

**PENGARUH PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA
MANDA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK ABA GUNUNGSAREN
KECAMATAN SRANDAKAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

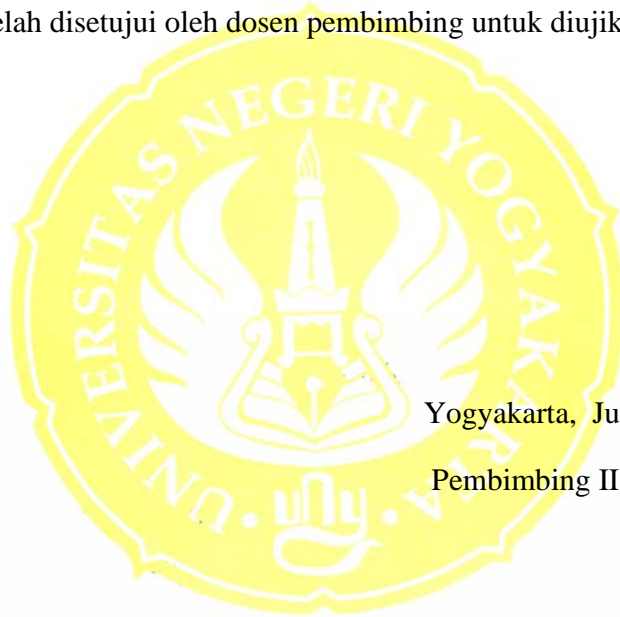


Oleh
Kartika Dewi Sis Bintari
NIM 09111244019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ PENGARUH PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK ABA GUNUNGSAREN KECAMATAN SRANDAKAN TAHUN AJARAN 2012 / 2013” yang disusun oleh Kartika Dewi Sis Bintari, NIM 09111244019 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I

Yogyakarta, Juli 2013

Pembimbing II

Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd
NIP. 19611207 198702 1001

Joko Pamungkas, M.Pd
NIP. 19770821 200501 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli, apabila terbukti tidak asli maka saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Agustus 2013
Yang menyatakan,

Kartika Dewi Sis Bintari
NIM 09111244019

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK ABA GUNUNGSAREN KECAMATAN SRANDAKAN TAHUN AJARAN 2012 / 2013” yang disusun oleh Kartika Dewi Sis Bintari, NIM 09111244019 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 01 Agustus 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Ketua Penguji
Nur Hayati, M. Pd.	Sekretaris Penguji
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping

Yogyakarta,.....
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

1. Tiada pemberian dari orang tua yang paling utama bagi anaknya kecuali pendidikan (penulis)
2. Kekuatan tidak datang dari kemampuan fisik, tetapi ia datang dari semangat yang tidak pernah menyerah (penulis)

PERSEMBAHAN

Atas karunia Allah SWT,

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Agama, Nusa, dan Bangsa.
2. Bapak dan Ibuku tercinta yang sangat aku hormati dan sayangi.
3. Almamater PG-PAUD UNY.

**PENGARUH PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA
MANDATERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK ABA GUNUNGSAREN
KECAMATAN SRANDAKAN**

Oleh
Kartika Dewi Sis Bintari
NIM 09111244019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren. Tujuan dari penelitian ini unuk mengetahui kemampuan motorik kasar siswa kelompok B di TK ABA Gunungsaren.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu atau *quasi exsperiment* yaitu eksperimen tidak betul-betul tetapi hanya mirip eksperimen. Jenis penelitian eksperimen semu disini menggunakan metode penelitian *pretest* ,perlakuan, *posttest*. Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren. Subjek penelitian berjumlah 22 anak. Tes menggunakan tes kemampuan motorik kasar. Tujuan tes ini untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji hipotesis kelompok *pretest* dan *post test* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($Sig < 0,05$).

Kata Kunci: *Permainan Bintang Beralih, Sunda Manda, Kemampuan Motorik Kasar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah swt atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bintang Beralih dan Sunda Manda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK ABA Gunungsaren Kecamatan Srandakan Tahun Ajaran 2012 / 2013”.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian.
5. Bapak Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd dan Bapak Joko Pamungkas, M. Pd selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Bapak Sudarmanto, M. Kes yang telah bersedia menjadi ahli dari instrumen yang digunakan peneliti, serta memberikan saran dan pendapatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Musinah, S. Pd selaku Kepala Sekolah TK ABA Gunungsaren, Trimurti, Srandakan, Bantul yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas B TK ABA Gunungsaren.
8. Ibu Maya, S. Pd selaku guru kelas TK B yang telah bersedia memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Siswa Kelompok B TK ABA Gunungsaren yang telah bersedia menjadi subyek dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan mereka yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah swt. Peneliti juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Agustus 2013

Penulis

Kartika Dewi Sis Bintari
NIM 09111244019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Tentang Motorik Kasar.....	8
1. Perkembangan Anak	8
2. Hakikat Kemampuan Motorik.....	9
3. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar.....	10
4. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar	12
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar	15
6. Fungsi Kemampuan Motorik Kasar	17

7. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Kelompok B (5 sampai 6 tahun)	18
B. Anak Usia Dini	20
1. Pengertian Anak Usia Dini	20
2. Karakteristik Anak Usia Dini	21
C. Permainan	24
1. Pengertian Permainan	25
2. Permainan Bintang Beralih	25
3. Permainan Sunda Manda.....	29
D. Penelitian Yang Relevan.....	32
E. Kerangka Berfikir	34
F. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Desain Penelitian	36
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37
D. Waktu dan Tempat Penelitian	38
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Lokasi, Subyek, dan Waktu Penelitian.....	48
B. Hasil Penelitian.....	48
1. Pretest.....	49
2. Post Test.....	50
C. Uji Prasyarat.....	51
1. Uji Normalitas.....	51
2. Uji Homogenitas.....	52
3. Hasil Uji Hipotesis.....	53
D. PEMBAHASAN.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Implikasi.....	56
C. Keterbatasan Penelitian.....	56
D. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rubrik Penilaian Kecepatan	40
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kelincahan	41
Tabel 3. Rubrik Penilaian Keseimbangan.	41
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kekuatan.....	42
Tabel 5. Rubrik Penilaian Koordinasi	42
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Kelompok <i>Pre Test</i>	48
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Kelompok <i>Post Test</i>	49
Tabel 8. Hasil perhitungan uji normalitas	50
Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	51
Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji-t.....	53
Tabel 11. Kenaikan Persentase.	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bentuk Permainan Bintang Beralih.....	26
Gambar 2. Bentuk Permainan Sunda Manda.....	31
Gambar 3. Histogram Data Kelompok <i>Pre Test</i>	48
Gambar 4. Histogram Data Kelompok <i>Post Test</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian	61
Lampiran 2. Izin Pelaksanaan Penelitian dari Fakultas	62
Lampiran 3. Izin Pelaksanaan Penelitian dari Sekretariat Daerah Istimewa Yogyakarta	63
Lampiran 4. Izin Pelaksanaan Penelitian dari BAPPEDA	64
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	65
Lampiran 6. Data Penelitian	66
Lampiran 7. Frekuensi Data Penelitian	69
Lampiran 8. Uji Normalitas.....	70
Lampiran 9. Uji Homogenitas	71
Lampiran 10. Uji t	72
Lampiran 11. Jadwal pelaksanaan Penelitian Permainan Bintang Beralih dan Sunda Manda	73
Lampiran 12. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	76
Lampiran 13. Daftar Hadir Siswa	77
Lampiran 14. Program Kegiatan <i>Pre Test</i>	78
Lampiran 15. Program Kegiatan <i>Post Test</i>	79
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Hasil yang diharapkan dari keberhasilan pendidikan itu bisa dicapai dalam waktu yang cukup lama. Karena itu upaya pembinaan peserta didik melalui Pendidikan usia dini membutuhkan proses panjang serta kesabaran dan keikhlasan untuk berkorban. Sebagai upaya pembinaan mutu sumber daya pendidikan anak usia dini di lembaga pendidikan formal harus bisa berkembang lebih pesat, hal ini bertujuan agar pendidikan usia dini menjadi landasan bagi pendidikan yang menyeluruh. Proses pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi harus dimulai secara berkelanjutan. Oleh sebab itu pendidikan sudah diberikan sejak seseorang berada di bangku TK, SD, SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 7), anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Pertumbuhan dan perkembangannya dimulai sejak dalam kandungann. Tahap awal perkembangan janin sangat penting untuk pengembangan sel-sel otak. Selanjutnya, setelah lahir akan terjadi proses meilnasi dari sel-sel saraf dan pembentukan hubungan-hubungan antar sel saraf. Keduanya sangat penting untuk pembentukan kecerdasan (Slamet

Suyanto: 5). Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, perkembangan moral, sosial emosional, intelektual, dan bahasa juga berlangsung pesat. Oleh karena itu, usia dini (0-8 tahun) juga disebut usia emas atau *golden age*.

Pada prinsipnya pendidikan itu sering dimaknai sebagai usaha sadar orang dewasa yang bertanggungjawab. Pendidikan juga merupakan proses pematangan manusia yang memerlukan rentang waktu lama dan panjang (Harun Rasyid, 2009: 37). Sedangkan Pendidikan jasmani diberikan oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar gerak sebagai usaha mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Potensi yang dimiliki oleh siswa adalah pengetahuan sikap serta ketrampilan gerak yang dikembangkan ke arah positif secara efektif, efisien, dan aman. Hal ini didasari oleh tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu mengembangkan kesegaran jasmani, ketrampilan motorik, pengetahuan, sosial emosional dan keindahan.

Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga di tingkat Taman Kanak- Kanak diantaranya adalah tentang pembelajaran motorik. Perkembangan motorik menjadi salah satu yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Peningkatan kemampuan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktifitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan anggota-anggota tubuhnya (Sumantri, 2005: 70). Kemampuan

motorik merupakan salah satu aktivitas yang perlu mendapatkan perhatian yang lebih sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak. Padahal kemampuan motorik adalah merupakan unsur dari semua cabang olahraga, untuk itu perlu tindakan sungguh- sungguh dan nyata untuk menanamkan, memupuk dan mengembangkan rasa cinta terhadap aktivitas ini. Usaha ini dapat dilakukan semua pihak terkait mengembangkan pembelajaran Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan diberbagai sekolah khususnya di pendidikan anak usia dini.

Pendidikan jasmani termasuk di dalamnya pembelajaran motorik merupakan pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Hal tersebut sangat berbeda dengan kondisi siswa TK ABA Gunungsaren yang mempunyai tingkat kemampuan motorik cukup rendah. Seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi menyebabkan gerak pada anak menjadi terbatas karena berbagai kemudahan yang diberikan. Anak-anak menjadi malas dan lebih senang bermain Playstation atau menonton acara televisi daripada melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik mereka.

Masa anak-anak adalah masa dimana anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Hal ini sering kita jumpai sehabis mereka pulang sekolah. Anak-anak lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain ke ladang ataupun ke persawahan dengan berjalan kaki,

bermain sepakbola atau berlarian di lapangan. Secara tidak sadar aktivitas yang mereka lakukan berpengaruh terhadap kemampuan gerak khususnya motorik. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, Pendidikan Jasmani pada anak usia dini di sekolah termasuk pembelajaran gerak harus dirancang secara seksama dan teliti agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat memberi pengalaman belajar yang baik bagi anak.

Dampak langsung yang dapat dirasakan dari pola hidup yang demikian adalah menurunnya kebugaran jasmani maupun kemampuan motorik anak itu sendiri. Siswa atau anak yang mempunyai tingkat kemampuan motorik baik, mereka akan cenderung lebih mudah melakukan keterampilan gerak dalam aktivitas dari pada siswa yang kemampuan motoriknya jelek. Karena kebanyakan ketrampilan dalam gerak maupun keterampilan yang lain dimasukan sebagai keterampilan gerak kasar. Kemampuan motorik bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang olahraga saja, tetapi akan membantu memudahkan anak didik dalam melakukan tugas geraknya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik siswa TK ABA Gunungsaren diperlukan suatu proses kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu melalui kegiatan bermain. Sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah. Hal tersebut ditunjukkan oleh ketertarikan anak saat mengikuti pembelajaran permainan bintang beralih dan sunda manda di sekolah. Melalui permainan tersebut diharapkan kemampuan motorik siswa dapat meningkat. Dengan bermain

bintang beralih dan sunda manda siswa secara tidak sadar telah melakukan suatu latihan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik.

TK ABA Gunungsaren merupakan sekolah Taman Kanak- Kanak yang terletak di Kabupaten Bantul tepatnya di Kecamatan Srandakan Desa Gunungsaren Lor. Karena di sekolah tersebut merupakan sekolah untuk usia dini, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengetahui kemampuan motorik khususnya siswa kelompok B. Karena kebanyakan siswa kelompok B mempunyai kemampuan motorik yang kurang. Serta belum ada data tentang kemampuan motorik untuk siswa kelas B, membuat peneliti lebih tertarik dengan penelitian ini.

Dari permasalahan tersebut, penulis memilih bagian terkecil dari sekian banyak permasalahan yang ada, serta tertarik meneliti seberapa besar pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik siswa kelompok B TK ABA Gunungsaren Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang tertera di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Permainan bintang beralih dan sunda manda tidak pernah di berikan dalam pembelajaran di kelompok B TK ABA Gunungsaren
3. Belum diketahui pengaruh latihan permainan bintang beralih terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar masalah terfokus dan mengingat keterbatasan penulis maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah Apakah ada pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren ?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan :

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan di Indonesia khususnya pembelajaran kemampuan motorik kasar.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti melalui praktik lapangan, sehingga akan menemukan teknik dan metode yang tepat dalam belajar mengajar.

- b. Memberikan pengetahuan dan masukan bagi guru atau pelatih tentang pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.
- c. Tersedianya data atau informasi untuk menilai perkembangan hasil latihan untuk program pembinaan peserta didik.
- d. Bagi siswa, akan meningkatkan kualitas belajar gerak khususnya kemampuan motorik dengan menggunakan metode bermain bintang beralih dan sunda manda.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Motorik Kasar

1. Perkembangan Anak

Dalam merancang program pengembangan anak usia dini salah satu pertimbangan yang perlu menjadi dasar pijakan adalah pemahaman tentang pola pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai macam hal, misalnya dalam makanan yang dikonsumsi dan saraf kesehatan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak juga dipengaruhi oleh perkembangan sosial dan psikologis anak. Perkembangan menjelaskan tentang perubahan dalam kompleksitas kemampuan dan fungsinya. Anak-anak hanya dapat tumbuh dan berkembang hanya sekali dalam kehidupannya. Pertumbuhan dan perkembangan tidak dapat dipisahkan dalam proses tumbuh dan kembang anak.

Hurlock (1978: 150) menyatakan bahwa perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Perkembangan bukan sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks.

Hurlock (1978: 23) menyatakan bahwa pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur, artinya anak itu menjadi lebih besar fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan secara kualitatif dan kuantitatif.

Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa perkembangan adalah bukan sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Sedangkan pertumbuhan adalah peningkatan ukuran dan struktur, artinya anak itu menjadi lebih besar fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif.

2. Hakekat Kemampuan Motorik

Menurut Rusti Lutan (1988: 93) mengatakan bahwa kemampuan motorik adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu ketrampilan yang relatif melekat pada saat masa kanak-kanak.

Menurut Elizabeth B Hurlock (1978: 150) motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang berkoordinasi untuk melakukan gerak.

Kemampuan Motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu *Motor Ability*, gerak (motor) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak (motor) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Menurut Sukadiyanto dalam Andi Agus Pranowo

(2012: 9) menyatakan bahwa “kemampuan motorik adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak”.

Aspek-aspek yang perlu dikembangkan untuk anak di sekolah adalah motorik, kognitif, emosi, sosial, moralitas dan kepribadian. Menurut Sukintaka dalam Andi Agus Pranowo (2012: 25) menyatakan bahwa Kemampuan Motorik adalah kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Kualitas hasil gerak merupakan kemampuan (*ability*) gerak seseorang dalam melakukan tugas gerak.”

Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik adalah kemampuan gerak dasar atau kualitas hasil gerak yang berasal dari dalam maupun luar diri anak untuk mengacu pada keterampilan gerak rendah yang dapat ditingkatkan melalui latihan, dan merupakan perubahan gerak dasar dari sejak bayi hingga dewasa yang melibatkan beberapa komponen-komponen gerak dalam melakukan suatu aktivitas gerak olahraga maupun aktivitas sehari-hari.

3. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Secara alamiah seiring dengan peningkatan atau bertambahnya umur anak hingga dewasa akan di ikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Istilah motorik kasar secara umum digunakan untuk

mengkategorikan tipe-tipe gerak. Menurut Cratty (Rusli Lutan), (1988: 97) menyatakan bahwa motorik kasar memiliki ukuran besar otot yang terlibat, jumlah tenaga yang dikerahkan atau lebarnya ruang yang dipakai untuk melaksanakan gerakannya. Otot tersebut ukurannya relatif besar, contohnya pada otot paha dan pada otot betis. Otot-otot tersebut berintegrasi untuk menghasilkan gerak seperti berjalan, berlari, dan loncat. Motorik kasar memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya, seperti lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Dengan demikian kemampuan motorik kasar adalah sesuatu kemampuan yang diperoleh dari ketrampilan gerak umum yang mendasari tingkat penampilan yang baik atau tingkat kemampuan gerak (*motor ability*) akan mencerminkan tingkat gerak seseorang dalam mempelajari suatu gerakan secara kualitas dan kuantitas yang baik.

Kemampuan motorik mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan dasar. Gerak dasar merupakan gerak yang berkembang sejalan dengan pertumbuhan dan tingkat kematangan pada anak. Gerakan ini pada dasarnya berkembang menyertai gerakan reflex yang telah dimiliki dan disempurnakan melalui proses berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Yudha M. Saputra (2000: 20-21) kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori :

(1)Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, seperti melompat, meloncat, berjalan, dan berlari.

(2)Kemampuan Nonlokomotor

Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri atas menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melingkar, melambung, dan lain-lain.

(3)Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak sedang menguasai bermacam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan mata-tangan dan mata-kaki tetapi bagian lain dari tubuh juga ikut terlibat. Kemampuan manipulatif ini lebih banyak menggunakan koordinasi, seperti gerakan mendorong, gerakan menangkap, dan lain-lain.

4. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik seseorang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman melakukan gerakan yang dikuasainya. Kemampuan-kemampuan yang terdapat dalam kemampuan ketrampilan fisik yang dapat di rangkum menjadi lima komponen, yaitu: kekuatan, kecepatan, keseimbangan, koordinasi dan kelincahan, yang juga merupakan unsur-unsur dalam kemampuan motorik. Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik menurut Bambang Sujiono (2008: 73), yakni:

1) Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau *tension* terhadap suatu tahanan atau *resisten*. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

2) Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak jauh.

3) Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak pendek.

4) Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Latihan dapat diberikan kegiatan dalam bentuk latihan dengan perubahan arah gerak misal lari hilir mudik dan lari bolak-balik.

5) Kelentukan (*Flexibility*)

Kelentukan adalah kualitas memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*).

s

6) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak.

7) Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia TK, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam kerancang.

8) Keseimbangan

Keseimbangan diklasifikasikan menjadi 2 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. Untuk melatih keseimbangan pada anak usia TK, misalnya membuat keseimbangan dengan satu kaki, menumpu kaki yang lain lurus ke belakang, sedangkan kedua tangan lurus ke samping dengan dibarengi mata dipejamkan dan gerakkan menepuk lutut dan kembali lurus lagi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar anak adalah berdasarkan komponen-komponen kemampuan motorik tersebut, tidaklah berarti bahwa semua orang harus dapat mengembangkan secara keseluruhan komponen kemampuan motorik. Tiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapatkan komponen-komponen kemampuan motorik. Bagaimanapun juga, faktor yang berasal dari dalam diri dan luar selalu mempunyai pengaruh.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak terdiri dari dua faktor yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Menurut Sukintaka (2001: 47) berkembangnya kemampuan motorik sangat ditentukan oleh dua faktor, ialah faktor pertumbuhan dan faktor perkembangan. Dari dua faktor penentu ini masih harus didukung dengan berlatih, yang sesuai dengan kematangan anak dan gizi yang baik. Ada kemungkinan bahwa makin baiknya pertumbuhan dan perkembangan akan berpengaruh terhadap kemampuan motorik seseorang.

Disamping beberapa faktor di atas dalam buku yang ditulis oleh Endang Rini Sukanti (2007: 40-41) ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap laju perkembangan motorik seseorang, antara lain:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- c. Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pasca lahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.

- d. Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- e. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ-nya normal atau di bawah normal.
- g. Adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- i. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua, maka perkembangan motorik anak yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan anak yang lahir kemudian.
- j. Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.
- k. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.
- l. Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan pelatihan ketimbang anak karena perbedaan bawaan.

6. Fungsi Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak. Tujuan dan fungsi kemampuan motorik sering tergambar dalam kemampuan anak menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dan seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Menurut Cureton (Toho Cholik Mutohir dan Gusril), (2004: 51), fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Dengan memiliki kemampuan motorik yang baik tentu individu mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan motorik yang khusus. Semua unsur-unsur motorik pada setiap anak dapat berkembang melalui kegiatan olahraga dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Semakin banyak anak mengalami gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu akan menambah kematangannya dalam melakukan aktivitas motorik.

Dengan mempunyai kemampuan motorik yang baik seseorang mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan gerak yang khusus. Unsur-unsur kemampuan motorik akan semakin terlatih apabila siswa semakin banyak mengalami berbagai pengalaman aktifitas gerak yang bermacam-macam. Ingatan akan selalu menyimpan pengalaman yang akan dipergunakan untuk kesempatan yang lain, jika melakukan gerakan yang

sama. Dengan banyaknya pengalaman gerak yang dilakukan siswa anak usia dini akan menambah kematangan dalam melakukan aktifitas gerak motorik.

7. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Kelompok B (5 sampai 6 tahun)

Menurut Sofia Hartati (2005: 20) karakteristik perkembangan anak pada aspek perkembangan motorik usia 4-6 tahun yaitu: (1) sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari, dan menaiki tangga; (2) memiliki keseimbangan badan, misalnya berjalan diatas papan; (3) merangkak, merayap, dan berjalan dengan berbagai variasi; (4) bergerak sesuai ritmik; (5) melompat dengan satu kaki; (6) menendang dan memantulkan bola; (7) melempar dan menangkap bola; (8) menirukan gerakan binatang; (9) mengikuti berbagai macam permainan; (10) menirukan gerakan-gerakan tari; (11) melompat dengan dua kaki; (12) meloncat dari ketinggian 20-40 cm.

Karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan-perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Anak-anak yang telah memasuki usia 4 sampai 6 tahun mulai dikenalkan dengan sekolah informal atau pendidikan informal. Anak juga sudah memiliki kemampuan bahasa sehari-hari sehingga dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Anak mulai menyukai bentuk permainan sosial yang melibatkan orang banyak dengan saling berinteraksi. Emosi anak mulai terbentuk sebagai bagian dari kepribadiannya.

Keseimbangan dan daya tahan tubuh anak usia 5 sampai 6 tahun sudah berkembang dengan baik dalam kemampuan motorik kasarnya (anak sudah pandai berjalan, dapat naik tangga, meloncat dari tanah dengan kedua kakinya bersama-sama dan sering juga sudah dapat bersepeda). Juga berkembang koordinasi antara mata dan tangan (visio-motorik) yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar dan menangkap.

Menurut Bambang Sujiono (2008: 16) perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Berlari dan langsung menendang bola
- b. Melompat-lompat dengan kaki bergantian
- c. Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan
- d. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan
- e. Berjinjit dengan tangan dipinggul
- f. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut
- g. Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Sedangkan, karakteristik anak di sekolah:

- a. Menendang bola
- b. Bisa menuruni tangga dengan lancar
- c. Berjinjit
- d. Berjalan diatas papan titian
- e. Mengikat tali sepatu sendiri
- f. Melempar bola
- g. Menangkap bola
- h. Lari zig-zag
- i. Berdiri dengan satu kaki selama 10 detik

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Berbagai studi yang dilakukan para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak sejak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 7) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang

sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan khusus, yang di usia ini sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak dan semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik peserta didik untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik, para guru dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Pembahasan berikut ini tidak akan mengurangi secara rinci teori-teori perkembangan anak usia ini karena hal itu perlu kajian tersendiri. Namun dalam uraian ini akan diidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia TK untuk kepentingan pembahasan pengelolaan kelas di TK.

Untuk karakteristik anak usia dini bisa dilihat di bawah ini, menurut Siti Aisyah (2008 : 4), yakni:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan meraih benda yang ada dalam jangkauannya kemudian memasukkannya ke mulutnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.
2. Merupakan pribadi yang unik. Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.
3. Suka berfantasi dan berimajinasi. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan

terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, atau pun hewan.

4. Masa paling potensial untuk belajar. Masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.
5. Menunjukkan sikap egosentris. Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal ini.
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial. Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Anak mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Anak mulai belajar bagaimana caranya agar anak bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak

mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

C. Kajian Tentang Permainan

1. Pengertian Permainan

Dunia anak adalah dunia bermain. Permainan merupakan sesuatu yang paling disukai oleh anak-anak. Melalui permainan, anak mempelajari berbagai keterampilan motorik, keterampilan bersosialisasi, sekaligus memperoleh kesenangan dan hiburan. Dengan melakukan permainan, anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Melalui permainan anak dapat belajar berbagai hal dan bersosialisasi dengan lingkungannya dan orang lain. Selain itu permainan juga dapat melatih anak dan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama atau kelompok.

Menurut Hurlock (1978: 320), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya. Tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut andang ismail (2006: 15), permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai dengan pencarian menang dan kalah. Sebab, fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (refreshing) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan.

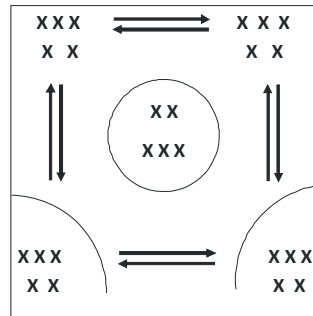
2. Permainan Bintang Beralih

Menurut Pontjopoetro (2002: 4) Permainan bintang beralih merupakan satu diantara sekian permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Jawa. Selain bersifat menghibur, permainan ini pun mengandung unsur kependidikan, karena menuntut ketelitian, kecekatan, keterampilan dan kejelian mata untuk memenangkan permainan ini. Di samping itu, permainan ini pun dapat mengajarkan kehati-hatian, kecepatan, kerapuhan dan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak, karena dalam permainan ini sangat mengutamakan gerak anak.

Jumlah peserta dalam permainan bintang beralih paling sedikit 3 anak, dan paling banyak tidak terbatas. Namun jumlahnya tidak boleh genap, harus ganjil. Permainan bintang beralih ini dapat dimainkan oleh anak usia 5 tahun ke atas. Permainan ini dapat dimainkan oleh kedua jenis kelamin, namun bisa juga dimainkan sesama anak perempuan ataupun sesama anak lelaki, jadi tidak mengenal perbedaan jenis kelamin.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali tempat bermain yang agak luas. Permainan ini juga tidak perlu diiringi musik

maupun alat lainnya. Biasanya permainan ini diramaikan oleh bunyi sorak dan hitungan dari anak-anak yang main, maupun sorak dan tawa anak-anak yang menonton. Salah satu bentuk permainan bintang beralih:



Gambar 1. Bentuk Permainan Bintang Beralih

Jalannya permainan bintang beralih:

1. Persiapan

Setelah menentukan lapangan tempat bermain, pertama-tama anak-anak diminta untuk membuat lingkaran di tanah dengan kapur sebanyak anak yang main dikurangi satu lingkaran. Misalnya anak yang main sebanyak 7 orang, maka lingkaran yang dibuat sebanyak 6 lingkaran. Lingkaran ini dibuat dengan jarak yang sama antara satu dengan yang lainnya. Lingkaran yang dibuat diusahakan agak berbentuk bintang. Kemudian dibuat garis batas dari lingkaran kurang lebih bergaris tengah 5 m.

2. Aturan permainan

Mula-mula para pemain berdiri di garis batas menunggu komando atau aba-aba permainan dimulai. Ketika aba-aba mulai diperdengarkan, para pemain segera berlomba masuk ke dalam lingkaran yang telah ditentukan secepat-cepatnya, bagi anak yang tidak kebagian jatah lingkaran disebut

"jadi". "Jadi" kemudian diminta memberi komando, bahwa bintang harus beralih. Serentak anak-anak yang dalam lingkaran harus berpindah ke lingkaran yang berbeda. Pada saat yang sama, "Jadi" harus berusaha merebut salah satu lingkaran yang sedang ditinggalkan. Bila setelah 15 kali peralihan si "jadi" belum mampu merebut sekalipun lingkaran, maka anak akan dinyatakan kalah, tetapi bila si "jadi" berhasil merebut lingkaran, maka yang tempatnya direbut harus menggantikan dirinya menjadi "jadi", bagi anak yang kalah diarak (digiring) sampai garis batas dan didorong oleh salah satu temannya. Kemudian kembali anak membalik badan untuk mengambil tempat lingkaran kembali.

3. Tahap-tahap permainan

Setelah ditentukan siapa-siapa yang akan bermain, maka anak-anak yang akan bermain berdiri pada garis batas yang telah ditentukan. Kemudian dipilihlah seorang kepala regu, baik oleh yang main maupun oleh penonton. Setelah kepala regu memberi aba-aba dengan hitungan 1, 2 sampai 3, mulailah anak-anak berlari dari garis batas untuk memasuki lingkaran yang telah ditentukan. Enam (6) orang anak pasti akan dapat masuk lingkaran, dan pasti menyisakan satu orang anak yang tidak mendapat tempat (yang berada di luar lingkaran). dialah yang disebut "jadi". Kemudian apabila dari ke 6 orang yang telah masuk lingkaran tersebut membuat regu menjadi 3 kelompok, misalnya A berpegangan tangan dengan B, C dengan D, dan E dengan F; sedangkan G yang menjadi "jadi".

Sambil berpegangan tangan A dan B serta C dan D kemudian E dengan F bergantian masuk lingkaran, begitu seterusnya saling berpindah tempat.

Sedangkan G selalu mengintai untuk menerobos salah satu lingkaran baik lingkaran A, B, C, D, E dan F, bila G dapat memasuki lingkaran D, misalnya waktu berpindah tempat D kalah cepat pindah ke tempat C hingga lingkaran tersebut dapat direbut G, maka D yang menjadi 'jadi', begitu seterusnya sampai masing-masing berpindah tempat sebanyak 15 kali, bila G tetap tidak dapat merebut lingkaran maka G menjadi yang kalah.

Kemudian G diarak (digiring) ramai-ramai sampai batas garis sambil riuh bunyi sorak anak-anak baik yang main maupun sebagai penonton. Tepat pada garis batas G didorong salah satu pemain sambil bersama-sama membalik kembali merebut lingkaran. Begitulah main Bintang Beralih ini, sampai anak-anak merasa lelah dan berhenti sendiri.

Dalam permainan ini tidak ada taruhan apa-apa, bagi yang kalah mendapat hukuman dengan diarak (digiring) beramai-ramai sampai garis batas, kemudian didorong ke luar garis batas. Maksudnya adalah anak yang kalah menjadi buangan. Dengan demikian setiap anak berusaha untuk memenangkan permainan, karena bila anak tersebut tidak pernah menjadi "jadi" maka ini menunjukkan bahwa anak ini mempunyai keterampilan, kecepatan serta ketelitian yang patut dibanggakan. Sudah tentu anak ini mempunyai rasa bangga sesuai dengan nurani anak, dan anak ini akan disebut terbaik oleh teman-teman sebayanya.

Manfaat bermain bintang beralih yaitu: (a) Anak belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, (b) Memupuk kerjasama, (c) Menghilangkan sifat individual, (d) Mulai memikirkan strategi bermain, (e) Mengalami suasana gembira, (f) Melatih motorik kasar, (g) sosial emosional, (h) Mengembangkan kecerdasan anak.

3. Permainan Sunda Manda

Menurut Keen Achroni (2012: 51) permainan sunda manda juga terkenal dengan nama permainan *engklek*. Permainan sunda manda populer dikalangan anak-anak khususnya anak-anak dipedasaan. Permainan ini sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang akan digunakan untuk bermain *engklek*.

Sedangkan menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 7) permainan ini dinamakan *Engklek* atau Sunda Manda. Permainan Sunda Manda dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dapat dilakukan di halaman rumah dan lapangan. Lama permainan ini tidak mengikat, namun biasanya selesai setelah ada pihak yang mendapatkan hasil (*sawah atau omah*).

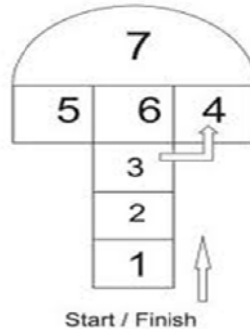
Permainan *engklek* atau sunda manda sebenarnya juga memiliki makna filosofis. Permainan sunda manda bisa diartikan sebagai simbol dari usaha manusia untuk membangun tempat tinggalnya atau rumahnya. Selain

itu permainan sunda manda juga memiliki filosofi sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai kekuasaan.

Namun dalam pencapaian usaha itu tentu saja manusia tidak bisa sembarangan dengan menabrak semua tata aturan yang telah ada. Namun selalu tetap berusaha selaras dengan aturan yang telah dibuat. Dalam permainan sunda manda ini juga ada aturan-aturan baku yang menjadi patokan saat bermain permainan sunda manda.

Permainan sunda manda ini dapat dilakukan oleh anak usia 5 tahun keatas, baik laki-laki maupun perempuan. Jumlah pemainnya bisa lebih dari 3 orang ataupun bebas. Permainan sunda manda ini dilakukan di halaman maupun di lapangan. Untuk menggambar bidang yang akan digunakan untuk bermain *engklek* atau sunda manda ini dapat digunakan kapur tulis (jika permainan dilakukan di pelataran semen atau aspal), dapat juga digunakan ranting untuk menggores bidang permainan (jika permainan dilakukan dipelataran tanah). Bentuk bidang permainan *engklek* atau sunda manda bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama. Permainan ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Atas dasar itu maka pemain-pemainnya pun tidak memiliki rasa takut bila kalah, paling-paling malu. Dalam permainan ini dikenal istilah pemain *bawang kothong*, yaitu pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban, tetapi diizinkan mengikuti permainan. Permainan sunda manda ini dapat melatih dan meningkat kemampuan motorik anak karena dapat

meningkatkan kelincahan, ketepatan, dan keseimbangan anak dalam bergerak. Contoh gambar bidang permainan sunda manda:



Gambar 2. Bentuk Permainan Sunda Manda

Sebelum dimulai permainan terlebih dahulu seluruh pemain mengadakan *hompimpah* dan *pingsut* (suit). Peserta yang menang mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Jalannya permainan sunda manda yaitu, yang dibutuhkan hanyalah beberapa meter tanah, di garis dengan 3-2-1-2 kotak dan dipaling ujung adalah setengah lingkaran (Gunung) dan pecahan genteng untuk “*gacuk*”. Permainan ini adalah permainan yang menyehatkan bagi yang memainkannya, karena permainan ini menggabungkan kecermatan dan kelincahan. Pemain berlomba-lomba mendapatkan sawah, sawah di sini adalah bila anak bermain dari kotak pertama naik hingga kembali lagi ke kotak pertama lagi, anak berhak “mencetak sawah” tapi dengan membelakangi kotak dan kemudian dilemparlah *gacuk*. Di tempat jatuhnya *gacuk* itulah sawah, jadi yang boleh menginjak hanya anak yang mendapatkan sawah, selain anak yang mendapatkan sawah didiskualifikasi dan kesempatanya berganti dengan pemain lain. Begitu seterusnya sampai habis termiliki kedelapan kotak tersebut. Dan apabila anak mau mencetak

sawah dan *gacuk* anak jatuh pada gunung, maka otomatis semua sawah jadi milik anak dan anak tersebut yang menang. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.

Manfaat bermain *sunda manda* menurut Keen Achroni (2012: 53), yaitu: (a) Memberi kegembiraan pada anak, (b) Menyehatkan fisik anak. Sebab permainan ini dimainkan dengan banyak gerak, yaitu melompat, (c) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki, (d) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, (e) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena *sunda manda* dimainkan secara bersama-sama, (f) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Irza (2012) yang berjudul Pengaruh terapi permainan terhadap kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak Tunagrahita ringan di SLB N Pembina Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi permainan terhadap kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak tunagrahita ringan di SLB N Pembina Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *one-grup pretest-posttest design*. Populasi penelitian semua siswa kelas 1,2,3 SD anak tunagrahita ringan berjumlah 27 anak. Sampel diambil secara *Simple Random Sampling* 27 anak. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tes, tes untuk kemampuan

motorik kasar terdiri atas tes melempar sejauh-jauhnya, melompat tanpa awalan, berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik, tes lari halang rintang, dan tes loncat sasaran, nilai validitas 0,819, nilai reliabilitas sebesar 0,894. Sedangkan tes untuk kemampuan motorik halus terdiri atas tes berjalan di atas garis sejauh 5 m, menangkap bola, tes melempar pada sasaran atau keranjang, tes memasang *puzzle*, dan tes lempar sasaran, nilai validitas 0,917, nilai reliabilitas 0,946. Analisis data menggunakan uji t dengan tarafsignifikasi 5% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan $p < 0,05$ terapi permainan terhadap kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak tunagrahita ringan di SLB N Pembina Yogyakarta.

2. Andry Wahyulianto (2008) yang berjudul Hubungan tingkat pendidikan dan penghasilan orangtua dengan kemampuan motorik kasar anak TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat pendidikan dan penghasilan orangtua dengan kemampuan motorik anak TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan teknik angket, dan tes kemampuan motorik. Populasi dalam penelitian ini seluruh orangtua dan siswa TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Sampel yang digunakan sebanyak 20 orangtua dan 20 siswa yang diperoleh dengan teknik *class random sampling*. Instrumen tingkat pendidikan dan penghasilan orangtua menggunakan angket sedangkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan tes berjalan diatas garis lurus sejauh 5 meter, lari

menghindari 5 buah rintangan sejauh 15 meter, berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, melompat dari balok setinggi 15 cm, dan meloncat dari balok setinggi 15 cm. Dalam uji coba angket penghasilan memiliki reliabilitas sebesar 0,815, sedangkan kemampuan motorik kasar anak memiliki reliabilitas 0,784. Teknik analisis data penelitian menggunakan korelasi regresi dengan taraf signifikansi 5%.

Sebelum dikorelasikan maka data tersebut dicari normalitasnya dari data masing-masing variabel didapat normalitas penghasilan orangtua $p = 0,520$, tingkat pendidikan orangtua dengan $p = 0,924$, dan kemampuan motorik anak dengan $p = 0,100$. Kemudian langkah selanjutnya di uji linier antar variabel penghasilan orangtua dengan kemampuan motorik anak $p = 0,761$ dan tingkat pendidikan orangtua dengan kemampuan motorik anak $p = 0,566$.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara tingkat pendidikan orangtua dan penghasilan orangtua dengan kemampuan motorik siswa TK ABA Karanganyar koefisien R sebesar 0,633 dan p sebesar 0,000. Sumbangan efektif penghasilan sebesar 9,023 % dan tingkat pendidikan sebesar 23,292%.

E. Kerangka Berfikir

Permainan Bintang Beralih adalah permainan yang bersifat menghibur dan mengandung unsur kependidikan, karena menuntut ketelitian, kecekatan, ketrampilan dan kejelian mata untuk memenangkan permainan ini, sedangkan permainan Sunda Manda bersifat kompetitif tetapi tidak ada hukuman bagi

yang kalah dan mengandung unsur-unsur yang melatih ketrampilan, keseimbangan tubuh, mengembangkan kecerdasan logika anak, dan ketangkasan. Permainan Bintang Beralih dan Sunda Manda merupakan salah satu aktivitas kegiatan yang memberikan kegembiraan pada anak.

Sedangkan kemampuan motorik kasar adalah sesuatu kemampuan yang diperoleh dari ketrampilan gerak umum yang mendasari tingkat penampilan yang baik atau tingkat kemampuan gerak (*motor ability*) akan mencerminkan tingkat gerak seseorang dalam mempelajari suatu gerakan secara kualitas dan kuantitas yang baik.

Dalam penelitian ini penulis menetapkan rumusan masalah yang merupakan eksperimen kuantitatif dari penelitian ini. Dari hasil analisis ini, akan ditemukan bagaimana pengaruh permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan.

F. Hipotesis

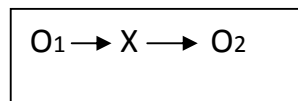
Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu: Ada pengaruh permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Suharsimi Arikunto (1995: 273) menjelaskan bahwa “dua jenis penelitian eksperimen yaitu: eksperimen betul (*true experiment*) dan eksperimen tidak betul- betul tetapi hanya mirip eksperimen. Itulah sebabnya maka penelitian yang kedua ini dikenal sebagai “penelitian pura- pura” atau *quasi experiment*”. Penelitian *quasi eksperimen* adalah jenis penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil penelitian yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Dalam penelitian ini adalah penelitian pura- pura (*quasi experiment*) dengan menggunakan model *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran didepan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema di bawah ini:



Gambar 1. Skema Model Eksperimen (Suharsimi Arikunto, 1995: 508)

Keterangan:

O1 = Pretest
X = Perlakuan
O2 = Posttest

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setiap penelitian mempunyai objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian, objek tersebut sering disebut sebagai gejala, sedangkan gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dari jenisnya maupun tingkatnya disebut variabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 119) terdapat dua yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*):

1. Variabel bebas (*independent*) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel independent pada penelitian ini yaitu: permainan bintang beralih dan sunda manda.
2. Variabel terikat (*dependent*) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel dependent pada penelitian ini adalah kemampuan motorik. Kemampuan motorik dapat didefinisikan yaitu sesuatu kemampuan yang diperoleh dari ketrampilan gerak umum yang mendasari tingkat penampilan yang baik atau tingkat kemampuan gerak (*motor ability*) akan mencerminkan tingkat gerak seseorang dalam mempelajari suatu gerakan secara kualitas dan kuantitas yang baik.

C. Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 131). Subjek penelitian ini yaitu 22

anak, 11 putra dan 11 putri kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan tahun ajaran 2012/ 2013. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 134) apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jadi dari pengertian subjek di atas penulis mengambil sebuah penelitian populasi karena jumlah anak atau subjek kelompok B berjumlah 22 siswa.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul pada bulan April sampai dengan bulan Mei tahun ajaran 2012 / 2013.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti di dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160).

Dalam penelitian ini tidak menggunakan uji validitas, karena dalam penelitian ini sudah melakukan uji validitas instrumennya menggunakan *ekspert judgement* dengan dosen ahli. (surat keterangan validitas instrumen halaman 61).

Instrument dalam penelitian ini berdasarkan pada peraturan pemerintah nomor 58 tahun 2009, serta mengacu pada hasil penelitian yang

dilakukan Andry Wahyulianto (2011: 34) bahwa instrumen untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat.

Instrumen untuk mengukur kecepatan dengan cara berlari bolak balik dengan mengambil 6 buah bola dengan jarak 4 meter selama 30 detik, digunakan untuk mengukur kecepatan. Hasil pengukuran ini dicatat dalam satuan detik (dua angka di belakang koma).

2. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat.

Instrumen untuk mengukur kelincahan dengan cara berlari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter, dengan jarak antara rintangan 1 meter dan jarak keseluruhan 5 meter untuk mengukur kelincahan selama 30 detik. Hasil pengukuran ini dicatat dalam satuan detik dua angka di belakang koma.

3. Keseimbangan diklasifikasikan menjadi 2 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.

Instrumen untuk mengukur keseimbangan dengan cara berdiri seperti menirukan gerakan pesawat terbang selama 10 detik, untuk mengukur keseimbangan. Pengukurannya menggunakan satuan detik.

4. Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau *tension* terhadap suatu tahanan atau *resisten*. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

Instrumen untuk mengukur kekuatan dengan cara meloncat tanpa awalan sejauh 70 cm, untuk mengukur kekuatan. Pengukurannya menggunakan satuan centimeter.

5. Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak.

Insrumen untuk mengukur koordinasi dengan cara lempar tangkap bola sendiri sebanyak 20 kali selama 30 detik, untuk mengukur koordinasi mata dan tangan. Pengukurannya menggunakan satuan detik dan dapat atau tidaknya anak melempar tangkap bola.

Tabel 1 : Rubrik Penilaian Kecepatan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Cepat (C)= nilai 3	Jika anak mampu berlari bolak balik dan mengambil 6 buah bola dengan cepat sesuai instruksi (30 detik)	Anak tampak cepat berlari bolak balik dan mengambil 6 buah bola dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Cepat (KC) = nilai 2	Jika anak berlari bolak balik dan mengambil 4 sampai 5 buah bola	Anak dapat mengambil 4 sampai 5 buah bola dan masih belum cepat dan benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Cepat (BC)= nilai 1	Jika anak belum mampu berlari bolak balik dan mengambil 1 sampai 3 buah bola	Anak dapat mengambil 1 sampai 3 buah bola dan masih belum bisa melaksanakan instruksi dengan cepat dan benar

Tabel 2 : Rubrik Penilaian Kelincahan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Lincak (L) = nilai 3	Jika anak mampu berlari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter dengan cepat sesuai instruksi (30 detik)	Anak tampak lincak dan cepat berlari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Lincak (KL) = nilai 2	Jika anak menghindari 4 buah rintangan	Anak menghindari 4 buah rintangan, kurang lincak dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Lincak (BL) = nilai 1	Jika anak menghindari 1 sampai 3 buah rintangan	Anak belum mampu melaksanakan instruksi

Tabel 3 : Rubrik Penilaian Keseimbangan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Seimbang (S) = nilai 3	Jika anak mampu menirukan gerakan seperti pesawat terbang selama 10 detik sesuai instruksi	Anak tampak menjaga keseimbangan dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Seimbang (KS) = nilai 2	Jika anak menirukan gerakan seperti pesawat terbang selama 7 sampai 9 detik	Anak menirukan gerakan pesawat terbang selama 7 sampai 9 detik
3.	Belum Seimbang (BS) = nilai 1	Jika anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi

Tabel 4 : Rubrik Penilaian Kekuatan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Kuat (K) = nilai 3	Jika anak mampu meloncat tanpa awalan sejauh 66 sampai 70 cm sesuai instruksi	Anak kuat dan mampu meloncat tanpa awalan sejauh 66 sampai 70 cm dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang kuat (KK) = nilai 2	Jika anak meloncat tanpa awalan sejauh 60 sampai 65 cm	Anak meloncat tanpa awalan sejauh 60 sampai 65 cm
3.	Belum Kuat (BK) = nilai 1	Jika anak meloncat tanpa awalan dibawah 59 cm	Anak meloncat tanpa awalan sejauh 59 cm ke bawah

Tabel 5 : Rubrik Penilaian Koordinasi

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Terkoordinasi (T) = nilai 3	Jika anak mampu melakukan lempar tangkap bola sebanyak 16 sampai 20 kali selama 30 detik sesuai instruksi	Anak mampu lempar tangkap bola dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Terkoordinasi (KT) = nilai 2	Jika anak melakukan lempar tangkap bola sebanyak 11 sampai 15 kali selama 30 detik	Anak melakukan lempar tangkap bola sebanyak 11 sampai 15 kali selama 30 detik
3.	Belum Terkoordinasi (BT) = nilai 1	Jika anak melakukan lempar tangkap bola sebanyak 10 kali kebawah selama 30 detik	Anak melakukan lempar tangkap bola sebanyak 10 kali kebawah selama 30 detik

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari data anak, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, ini digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data dan merupakan langkah penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan motorik. Tes perlakuan ini dilakukan 16 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 30 menit.

1) Tes Awal (*Pretest*)

Tes kemampuan awal (*pretest*) bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang akan diajarkan telah diketahui oleh anak. Dalam penelitian ini materinya yaitu unsur-unsur motorik kasar untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Persiapan pengumpulan data adalah memberikan pengertian kepada anak tentang tes yang akan dilakukan. Tujuan persiapan pengumpulan data adalah untuk melakukan pengumpulan data disesuaikan dengan masalah yang ada. Dalam penelitian ini persiapan yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat-alat tes dan menyampaikan bahan-bahan untuk tes, diantaranya adalah: *stopwatch*, peluit, balok, bola,

roll meter, serbuk kapur, dan alat tulis. Dalam tahap pelaksanaan tes dalam penelitian ini anak melakukan berbagai jenis tes sebagai berikut: Lari dengan jarak 4 meter, lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter, berdiri satu kaki menirukan gerakan pesawat terbang selama 10 detik, melompat sejauh 70 cm, dan lempar tangkap bola selama 30 detik.

2) Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan latihan permainan bintang beralih dan sunnda manda sebanyak 16 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 30 menit yaitu 15 menit untuk permainan bintang beralih dan 15 menit untuk permainan sunnda manda di setiap kali perlakuan.

3) Tes Akhir (*posttest*)

Tes kemampuan akhir (*post test*) bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang penting telah dikuasai dengan baik oleh anak, materinya yaitu unsur motorik kasar untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sudah dikuasai dengan baik oleh anak setelah dilakukan perlakuan selama 16 kali pertemuan kemudian diadakan tes akhir yang pelaksanaannya sama seperti tes awal.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh dikumpulkan, disusun dan dianalisis dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Pengujian persyaratan analisis data

Sebelum analisis data dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data.

a. Uji normalitas

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas ini menggunakan rumus *chi-kuadrat*, menurut Sugiyono (2010: 107) rumus *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan:

χ^2 = *chi-kuadrat*
f_n = frekuensi yang diharapkan
f_o = frekuensi yang diobservasi

Kaidah uji normalitas jika *chi-kuadrat* hitung < *chi-kuadrat* tabel dan p > 0,05 (sig 5%) maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya apabila *chi-kuadrat* hitung > *chi-kuadrat* tabel dan p < 0,05 (5%) maka sebaran berdistribusi tidak normal. Perhitungan uji normalitas *chi-kuadrat* menggunakan bantuan program SPSS for windows version 16.

b. Uji homogenitas data

Uji homogenitas dilakukan dengan cara membagi varian yang lebih besar dengan varian yang lebih kecil (Sutrisno Hadi, 2004: 312).

$$F_{dbvb: dbvk} = \frac{SD^2_{bs}}{SD^2_{kt}}$$

Keterangan :

Db vb = derajat kebebasan dari varian yang lebih besar

Db vk = derajat kebebasan dari variasi yang lebih kecil

SD^2_{bs} = varian yang lebih besar

SD^2_{kt} = varian yang lebih kecil

2. Uji t-tes

Analisis perbedaan pada penelitian ini dengan langkah- langkah analisis data menurut Suharsimi Arikunto (1995: 509) sebagai berikut:

- 1) Mencari rata- rata nilai tes awal (O_1)
- 2) Mencari rata- rata nilai tes akhir (O_2)
- 3) Menghitung perbedaan rata- rata dengan uji-t yang rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} \over N(N-1)}}$$

Keterangan :

T = harga t untuk sampel berkorelasi

\bar{D} = (*difference*), perubahan antara skor tes awal dengan tes akhir untuk setiap individu

D = rerata nilai perbedaan (rerata dari D)

D^2 = kuadrat dari D

N = banyaknya subjek penelitian

Derajat kebebasan (d.b) untuk pengguna rumus ini adalah (N-1)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Gunungsaren.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan adalah anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren yaitu sebanyak 22 anak/responden.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu 10 April 2013 sampai dengan Senin, 20 Mei 2013. Penelitian dilaksanakan seminggu tiga kali, yaitu pada hari Senin, Rabu dan Sabtu.

B. Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dan dianalisis adalah data hasil kemampuan motorik kasar, yang diperoleh dari subjek penelitian yang berjumlah 22 responden yang diberikan perlakuan permainan bintang beralih dan sunda manda. Sebelum diberikan perlakuan dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan motorik kasar awal anak sebelum diberi latihan, setelah itu diberi perlakuan selama kurang lebih 16 kali pertemuan, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan motorik kasar atau tidak. Agar penelitian lebih mudah pengerjaannya, maka dari kedua variabel tersebut dilambangkan dalam X1 untuk kelompok *Pre Test*, X2

untuk kelompok *Post Test*. Hasil analisis deskriptif data penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

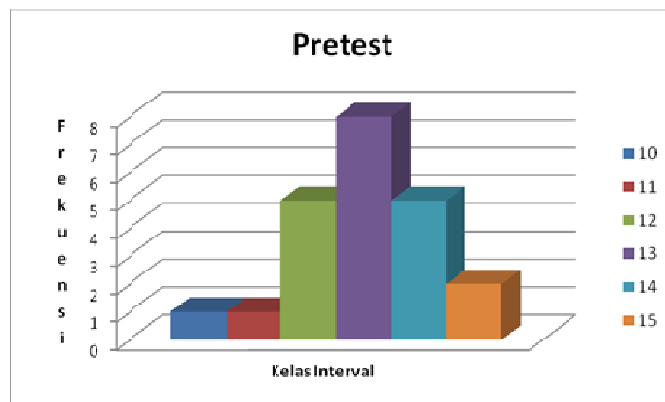
1. *Pre Test*

Dilambangkan dengan X1. Hasil analisis deskriptif data *pre test* sebelum diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan permainan tradisional bintang beralih dan sunda manda. Analisis deskriptif memperoleh nilai maksimum sebesar 15, minimum 10, mean 12,95, median 13,00, modus 13 dan nilai standar deviasi sebesar 1,21. Selanjutnya data disajikan dalam distribusi frekuensi tes kemampuan motorik kasar.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Kelompok Pre Test

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	FrekuensiKomulatif
10	1	4,55%	1
11	1	4,55%	2
12	5	22,73%	7
13	8	36,36%	15
14	5	22,73%	20
15	2	9,09%	22
Jumlah	22	100,00%	

Berikut histogram data kelompok pre test berdasar distribusi frekuensi:



Gambar 3. Histogram Data Kelompok *Pre Test*

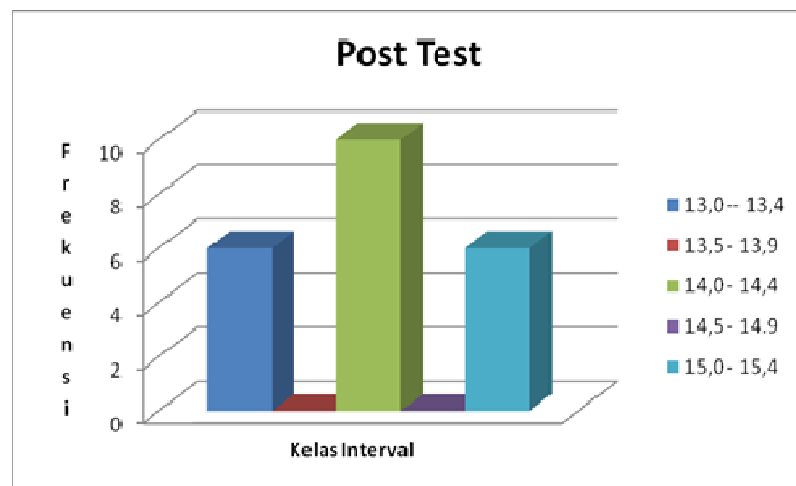
2. Post Test

Dilambangkan dengan X2. Hasil analisis deskriptif data *post test* sesudah diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan metode permainan tradisional bintang beralih dan sunda manda. Analisis deskriptif memperoleh nilai maksimum sebesar 15, minimum 13, mean 14,00, median 14,00, modus 14 dan nilai standar deviasi sebesar 0,76. Selanjutnya data disajikan dalam distribusi frekuensi tes kemampuan motorik kasar.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Kelompok *Post Test*

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Frekuensi Komulatif
13,0 -- 13,4	6	27,27%	6
13,5 - 13,9	0	0,00%	6
14,0 - 14,4	10	45,45%	16
14,5 - 14,9	0	0,00%	16
15,0 - 15,4	6	27,27%	22
	22	100,00%	

Berikut histogram data kelompok *post test* berdasar distribusi frekuensi:



Gambar 5. Histogram Data Kelompok *Post Test*

C. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dianalisis dengan statistik parametrik atau tidak. Apabila memenuhi persyaratan, maka analisis statistik parametrik dapat dilakukan, namun jika tidak memenuhi persyaratan maka analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik. Hasil uji prasyarat analisis disajikan berikut ini:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji Chi Square. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

Table 8. Hasil perhitungan uji normalitas

No	Variabel	<i>Asymp.Sig</i>	Kesimpulan
1	<i>Pre Test</i> Kemampuan Motorik Kasar	0,057	Normal
2	<i>Post Test</i> Kemampuan Motorik Kasar	0,483	Normal

Sumber: *Test statistik* lampiran 8 halaman 65

Dari tabel di atas harga *Asymp. Sig* dari variabel *pre test* kemampuan motorik kasar sebesar 0,057 dan *post test* kemampuan motorik kasar sebesar 0,483. Karena harga *Asymp.Sig* dari kedua variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Uji F. Dalam uji ini akan menguji hipotesis bahwa varians dari variabel-variabel tersebut sama, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan F_{hitung} dengan F dari tabel F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan yang dipakai. Kriterianya adalah menolak hipotesis apabila harga F_{hitung} lebih besar atau sama dengan harga F_{tabel} dalam taraf signifikan yang dipakai, dalam hal lain tolak hipotesis. Cara lain untuk menolak atau menerima hipotesis adalah dengan membandingkan harga $Signifikansi_{hitung}$ dengan 0,05. kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga signifikansi hitung lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 9. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

F_{hitung}	$F(0,05)(1,42)$	Sig.	Kesimpulan
2,673	4,073	0,110	Homogen

Sumber: *Test of Homogeneity of Variances* lampiran 9 halaman 71

Dari perhitungan diperoleh harga F_{hitung} sebesar 2,673, sedangkan F_{tabel} ($\alpha = 0.05$)(1/42) sebesar 4,073. Karena harga F_{hitung} lebih kecil dari harga F_{tabel} , maka hipotesis yang menyatakan varians dari variabel yang ada sama diterima. Cara yang kedua dengan membandingkan harga signifikansi hitung dengan 0,05 diperoleh hasil signifikansi hitung sebesar 0,110 ($>0,05$). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians populasi homogen, dan analisis selanjutnya menerima statistik parametrik.

3. Hasil Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan dengan uji-t pada data kelompok *pre test* dan kelompok *post test* hasil pengukuran tes kemampuan motorik kasar. Dalam uji ini akan menguji hipotesis yang berbunyi: Ada pengaruh permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan.

Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga t hitung \geq harga t tabel. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga t hitung lebih kecil daripada t tabel, atau jika signifikan perhitungan lebih kecil dari 0,05.

Untuk mengetahui pengaruh permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan, digunakan uji-t dua sampel sama atau *Paired Sampel t test*. Hasil uji-t ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji-t

Kelompok	Rata-rata	t hitung	t tabel	Sig
<i>Pre Test</i> Kemampuan Motorik Kasar	12,95	-5,81	1,72	0,00
<i>Post Test</i> Kemampuan Motorik Kasar	14,00			

Sumber: *Paired Samples Statistics* pada lampiran 10 halaman 72

Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar -5,81 dan nilai t tabel pada dk (0,05)(21) sebesar 1,72 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel $-5,81 > 1,72$, maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren di Kecamatan Srandakan.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre test* kemampuan motorik kasar adalah sebesar 12,96, sedangkan nilai rata-rata *post test* kemampuan motorik kasar adalah sebesar 14,00. Besarnya kenaikan atau efektivitas permainan bintang beralih dan sunda manda sebagai berikut:

Tabel 11. Kenaikan Persentase

Kelompok	Mean	Mean deferen	Kenaikan persentase
<i>Pre test</i> kemampuan motorik kasar	12,95	1,05	8,11%
<i>Pos test</i> kemampuan motorik kasar	14,00		

Berdasarkan tabel di atas, selisih rerata *post test* dengan *pre test* adalah 1,05. dari selisih rerata tersebut dapat diketahui kenaikan persentase sebesar 8,11%.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji

hipotesis kelompok *pretest* dan *posttest* sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 (Sig < 0,05).

Permainan bintang beralih merupakan satu di antara sekian permainan yang dimiliki oleh masyarakat Jawa. Selain bersifat menghibur, permainan ini pun mengandung unsur kependidikan, karena menuntut ketelitian, kecekatan, keterampilan dan kejelian mata untuk memenangkan permainan ini. Di samping itu, permainan ini pun dapat mengajarkan kehati-hatian, kecepatan, kerapian dan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak, karena dalam permainan ini sangat mengutamakan gerak anak. Permainan sunda manda juga terkenal dengan nama permainan *engklek*. Permainan sunda manda populer di kalangan anak-anak khususnya anak-anak di pedesaan. Permainan ini sangat mudah dimainkan. Permainan *engklek* atau sunda manda sebenarnya juga memiliki makna filosofis. Permainan sunda manda bisa diartikan sebagai simbol dari usaha manusia untuk membangun tempat tinggalnya atau rumahnya. Selain itu permainan sunda manda juga memiliki filosofi sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai kekuasaan. Permainan yang dikemas dengan menyenangkan akan membuat anak senang dan gembira untuk bermain, selain itu juga membuat anak mulai terlatih dalam bergerak, sehingga ketika dilakukan kemampuan motorik kasar akan mengalami kenaikan. Kenaikan tersebut mencapai 8,11%, merupakan kenaikan yang baik, karena anak baru melakukan latihan sebanyak 16 kali. Dengan melakukan latihan berkali-kali anak akan mengalami kenaikan gerak yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: “Terdapat pengaruh latihan permainan bintang beralih dan sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Gunungsaren”.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada: Guru berperan penting dalam mengontrol dan mengamati perkembangan anak didiknya pada saat latihan, salah satunya dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan terlebih dahulu melakukan permainan bintang beralih dan sunda manda, karena permainan bintang beralih dan sunda manda mampu memberikan efek yang bagus terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa unsur keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Tidak diperhitungkan masalah kondisi fisik dan mental pada waktu dilaksanakan tes.
2. Tidak memperhitungkan masalah waktu dan keadaan tempat pada saat dilaksanakan tes.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Guru, diharapkan memberikan permainan bintang beralih dan sunda manda maupun permainan yang lain sesuai dengan kebutuhan supaya siswa memiliki kemampuan motorik kasar yang bagus.
2. Bagi orang tua, memberikan aktivitas permainan yang aktif kepada anak supaya perkembangan motoriknya bagus sehingga kemampuan motorik kasar juga akan bagus.
3. Peneliti berikutnya, agar dapat melakukan penelitian kemampuan motorik kasar dengan mengganti ataupun dengan menambah variabel-variabel penelitian yang lain, dan juga memperluas lingkup penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Jakarta: Pilar Media.
- Andi Agus Pranowo. (2012). *Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 2 Jetis wetan Kecamatan Pedan Kabupaten Klaten*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Bambang Sujiono,dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harun, R., Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gelora Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*.(Alih bahasa: dr.Med Meitasari Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih). Jakarta : Erlangga
- Husdarta & Yudha. M. Saputra. (1999). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Javalitera
- Mansur, (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Monks,F.J., Knoers,A.M.P., Haditono,S.R. (1994). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pontjopoetro, S. Dkk (2002). *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. (Modul). Jakarta. Pusat Penerbitan UT
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Siti Aisyah dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Slamet Suyanto.(2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1995). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DepDikNas Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi
- Toho Cholik&Gusril.(2004). *Pembelajaran Motorik*. Diakses dari <http://taraprahas.blogspot.com/pembelajaran-motorik.html>. Padatanggal 5 Maret 2013.
- Tri Sujilah. (2011). Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Kecil Hijau Hitam dan Melempar Bola di TK ABA Karanganyar Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
- Universitas Negeri Yogyakarta, (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiratna Sujarweni. (2008). *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Skripsi Thesis Desertasi dan Umum*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Zulkifli, L. (1992). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 6. Data Penelitian

No	Pretest	Post Test
1	14	14
2	13	14
3	15	15
4	13	13
5	12	13
6	14	15
7	14	15
8	11	13
9	13	14
10	13	15
11	13	14
12	12	14
13	12	13
14	13	14
15	14	14
16	13	14
17	12	14
18	12	14
19	10	13
20	15	15
21	14	15
22	13	13

Lampiran 7. Frekuensi Data Penelitian Frequencies

Statistics

		Pre Test	Post Test
N	Valid	22	22
	Missing	22	22
Mean		12.9545	14.0000
Std. Error of Mean		.25885	.16116
Median		13.0000	14.0000
Mode		13.00	14.00
Std. Deviation		1.21409	.75593
Variance		1.474	.571
Range		5.00	2.00
Minimum		10.00	13.00
Maximum		15.00	15.00
Sum		285.00	308.00

Frequency Table

Pre Test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	2.3	4.5	4.5
	11	1	2.3	4.5	9.1
	12	5	11.4	22.7	31.8
	13	8	18.2	36.4	68.2
	14	5	11.4	22.7	90.9
	15	2	4.5	9.1	100.0
	Total	22	50.0	100.0	
Missing	System	22	50.0		
Total		44	100.0		

Post Test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	6	13.6	27.3	27.3
	14	10	22.7	45.5	72.7
	15	6	13.6	27.3	100.0
Total		22	50.0	100.0	
Missing	System	22	50.0		
Total		44	100.0		

Lampiran 8. Uji Normalitas

NPar Tests

Chi-Square Test Frequencies

Pre Test

	Observed N	Expected N	Residual
10	1	3.7	-2.7
11	1	3.7	-2.7
12	5	3.7	1.3
13	8	3.7	4.3
14	5	3.7	1.3
15	2	3.7	-1.7
Total	22		

Post Test

	Observed N	Expected N	Residual
13	6	7.3	-1.3
14	10	7.3	2.7
15	6	7.3	-1.3
Total	22		

Test Statistics

	Pre Test	Post Test
Chi-Square	10.727 ^a	1.455 ^b
df	5	2
Asymp. Sig.	.057	.483

a. 6 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.7.

b. 0 cells (.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 7.3.

Lampiran 9. Uji homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.673	1	42	.110

ANOVA

Siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.023	1	12.023	11.756	.001
Within Groups	42.955	42	1.023		
Total	54.977	43			

Lampiran 10. Uji t

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	12.96	22	1.21409	.25885
	Post Test	14.00	22	.75593	.16116

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	22	.726	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-1.04545	.84387	.17991	-1.41961	-.67130	-5.81	21	.000

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA

Hari / Tanggal					
Sabtu, 13 April 2013	Senin, 15 April 2013	Rabu, 17 April 2013	Sabtu, 20 April 2013	Senin, 22 April 2013	Rabu, 24 April 2013
1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan -Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Berallih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA

Hari / Tanggal					
Sabtu, 27 April 2013	Senin, 29 April 2013	Rabu, 1 Mei 2013	Sabtu, 4 Mei 2013	Senin, 6 Mei 2013	Rabu, 8 Mei 2013
1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot
2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda	2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda	2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda	2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda	2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda	2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda
3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA

Hari / Tanggal			
Sabtu, 11 Mei 2013	Senin, 13 Mei 2013	Rabu, 15 Mei 2013	Sabtu, 18 Mei 2013
1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan	1. Pemanasan - Penguluran dan pelepasan otot 2. Inti - Bermain Bintang Beralih dan Sunda Manda 3. Penutup - Pendinginan - Koreksi permainan

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN DI TK ABA GUNUNGSAREN
KECAMATAN SRANDAKAN KABUPATEN BANTUL
TAHUN AJARAN 2012/ 2013

NO	Hari / Tanggal	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Rabu, 10 April	08.00 - 10.00	Pretest
2	Sabtu, 13 April	08.00 - 08.30	Perlakuan
3	Senin, 15 April	08.15 - 08.45	Perlakuan
4	Rabu, 17 April	08.00 - 08.30	Perlakuan
5	Sabtu, 20 April	08.00 - 08.30	Perlakuan
6	Senin, 22 April	08.15 - 08.45	Perlakuan
7	Rabu, 24 April	08.00 - 08.30	Perlakuan
8	Sabtu, 27 April	08.00 - 08.30	Perlakuan
9	Senin, 29 April	08.15 - 08.45	Perlakuan
10	Rabu, 1 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
11	Sabtu, 4 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
12	Senin, 6 Mei	08.15 - 08.45	Perlakuan
13	Rabu, 8 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
14	Sabtu, 11 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
15	Senin, 13 Mei	08.15 - 08.45	Perlakuan
16	Rabu, 15 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
17	Sabtu, 18 Mei	08.00 - 08.30	Perlakuan
18	Senin, 20 Mei	08.15 – 10.00	Posttest

**DAFTAR HADIR SISWA PENELITIAN PENGARUH PERMAINAN
BINTANG BERALIH DAN SUNDA MANDA TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR TK KELOMPOK B DI TK ABA GUNUNGSAREN**

No	Nama	April									Mei								
		10	13	15	17	20	22	24	27	29	1	4	6	8	11	13	15	18	20
1	Nis																		
2	And																		
3	Afr																		
4	Agu																		
5	Alf																		
6	Ber																		
7	Fat																		
8	Han																		
9	Hen																		
10	Nad																		
11	Nil																		
12	Raf																		
13	Ram																		
14	Nur																		
15	Kho																		
16	Ran																		
17	Rid																		
18	She																		
19	Tas																		
20	Hand																		
21	Sho																		
22	Div																		

PROGRAM KEGIATAN PELAKSANAAN PRETEST

Rabu, 10 April 2013 (08.00 - 10.00)	
1. Pemanasan (15 menit)	- Penguluran dan pelepasan otot - Mengabsen siswa
2. Inti (60 menit)	- Lari bolak balik dengan mengambil 6 buah bola dengan jarak 4 meter - Lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter - Berdiri seperti menirukan gerakan pesawat terbang - Meloncat tanpa awalan sejauh 70 cm - Lempar tangkap bola sendiri sebanyak 20 kali
3. Penutup (15 menit)	- Pendinginan - Koreksi kegiatan

PROGRAM KEGIATAN PELAKSANAAN POSTTEST

Senin, 20 Mei 2013 (08.15 - 10.00)	
1. Pemanasan (15 menit)	- Penguluran dan pelepasan otot - Mengabsen siswa
2. Inti (60 menit)	- Lari bolak balik dengan mengambil 6 buah bola dengan jarak 4 meter - Lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 5 meter - Berdiri seperti menirukan gerakan pesawat terbang - Meloncat tanpa awalan sejauh 70 cm - Lempar tangkap bola sendiri sebanyak 20 kali
3. Penutup (15 menit)	- Pendinginan - Koreksi kegiatan