu pencapaian pada subjek. Instrumen penelitian ini memiliki kisi-kisi penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian

No	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Modifikasi Lari Estafet (X)	Berjalan	<ul style="list-style-type: none"> – Berjalan jinjit di atas papan titian dengan kedua kaki – Berjalan jinjit lurus ke depan.
		Berlari	<ul style="list-style-type: none"> – Berlari <i>zig-zag</i> sesuai halang rintang.
		Meloncat	<ul style="list-style-type: none"> – Meloncat dengan kedua kaki menekuk. – Meloncat dengan gaya kodok.
		Memberikan Tongkat	<ul style="list-style-type: none"> – Memberikan tongkat kepada teman. – Memberikan tongkat dengan mengayunkan tangan.
2	Perkembangan Motorik Kasar (Y)	Keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> – Menjaga keseimbangan saat berjalan di atas papan titian. – Menjaga keseimbangan dengan menirukan gaya pesawat.
		Kecepatan	<ul style="list-style-type: none"> – Mencapai jarak dengan waktu yang ditentukan. – Kedua kaki terbuka lebar saat berlari.
		Kekuatan	<ul style="list-style-type: none"> – Mendarat dengan tepat di atas pijakan tanpa terjatuh. – Kedua kaki menumpu tubuh.
		Koordinasi	<ul style="list-style-type: none"> – Mengkoordinasikan mata dan tangan ketika memberikan tongkat. – Mengkoordinasikan tubuh saat memberikan tongkat.

E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Penelitian ini memerlukan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen dapat digunakan oleh peneliti untuk mengukur indikator-indikator aktivitas dan perkembangan anak.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menurut Sugiyono (2015: 173) mengatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas ahli.

Penelitian ini menggunakan keduanya yaitu validitas isi dan uji validitas *Product Moment*, dikarenakan dikontrol secara langsung dan melihat indikator-indikator yang sesuai.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3. Rumus *Product Moment*
(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

r = Koefisien

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Menurut Sugiyono (2015: 183) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah dengan internal *concistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik belah dua dari *Spearman Brown* dengan rumus dalam Sugiyono (2015: 185) adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

Gambar 4. Rumus Spearman Brown
(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

r_i = Reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = Korelasi produk moment antara belahan pertama dan kedua

F. Teknik Pengambilan data

1. Observasi

Observasi adalah salah satu cara pengambilan data, menurut Sugiyono (2015: 203) mengatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. 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 oleh peneliti sebelum diberi perlakuan, dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan modifikasi lari estafet untuk mengetahui pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah.

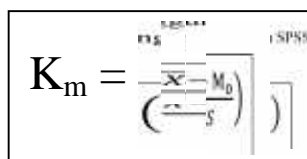
2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya menumental dari seseorang. Teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya penyebaran data atau sebagai bahan pertimbangan yang digunakan untuk menguji kenormalitasan data. Rumus uji normalitas data yang digunakan adalah sebagai berikut dibantu menggunakan SPSS :



$$K_m = \frac{\left| \frac{\bar{x} - M_0}{S} \right|}{\sqrt{1 - \frac{1}{n}}}$$

Gambar 5. Uji Normalitas
(Sudjana, 2005)

Keterangan:

- K_m = kemiringan kurva
- \bar{x} = nilai rata-rata kelompok
- M_0 = modus kelompok
- S = simpangan baku

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian dilakukan dengan menggunakan uji Fisher.

$$\frac{f_{\text{besar}}}{f_{\text{kecil}}}$$

Gambar 6. Uji Fisher
(Sudjana, 2005)

Keterangan:

f_{besar} = Fisher besar

f_{kecil} = Fisher kecil

3. Uji Beda

Statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis beda dua rata-rata sampel untuk data yang berbentuk interval atau rasio adalah *t-test*. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan pengujian hipotesis dengan uji-t dua sampel untuk melihat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$$s_p = \sqrt{\frac{(n_a - 1)s_a^2 + (n_b - 1)s_b^2}{n_a + n_b - 2}}$$

$$t = \frac{\bar{X}_a - \bar{X}_b}{s_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_a}\right) + \left(\frac{1}{n_b}\right)}}$$

Gambar 7. Uji t Dua Sampel
(Sudjana, 2005)

Keterangan:

s_a^2 = varians siswa kelompok eksperimen

s_b^2 = varians siswa kelompok kontrol

n_a = sampel kelompok eksperimen

n_b = sampel kelompok kontrol

\bar{X}_1 = nilai rata-rata siswa kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata siswa kelas kontrol

4. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear sederhana dikarenakan penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Hasil data yang diperoleh dibandingkan dengan tingkat signifikansi. Ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima H_0 ditolak
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak H_0 diterima

Uji Hipotesis ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan modifikasi lari estafet (X) terhadap perkembangan motorik kasar anak (Y) yaitu dengan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$= a + bX$$

Gambar 8. Rumus Regresi Linear Sederhana
(Endrayanto, 2012)

Keterangan:

- = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan
- a = Harga Y ketika harga X =0 (konstan)
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun
- X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan perkembangan motorik kasar karena hasil perhitungan menunjukkan adanya perbedaan perkembangan motorik kasar antara kelas eksperimen yang terlihat anak lebih aktif bergerak dengan kelas kontrol yang terlihat lebih pasif dalam bergerak.

Hasil perhitungan juga menunjukkan adanya pengaruh permainan modifikasi lari estafet yang dilakukan secara berulang sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat distimulus dengan baik meliputi keseimbangan, kecepatan, kekuatan dan koordinasi, dengan adanya permainan ini otot-otot besar anak dapat terlatih saat berjalan, berlari, meloncat dan memberikan tongkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, penulis menyarankan kepada:

1. Bagi guru, diharapkan dengan mengembangkan perkembangan anak termasuk motorik kasar anak melalui permainan, modifikasi lari estafet adalah salah satu alternatif pilihan permainan yang dapat diterapkan.

2. Bagi kepala sekolah, diharapkan menyediakan lebih banyak fasilitas dan memperbaiki praktek pembelajaran agar lebih baik lagi untuk meningkatkan hasil perkembangan anak.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang permainan modifikasi lari estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Ratu Tuti. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *{Jurnal Pendidikan Usia Dini}*. 8(1). Tersedia Online: <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/69>. diakses pada tanggal 05 Januari 2017.
- Ali, Walaa Mahfouz dan Faten Hassan Abd Elazeim. 2017. Norms For Gross Motor Development in Egyptian Toodler: Pilot Study. *{Journal of ChemTech Research}*. 10(2) Tersedia Online: [http://www.spinxsai.com/2017//chvol_10no2/1/\(295-300\)](http://www.spinxsai.com/2017//chvol_10no2/1/(295-300)) Diakses pada tanggal 18 Januari 2018.
- Asmawi, Sholatul Hayati, dan Myrnawati. 2017. Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skill. *{International Journal of Education and Research}*. 5(7). Tersedia Online: <http://www.ijern.com/jornal/2017/july-2017/05.pdf> Diakses pada 19 Desember 2017.
- Baharom, Masri dan Ahmad Haim. 2014. Research Level Of Gross Motor Development and Age Equivalents Of Children 7-9 Years. *{International Journal of Education Learning and Development}*. 2(4). Tersedia Online: <http://www.eajournals.org/wp-content/upload/Research-Level-of-Gross-Motor-Development-and-Age-Equivalents-of-Children-7-To9-Years.pdf> Diakses pada 03 Juli 2018.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana.
- Costa, Aldo. Dkk 2016. Influence Of Reguler Soccer Or Swimming Practice On Gross Motor Development In Childhood. 12 (4). Tersedia Online: http://www.scielo_mec.pt/pdf/mot/v12n4/v12n4a05.pdf Diakses pada 01 Juli 2018.
- Decaprio, Ricard. 2017. Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa. Yogyakarta: DIVA Press.

- Endrayanto, Poly dan Wiratna Sujarweni. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ermawati, Eni dan Dian Ayu Zahraini. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 Paud Supriyadi Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *{Jurnal Pendidikan Sains}*. 4(1). Tersedia Online: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/822> Diakses pada tanggal 25 Mei 2017.
- Farida, Aida. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *{Jurnal tarbiyah}*. 4(2). Tersedia Online: <http://jurnaltarbiyah.uinsuAc.id/> Diakses tanggal 01 Juli 2018.
- Fauziddin, Muhammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Febriani, Efri. 2016. Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015/2016. *{Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini}*. 1(2). Tersedia Online: <http://www.jurnal.fkip.uns.id./index.php/pip/article/view/7498/5355> Diakses pada tanggal 7 Januari 2018.
- Guthrie, Mark. 2008. *Sukses Melatih Atletik*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi
- Hasibuan, Rachma dan Siwi Inggar Pebri Kartikasari. Pengaruh Permainan Benthik Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar di TK Ambengan Batu Surabaya. *{Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini}*. 6(3). Tersedia Online: <Http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/203453/24485> Diakses pada tanggal 05 Januari 2018.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Idris, Meity H. 2014. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. PT. Luxima Metro Media. Jakarta.
- Kamtini. 2014. *Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Medan: Media Persada.
- Kristanto dan Yhana Pratiwi. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun 2014. *{Jurnal Penelitian PAUDIA}*. 3(2). Tersedia Online: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513/466> Diakses pada tanggal 19 Desember 2017.

- Lutan, Rusli. 1997. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Dikbud.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rienika Cipta.
- Nahar, Novi Irawan. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. {*Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*}. 1. Tersedia Online: jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/download/94/94 Diakses pada tanggal 20 Januari 2018.
- Priatna, Eri. 2008. *Ensiklomini Olahraga Atletik*. Klaten: CV Sahabat.
- Rakhmawati, Ellya, Ismatul Khasana, dan Agung Prasetyo. 2011. {Jurnal Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. {*Jurnal Penelitian PAUDIA*}. 1(1). Tersedia Online: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=6984&val=530> Diakses pada tanggal 20 Desember 2017.
- Rusuli, Izzatur. 2014. Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam. {*Jurnal Pencerahan*}. 8(1). Tersedia Online: <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/view/2042> Diakses pada tanggal 20 Januari 2018.
- Soraya, Rizky Aulia. 2017. Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Bermain Estafet Di TK PKK Marsudisiwi Pleret Bantul. {*Jurnal Pendidikan*}. 6(7). Tersedia Online: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgpaud/article/view/8972/8624> Diakses pada tanggal 21 Desember 2017.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam*

Berbagai Aspeknya. Kencana Prenada Group. Jakarta.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Tanjung, Husni Wardi dan Kamtin. 2005 . *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.

Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. Jurnal Al-Ta'lim, Jilid 1, Nomor 3 November 2012. Padang: Universitas IAIN Iman Bonjol.

Okely, Anthony D. 2016. Efficacy Of Gross Motor Skill Interventions in Young Children: An Updates Systematic Review. *{Article}*. Tersedia Online:<http://bmjopensem.bmj.com/content/bmjosem/2/1/e000067.full.pdf> Diakses pada tanggal 01 Juli 2018.

Wulan, Dwi Septi Anjas. 2015 Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi (Penelitian Tindakan di TK B Jihan Ulfani Kecamatan Medan Marelan Tahun 2014/2015). *{Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini}*. 9(1). Tersedia Online: <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/98/98> Diakses pada tanggal 25 Mei 2017.