

**PENGARUH BERMAIN DENGAN ESTAFET *DINGKLIK*
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**
(Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Tunjung Wijayanti
13.0304.0038

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH BERMAIN DENGAN ESTAFET *DINGKLIK*
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**
(Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Tunjung Wijayanti
13.0304.0038

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH BERMAIN DENGAN ESTAFET *DINGKL* TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASARAN AK USIA DINI**

(Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Tunjung Wijayanti
13.0304.0038

Dosen Pembimbing I

Dra. Indarti, M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

Magelang, 7 Februari 2018
Dosen Pembimbing II

Nur Rahmat, S.Pd
NIK. 118306075

PENGESAHAN
SKRIPSI BERJUDUL
PENGARUH BERMAIN DENGAN ESTAFET *DINGKLIK* TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

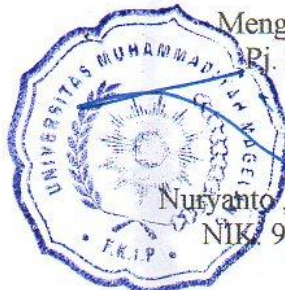
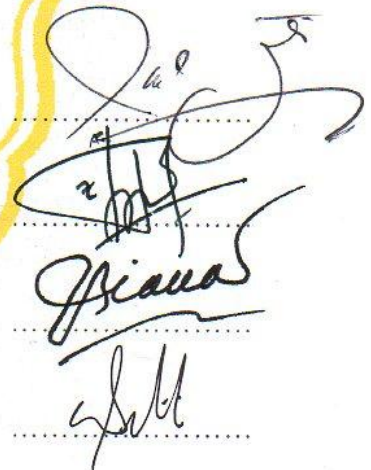
Oleh :
Tunjung Wijanyanti
NPM. 13.0304.0038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi :

- 1 Dra. Indiati, M.Pd (Ketua / Anggota)
- 2 Nur Rahmah, S.Pd (Sekretaris/Anggota)
- 3 Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi (Anggota)
- 4 Febru Puji Astuti, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Pj. Dekan

Nuryanto, ST, M.Kom.
NIK. 987008138

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tunjung Wijayanti
NPM : 13.0304.0038
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Dengan Estafet *Dingklik* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Magelang, 6 Februari 2018
Yang Membuat Pernyataan



Tunjung Wijayanti
13.0304.0038

MOTTO

“Dan orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka itu penghuni surga. Mereka kekal di dalamnya”
(Al-Baqarah : 82)”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Maryoto dan Ibu Eko Rahayu yang selalu mendukung saya.
2. Suami dan adikku tersayang.
3. Almamaterku Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH BERMAIN DENGAN ESTAFET *DINGKLIK* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

(Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

Tunjung Wijayanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak pada anak usia 5-6 tahun di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini dilakukan dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi. Metode observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk merekam atau mencatat seberapa besar efek telah mencapai sasaran. Subyek penelitian dipilih secara *total sampling*, Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak. Pengambilan kesimpulan dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Wilcoxon match pair test* program *SPSS For Windows Versi 23,00*.

Kesimpulan hasil penelitian adalah terdapat pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Skor hasil unjuk kerja dianalisis dengan menggunakan metode *statistic non parametric* bantuan program *SPSS for Windows Versi 23.00*. Data *pretest* nilai minimum sebesar 13, nilai maksimum sebesar 16, mean *pretest* sebesar 14,67 dan standar deviasi sebesar 0,976. Dan data *posttest* nilai minimum sebesar 44, nilai maksimum sebesar 47, mean *posttest* sebesar 45,80 dan standar deviasi sebesar 1,146. Yang memberikan pengertian bahwa ada peningkatan antara data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji beda peningkatan skor kemampuan motorik kasar anak usia dini antara tes awal dan tes akhir diperoleh hasil nilai Z sebesar -3,447 dengan $p = 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia dini antara tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) secara signifikan. Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Kata kunci: *Bermain dengan Estafet Dingklik, Kemampuan Motorik Kasar*

**THE EFFECT OF PLAYING WITH THE ESTAFET DINGKLIK TO THE
ABILITY OF MOTORIC CHILDREN OF EARLY CHILDREN AGE**
(Research on Group B students in RA Tarbiyatussibyan Kebumen Village
Pringsurat Sub-district Temanggung District)

Tunjung Wijayanti

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing with estafet dingklik against the abusive motor abilities of children in children aged 5-6 years in RA Tarbiyatussibyan Village Kebumen Pringsurat District Temanggung.

This research was conducted by One Group Pretest-Posttest Design experiment design. The method is done by using observation method. Observation method is the activity of observation (data retrieval) to record or record how big effect have reached target. The subjects were chosen in total sampling. The samples in this study were 15 children. Taking conclusion in analyzing data in this research is by using Wilcoxon match pair test program SPSS For Windows Version 23.00.

The conclusion of the research result is that there is influence of playing with the dingklik relay to gross motor ability in early childhood. The performance score was analyzed using non parametric statistic method of SPSS for Windows 23.00. The data pretest the minimum value of 13, the maximum value of 16, the mean pretest of 14.67 and the standard deviation of 0.976. And the posttest data minimum value of 44, the maximum value of 47, the mean posttest of 45.80 and the standard deviation of 1.146. Which gives an understanding that there is an increase between pretest and posttest data. Based on the result of different test, the score of gross motor ability score of early child between initial test and final test obtained result of Z value equal to -3,447 with $p = 0,001$ ($p < 0,05$), which means that there is difference of rough motor ability of early child between test early (pretest) with the final test (posttest) significantly. So in this study shows that there is influence play with the dingklik relay against the abusive motor abilities of children.

Keywords: *Playing with Estafet Dingklik, Rough Motor Capability*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain dengan Esafet *Dingklik* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Progam Studi Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis masih banyak kekurangan baik dalam hal ilmu pengalaman dimana belum memiliki banyak pengalaman dalam mengajar, teori yang belum saya terapkan dalam penelitian ini dan lain sebagainya. Maka dari itu, dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati penulis haturkan banyak terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Wiyododo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Nuryanto , ST, M.Kom. selaku Pj. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Nur Rahmah, S.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran, serta menasehati pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Musripah, S.Pd selaku kepala sekolah RA Tarbiyatussibyan yang sudah memberikan ijin penelitian di RA Tarbiyatussibyan.
6. Segenap Dosen beserta staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-teman PAUD angkatan 2013 dan semua pihak yang tidak dapat

disebutkan satu persatu yang telah memotivasi saya dalam penyusunan skripsi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Magelang, 6 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kemampuan Motorik Kasar	10
1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar	10
2. Aspek Kemampuan Motorik Kasar	11
3. Tujuan Kemampuan Motorik Kasar.....	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar.....	14
5. Indikator Kemampuan Motorik Kasar	17
6. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar	19
B. Bermain dengan Estafet <i>Dingklik</i>	23
1. Pengertian Bermain dengan Estafet <i>Dingklik</i>	23
2. Fungsi Bermain	26
3. Jenis-jenis bermain.....	27
4. Tahap-tahap permainan	30
5. Prosedur Bermain estafet <i>dingklik</i>	32

6. Kelebihan dan kekurangan bermain dengan estafet <i>dingklik</i>	35
C. Pengaruh Bermain dengan Estafet <i>Dingklik</i> Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	36
D. Kerangka Berpikir	38
E. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Rancangan Penelitian	39
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	52
1. Variabel Penelitian	52
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	53
C. Subjek Penelitian	54
1. Populasi	55
2. Sampel	55
3. Teknik sampling	55
D. Macam Data dan Sumber Data	55
E. Metode Pengumpulan Data	56
F. Instrumen Pengumpulan Data	57
G. Prosedur Penelitian	60
H. Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. Hasil Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
1. Hasil Pengukuran Awal	Error!
Bookmark not defined.	
2. Pemberian Perlakuan dengan Treatment Bermain dengan Estafet <i>Dingklik</i>	Error!
Bookmark not defined.	
3. Hasil Pengukuran Akhir (Posttest)	Error!
Bookmark not defined.	
B. Analisis Hipotesis	Error!
Bookmark not defined.	
1. Hipotesis	Error!
Bookmark not defined.	

2. Pengambilan Keputusan.....	Error!
Bookmark not defined.	
C. Pembahasan.....	Error!
Bookmark not defined.	
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
1. Simpulan Teori.....	72
2. Simpulan Hasil Penelitian	66
B. Saran.....	66
1. Lembaga.....	66
2. Guru.....	67
3. Peneliti Selanjutnya.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	Error!
Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Rancangan Penelitian	40
2 Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun.....	47
3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	48
4 Hasil Pengukuran Awal (pretest) Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak 5-6 tahun.....	51
5 Hasil penghitungan statistik data pengukuran awal kemampuan motorik kasar anak.....	52
6 Jadwal Pelaksanaan Treatment	54
7 Hasil Pengukuran Akhir (posttest) Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak 5-6 tahun.....	55
8 Hasil penghitungan statistik data pengukuran akhir kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun	55
9 Descriptive Statistics	57
10 Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test	58
11 Uji Statistik	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Prosedur Bermain Dengan Estafet Dingklik	34
2 Kerangka Berpikir	38

DAFTAR GRAFIK

Diagram	Halaman
1	Diagram pengukuran awal kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun.... 53
2	Diagram pengukuran akhir kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun..... 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian	73
2. Surat Keterangan Validitas	76
3. Kisi – kisi Instrumen	79
4. Lembar Unjuk Kerja	81
5. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak	84
6. Uji Perangkat bertanda Wilcoxon.....	87
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	90
8. Dokumentasi Penelitian	103
9. Buku Bimbingan dan Penulisan Skripsi	109

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiono, 2011:6).

Usia dini pada anak kadang-kadang disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis adalah sangat memengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya (Pratisti, 2008:56).

Pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

(Depdiknas, USPN, 2004:4). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2011:6) .

Pendidikan merupakan setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Langeveld mengatakan bahwa pengaruh tersebut datang dari orang dewasa yang ditujukan pada orang yang belum dewasa (Hasbullah, 2011:2).

Terkait dengan pendidikan anak usia dini, terjadi beberapa proses perkembangan yang dialami oleh anak usia dini. Dari beberapa proses perkembangan tersebut, salah satu diantaranya yaitu perkembangan motor (*motor development*), yakni proses perkembangan yang progresif dan berhubungan dengan perolehan aneka ragam keterampilan fisik anak (*motor skills*) (Muhibinsyah, 2016:59).

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Pengendalian tersebut berasal dari

perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya.

Perkembangan motorik dapat dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah bagian dari aktifitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti berjalan, berlari, melompat, dan berjingkat.

Perkembangan motorik kasar menjadi suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Perkembangan motorik kasar memiliki sebuah fungsi yang dapat berguna bagi anak. Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak yang sangat penting yaitu membentuk, membangun dan memperkuat tubuh serta melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.

Selanjutnya program pengembangan motorik kasar anak usia dini seringkali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan motorik kasar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Maka dari itu, motorik kasar anak usia dini harus di stimulasi dengan baik. Apabila perkembangan motorik kasar pada anak usia dini tidak distimulasi dengan baik maka dapat menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan. Kemampuan motorik kasar umumnya dipandang sebagai kemampuan unjuk laku seseorang yang

dipengaruhi oleh faktor-faktor kecepatan, ketepatan, ketangkasan, kegesitan, keseimbangan, koordinasi, power, dan kelenturan.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu dengan melatih anak usia dini dengan berbagai kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas motorik kasar dan motorik halus, menyediakan lingkungan bermain yang memungkinkan anak usia dini dapat melatih kemampuan motoriknya, memperkenalkan dan melatih anak usia dini melakukan berbagai jenis kegiatan bermain yang sebanyak-banyaknya, tidak membedakan perlakuan kepada anak laki-laki dan anak perempuan pada saat melakukan kegiatan bermain.

Berbagai kegiatan bermain yang dapat meningkatkan fisik motorik dapat dilakukan dengan alat dan tanpa alat. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan adalah kegiatan bermain yang memacu gerak seluruh tubuh peserta didik. Bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat (Fadlillah dkk, 2014 : 25). Setiap anak ingin selalu bermain, sebab dengan bermain anak terasa rileks, tidak tertekan. Dimana dan kapanpun anak akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk dijadikan sebagai alat bermain.

Bermain akan meningkatkan aktifitas fisik anak. Aktifitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda. Kegiatan bermain yang dapat diterapkan untuk anak-anak yaitu kegiatan yang mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik anak.

Pada perkembangan fisik motorik anak, tak jarang dari perkembangan fisik-motorik yang melingkupi anak usia dini ditemukan berbagai masalah seperti masalah dalam pertumbuhan fisik dan masalah dalam perkembangan motorik (Wiyani, 2014:47). Ada berbagai hal yang menjadi masalah dalam perkembangan motorik anak usia dini, masalah tersebut yaitu masalah dalam perkembangan motorik kasar dan masalah dalam perkembangan motorik halus (Wiyani, 2014:50).

Terdapat masalah dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini, ada dua hal yang menjadi masalah bagi anak usia dini terkait dengan perkembangan motorik kasarnya. Masalah tersebut diantaranya yaitu ketidakmampuan mengatur keseimbangan dan reaksi kurang cepat serta koordinasi kurang baik (Wiyani, 2014:51-52).

Untuk mengatasi permasalahan dalam perkembangan motorik pada anak usia dini, akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan diluar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika seorang anak melakukan aktivitas didalam ruangan, maka pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, melompat, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Selain itu, penyediaan peralatan bermain diluar ruangan bisa mendorong anak untuk berkreasi, bereksperimen dengan berbagai gerakan yang lepas, serta mengembangkan kekuatan tubuh bagian atas dan bawah. Stimulasi-stimulasi tersebut akan membantu pengoptimalan motorik kasar. Sedangkan kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan, dan

stamina secara perlahan-lahan dikembangkan dengan latihan sehari-hari. Lingkungan luar ruangan merupakan tempat yang paling baik bagi anak untuk membangun semua keterampilan ini (Rahyubi, 2016:228).

Di Jawa Tengah dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak masih rendah yang ditandai dengan realita-realita yang ada (Susilowati, 2013:36). Sehingga hal tersebut juga terjadi pada lingkup kabupaten-kabupaten yang khususnya terjadi di lingkup Kabupaten Temanggung yang masih terdapat kondisi kemampuan motorik kasar anak yang rendah (Setyaningrum, 2013:2). Hal tersebut juga terlihat pada lembaga-lembaga PAUD di Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung, terdapat anak-anak yang mengalami kebosanan dengan kegiatan bermain yang berhubungan dengan fisik motorik, terutama dalam perkembangan motorik kasar. Seperti berlari, berjalan, melompat, melempar bola dan menangkap bola. Di RA Tarbiyatussibyan pada kelompok B kegiatan dalam pengembangan fisik motorik hanya bersifat monoton, yang membuat anak-anak jenuh dan bosan. Karena kegiatan tersebut sering anak-anak lakukan dirumahnya. Seperti bermain sepak bola, bermain lompat tali, bermain petak umpet dan lomba lari. Terlihat dalam pengembangan motorik kasarnya, masih terdapat anak yang kemampuan motorik kasarnya rendah. Yang dikarenakan kegiatan pemberian stimulusnya dengan kegiatan yang monoton.

Pada realitanya yang terlihat di lapangan, masih terdapat permasalahan motorik kasar pada anak. Seperti anak yang belum mampu melompat dan meloncat dengan baik, melempar dan menangkap bola dengan kurang tanggap, serta menjaga keseimbangan saat meniti papan titian. Terkait dengan

realita yang terjadi di lapangan dan kegiatan bermain yang monoton, terdapat sebuah kegiatan bermain yang baru yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Dan kegiatan bermain tersebut sangat jarang ditemukan oleh anak-anak. Kegiatan bermain tersebut adalah bermain dengan estafet *dingklik*. Yang mana kegiatan bermain tersebut berkaitan erat dengan kemampuan motorik kasar anak. Tulang dan otot-otot anak-anak semakin kuat dan kapasitas paru-paru anak-anak semakin besar sehingga membuat mereka bisa melakukan aktifitas motorik kasar dengan lebih baik dan lebih cepat (Hapsari, 2016:200).

Menurut Sumarjilah (2014:3) yang melakukan penelitian tentang bermain estafet mengatakan bahwa dengan melakukan bermain estafet, anak secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuan antara lain: berlari, koordinasi, ketangkasan, dan kerjasama. Bermain estafet akan menjadikan tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal. Pada umumnya, anak usia pra sekolah sedang berada dalam masa perkembangan koordinasi gerak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Sumarjilah tersebut, maka peneliti mengembangkan kegiatan bermain estafet tersebut dengan kegiatan bermain estafet yang lebih spesifik. Yaitu bermain dengan estafet *dingklik*, yang mana kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* secara tidak langsung mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan berbagai gerakan yang dilakukan anak saat melakukan kegiatan bermain dengan estafet *dingklik*. Seperti berjongkok, berjalan diatas papan, berlari, koordinasi tangan kanan dan kiri, dan lain sebagainya.

Peneliti berkeyakinan apabila kemampuan motorik kasar anak ditingkatkan melalui bermain dengan estafet *dingklik* akan semakin lebih

maksimal dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sehingga berdasarkan uraian tersebut, maka memfokuskan peneliti pada penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Bermain Dengan Estafet *Dingklik* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Raudlatul Athfal Tarbiyatussibyan Desa Kebumen".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bermain dengan estafet *dingklik* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis,

Sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya tentang pendidikan anak usia dini terkait dengan kemampuan motorik kasar anak dengan kegiatan bermain dengan estafet *dingklik*.

b. Manfaat Praktis,

1) Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk menambah kegiatan bermain yang baru dalam Kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2) Bagi Pendidik Anak Usia Dini

Memudahkan pendidik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan kegiatan bermain yang baru.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat mengetahui manfaat dari bermain dengan estafet *dingklik* dalam kemampuan motorik kasar anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang, namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar menulis (mengarang), cepat memahami sesuatu, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu melihat penyebab suatu masalah, mampu bekerja sama dengan orang lain. Kreitner (2014:135) mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental. Menurut Subkhi (2013:30) bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.

Kemampuan merupakan segala potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugas seseorang tersebut, baik itu tugas fisik maupun tugas psikis. Kemampuan seseorang berkembang sesuai dengan apa yang dikembangkannya. Kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan lain yang ada dalam diri saling berhubungan dengan didukung motorik.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh, dan ini

diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya (Musfiroh, 2010: 113)

Wiyani (2015:27) menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras, perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, lalu melempar dan yang menjadi modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, yaitu keseimbangan (vestibuler), rasa sendi (propriosepti), dan raba (taktil).

Menurut Desmita (2008:98), menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka yang dimaksud dengan kemampuan motorik kasar adalah potensi dalam gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh.

2. Aspek Kemampuan Motorik Kasar

Aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia dini terdiri dari 3 gerakan dasar yaitu disebut gerak Fundamental (Cerika, 2013:65-66), antara lain sebagai berikut :

- a. Kemampuan Lokomotor yaitu meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat.

- b. Kemampuan Non Lokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam ditempat.
- c. Kemampuan Manipulatif yaitu meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki.

Aspek kemampuan motorik kasar melibatkan aspek *neurologis* (Dewi, 2012), yaitu:

- a. Kematangan syaraf

Pada waktu anak dilahirkan hanya memiliki otak seberat 2,5% dari berat otak orang dewasa. Syaraf-syaraf yang ada di pusat susunan syaraf belum berkembang dan berfungsi sesuai perkembangannya. Sejalan dengan perkembangan fisik dan usia anak, syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik mengalami proses kematangan syaraf (*neurological maturation*). Pada anak usia 5 tahun syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik sudah mencapai kematangannya dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik yang dilakukan anak secara luas. Otak besar yang mengontrol gerakan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan berlutut.

- b. Sistem saraf

Sistem saraf merupakan salah satu sistem organ yang ada di tubuh manusia. Layaknya sebuah sistem jaringan komunikasi, sel sel saraf di setiap bagian dari tubuh memainkan peran dalam proses menanggapi rangsangan dan pengendalian otot-otot tubuh. Sistem

saraf dibina lebih dari 80 jaringan saraf utama. Setiap jaringan saraf tersusun atas 1 juta neuron, yaitu unit fungsional sistem saraf (sel-sel saraf). Neuron atau sel saraf memiliki bagian-bagian sel yang berebeda dengan tipe sel lainnya.

Dari pendapat tersebut, maka aspek kemampuan motorik kasar yaitu melibatkan lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, kematangan syaraf dan sistem syaraf.

3. Tujuan Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Sumantri (2005: 9) menyatakan, bahwa tujuan kemampuan motorik kasar anak usia dini yaitu mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif

Menurut Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005 : 115) menyatakan bahwa tujuan dari pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dibagi menjadi lima yaitu; Mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Menurut Samsudin (2008: 11) menyatakan bahwa Penguasaan keterampilan harus tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu, sejauh mana anak tersebut mampu menyelesaikan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Dari beberapa pendapat tersebut tujuan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak anak dalam menyelesaikan tugas motorik dengan benar, menjadi kesehatan dan juga untuk menanamkan sikap percaya diri, mandiri, disiplin, jujur dan sportif.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar

Desmita (2005:24) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan fisik motorik pada anak, sebagai berikut:

a. Faktor keluarga

Fisik motorik anak akan berkembang baik apabila orangtua aktif memberikan stimulasi sejak dini. Namun bila orang tua yang sibuk bekerja dan tidak memiliki cukup waktu untuk memberikan stimulasi fisik kepada anak. anak cenderung berdiam diri di rumah, hanya menonton TV atau sering digendong oleh pengasuhnya. Akibatnya, fisik motorik anak kurang berkembang optimal.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan yang mendukung anak untuk berlatih fisik dan memiliki fasilitas untuk bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak.

Menurut Soejatiningsih (2012: 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu:

a. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan.

Rahyubi (2016:225) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh pada kemampuan motorik individu. Faktor-faktor ini antara lain:

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Seseorang yang normal biasanya perkembangan motoriknya lebih baik dibandingkan orang lain yang memiliki kekurangan fisik.

c. Motivasi yang kuat

Seseorang yang punya motivasi yang kuat untuk menguasai keterampilan motorik tertentu biasanya telah punya modal besar untuk meraih prestasi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan disini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana, dan prasarana. Bisa juga berarti lingkungan tempat beraktivitas dan juga disekitar tempat aktivitas yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sudah barang tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologisnya baiklah yang mampu meraih keteampilan motorik yang baik pula.

f. Usia

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

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan tertentu, misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Dalam beberapa cabang olahraga seperti renang, bulu tangkis, volley, tenis, sepak boal, tinju, karate, dan masih banyak lagi, seorang laki-laki tentu lebih kuat, lebih cepat, lebih terampil, dan lebih gesit dibandingkan perempuan.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepakbola andal jika dia punya bakat dan potensi sebagai pemain bola. Begitu juga pada bidang keterampilan motorik lainnya.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar yaitu faktor gizi, faktor genetik, faktor kesehatan, faktor lingkungan, faktor status sosial, faktor ekonomi, dan faktor pendidikan.

5. Indikator Kemampuan Motorik Kasar

Indikator kemampuan motorik kasar pada anak 5-6 tahun menurut Wiyani (2014:44) antara lain:

- a. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam meniru tarian atau senam
- b. Meniti balok titian
- c. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Indikator perkembangan motorik kasar dalam Pengembangan Kurikulum dan Bahan Ajar PAUD tentang Kurikulum 2013 PAUD dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yaitu antara lain:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam

- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, ada tiga tingkat pencapaian perkembangan yang harus ditempuh anak usia dini dalam lingkup perkembangan motorik kasar anak usia dini, yaitu antara lain:

- a. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.
- b. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- c. Melakukan gerakan antisipasi

Menurut Hurlock (2002:23), indikator perkembangan motorik kasar anak usia dini khususnya anak Taman Kanak-Kanak usi 5-6 tahun antara lain :

- a. Memanjat tangga di lapangan bermain
- b. Tetap seimbang ketika berjalan mundur
- c. Menuruni tangga langkah demi langkah
- d. Berjalan mundur pada garis yang telah ditentukan
- e. Berjinjit dengan tangan di pinggul
- f. Melompat-lompat dengan kaki bergantian

- g. Mengayunkan kaki ke depan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan

Musfiroh (2008: 71) berpendapat bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas sebagai berikut :

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan dengan berdiri di atas balok 4 inci, tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kakinya.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.
- d. Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntangkan untuk menampung akrobat)

Dari beberapa pendapat tersebut, maka indikator kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Menangkap dan melempar.
- b. Melakukan gerakan melompat, dan berlari secara terkoordinasi
- c. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

6. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Muthohir dan Gusril (2004: 50) menyatakan, bahwa unsur motorik kasar adalah koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan

kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor tersebut sebagai berikut:

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas bermain seperti berjalan, melompat ataupun berlari,
- b. Koordinasi adalah suatu gerakan dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan antara otot dengan sistem syaraf. Misalnya saat anak melakukan kegiatan melempar harus terdapat koordinasi seluruh tubuh yang terlibat,
- c. Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu,
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi,
- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Menurut Sukadiyanto (2010: 116) menyatakan, bahwa unsur-unsur motorik kasar adalah :

- a. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan.

- b. *Fleksibilitas* adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian.
- c. Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus.
- d. Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan.

Menurut Bambang Sujiono, dkk (2008: 73) menyatakan, bahwa unsur motorik kasar adalah :

- a. Kekuatan (*Strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban,
- b. Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan,
- c. Kecepatan dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak pendek,
- d. Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang bergerak secara cepat misalnya melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi,
- e. Kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya,

- f. *Fleksibilitas* seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang,
- g. Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak.
- h. Ketepatan dapat dilakukan melalui kegiatan seperti melempar bola kecil ke sasaran tertentu,
- i. Keseimbangan dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka unsur-unsur kemampuan motorik kasar adalah :

- a. Koordinasi yaitu kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus.
- b. Kecepatan yaitu keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.
- c. Keseimbangan yaitu keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- d. Kekuatan yaitu kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan
- e. Daya tahan yaitu kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.

B. Bermain dengan Estafet *Dingklik*

1. Pengertian Bermain dengan Estafet *Dingklik*

a. Pengertian Bermain

Mutiah (2015:91) mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Fauziddin (2015:6) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi, bermain dan anak sangat erat kaitannya. Johan Huizinga (dalam Fauziddin, 2015:6) mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

Fadlillah dkk. (2014 : 25) menyatakan bahwa Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.”

Latif, dkk (2014:77) mengatakan bahwa bermain merupakan sebagai suatu aktifitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri,

menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yang mana hal tersebut membuat hati dan perasaan anak senang.

b. Pengertian Estafet

Kurniawan (2011:28) menyatakan bahwa Estafet merupakan salah satu perlombaan yang dilaksanakan secara bergantian.

Arti (2015:6) menyatakan bahwa Permainan estafet adalah suatu permainan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan serta keterampilan anak dalam mengalihkan suatu benda dari anak yang satu ke anak yang lain.

Bambang Sujiono, dkk (2008: 6.22) bermain estafet atau beranting merupakan pengembangan gerakan lari yang banyak dilakukan di pendidikan prasekolah.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka estafet adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat dari satu orang ke orang yang lainnya yang mampu membuat rasa senang.

c. Pengertian *Dingklik*

Dingklik merupakan tempat duduk seseorang yang terbuat dari kayu panjang yang diberi dua kaki (Endang Widuri Asih:2011:1-146) . Orang jawa biasanya menyebutnya dengan sebutan *dingklik*.

Dingklik adalah dudukan dari kayu yang diberi dua kaki (Kalsum:2007:33).

Dari pendapat tersebut, maka yang dimaksud dengan *dingklik* yaitu dudukan yang terbuat dari kayu yang diberi dua kaki.

d. Pengertian bermain dengan estafet *dingklik*

Dari pengertian bermain, estafet dan *dingklik* maka dapat disimpulkan bahwa bermain dengan estafet *dingklik* adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat yang terbuat dari dudukan kayu yang mempunyai dua kaki dari satu orang ke orang yang lainnya yang membuat hati dan perasaan senang yang mana kegiatan tersebut penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam kegiatan bermain ini, *dingklik* (dudukan kayu dengan dua kaki) ini terbuat dari kayu yang ringan dengan ukuran panjang 30 cm. Lebar 20 cm, dan tinggi 5 cm. Yang mana *dingklik* ini mampu menumpu dua kaki seorang anak. Karena dalam kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* ini kegiatan yang dilakukan anak yaitu berjalan dengan menumpu *dingklik* tersebut dengan menggunakan 2 *dingklik* secara bergantian antara *dingklik* yang satu dengan *dingklik* yang satunya lagi. Dalam kegiatan bermain ini dalam satu kelompok terdiri dari 3 anak. dan jarak masing-masing anak yaitu 3m. Sehingga nantinya *dingklik* akan diberikan dari anak dibagian no 1 kepada anak

no 2 dan anak no 3. Untuk menunjang kegiatan bermain ini maka dibutuhkan tempat yang luas atau sebuah halaman sekolah.

2. Fungsi Bermain

Suyanto (2005:119) mengatakan bahwa fungsi bermain bagi perkembangan anak sangat bereperan penting pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab masa mereka merupakan usianya bermain. Fadlillah dkk, (2014 : 27) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi bermain bagi anak-anak diantaranya yaitu:

a. Kelebihan energi

Herbert menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

b. Rekreasi dan relaksasi

Dalam hal ini, bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

c. Insting

Maksudnya bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

d. Rekapitulasi

Maksudnya bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.

Dari pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan fungsi bermain yaitu untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.

3. Jenis-jenis bermain

Bermain dalam sekolah dapat digambarkan dalam suatu kontinum yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah. Fauziddin (2015:10) mengatakan bahwa jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu *free play* (bermain bebas), *guided play* (bermain dipimpin) dan *directed play* (bermain terarah).

a. *Free play* (bermain bebas)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain dimana anak-anak memiliki kebebasan dalam memilih berbagai benda / alat permainan yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material / alat bermain tersebut.

b. *Guided play* (bermain dipimpin)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain dimana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep. Misalnya apabila tujuan pembelajaran adalah

mengelompokkan benda-benda yang besar atau kecil, maka guru akan menyediakan beberapa benda yang dapat dikelompokkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. *Directed play* (bermain terarah)

Bermain terarah adalah aktivitas bermain dimana guru meminta / memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus. Bernyanyi, bermain jari, dan bermain lingkaran merupakan contoh-contoh dari bermain terarah

Hurlock (Fadlillah,dkk:2014: 38-37) menggolongkan jenis permainan menjadi dua macam yaitu:

- a. Bermain aktif, ialah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri.
- b. Bermain pasif, ialah permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam hal ini, kegembiraan anak diperoleh dengan memerhatikan aktivitas orang lain. Sebagai contoh apabila anak menganggap membaca itu sulit, mereka lebih meminta seseorang untuk membaca baginya dan ia menghibur diri dengan melihat gambar yang menyertainya. Bisa juga melihat permainan di televisi ataupun video-video lucu lainnya.

Mulyasa (2012:169) mengatakan berdasarkan berbagai pengamatan terhadap kegiatan anak-anak dalam bermain, dan berbagai hasil kajian beberapa ahli yang peduli terhadap perkembangan anak; dapat dikemukakan berbagai jenis bermain yang sering dilakukan oleh anak usia

dini, antara lain bermain sosial, bermain dengan benda, bermain peran, dan sosiodrama.

- a. Bermain sosial : dalam bermain sosial, gurulah yang mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.
- b. Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya.
- c. Bermain peran merupakan kegiatan bermain yang mana anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.
- d. Sosiodrama merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti yang mana dalam bermain sosiodrama ini anak bermain dengan melakukan imitasi, berpura-pura seperti suatu objek serta bermain peran dengan menirukan gerakan.

Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bermain terdiri dari bermain bebas, bermain terpimpin, bermain terarah, bermain aktif, dan bermain pasif.

4. Tahap-tahap permainan

Menurut Parten (Santrock, 2007:217-218), ada beberapa tipe-tipe dalam suatu permainan:

- a. *Unoccupied play* bukanlah permainan yang umum kita pahami. Si anak mungkin berdiri di satu tempat atau melakukan gerakan acak yang tampaknya tidak memiliki tujuan. Di kebanyakan *pre-school*, *unoccupied play* lebih jarang dimainkan dibandingkan bentuk permainan lain.
- b. *Solitary play* terjadi ketika anak bermain sendiri dan mandiri dari orang lain. Si anak terlihat asyik dengan aktivitasnya dan tidak terlalu memperdulikan hal lain yang terjadi. anak-anak usia 2 dan 3 tahun lebih sering terlibat dalam *solitary play* dibandingkan siswa preschool yang lebih tua.
- c. *Onlooker play* terjadi ketika si anak memerhatikan anak-anak lain bermain. Si anak mungkin berbicara dengan anak lain dan bertanya namun tidak ikut bermain. Minat aktif si anak pada permainan anak lain membedakan *onlooker play* dari *unoccupied play*.
- d. *Parallel play* terjadi ketika si anak bermain terpisah dari anak-anak lain tetapi dengan mainan yang sama dengan yang dimainkan anak lain dan dengan cara yang meniru permainan anak lain. Semakin tua si anak, semakin jarang mereka melakukan jenis permainan ini. Namun, bahkan siswa *preschool* yang lebih tua cukup sering terlibat dalam *parallel play*.

- e. *Associative play* melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Dalam tipe permainan ini, anak-anak kelihatan lebih tertarik pada satu sama lain dibanding dengan permainan yang mereka mainkan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau memimpin satu sama lain adalah contoh *associative paly*.
- f. *Cooperative play* terdiri dari interaksi sosial dalam suatu kelompok dibarengi dengan adanya perasaan identitas kelompok dan aktivitas terorganisir. Permainan formal anak-anak, kompetisi dengan sasaran kemenangan dan kelompok-kelompok yang dibentuk oleh guru untuk melakukan hal tertentu bersama-sama adalah contoh *cooperative paly*. *Cooperative play* menjadi prototipe dari permainan pada pertengahan masa kanak-kanak. Hanya sedikit *cooperative play* yang terlihat pada masa prasekolah.

Menurut Hurlock (Fauziddin, 2015:9), tahapan perkembangan bermain pada anak terdiri dari:

- a. Tahapan penjelajahan (*exploratory stage*)
Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya selalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.
- b. Tahapan mainan (*Toy stage*)
Tahapan ini mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya

terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak, yang biasanya bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c. Tahap bermain (*play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke Sekolah Dasar.

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

d. Tahap melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai, dan mulai menghabiskan waktu untuk bermain dan berhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut mengenai tahap-tahap dalam suatu permainan dapat disimpulkan sebagai berikut: tahap mengamati suatu benda atau orang lain, tahap mulai bermain sendiri dengan mainannya, tahap mulai memperhatikan anak lain, tahap meniru cara bermain dan alat permainan yang digunakannya, tahap bermain bersama dengan alat permainan yang sama, tahap bermain dengan aturan.

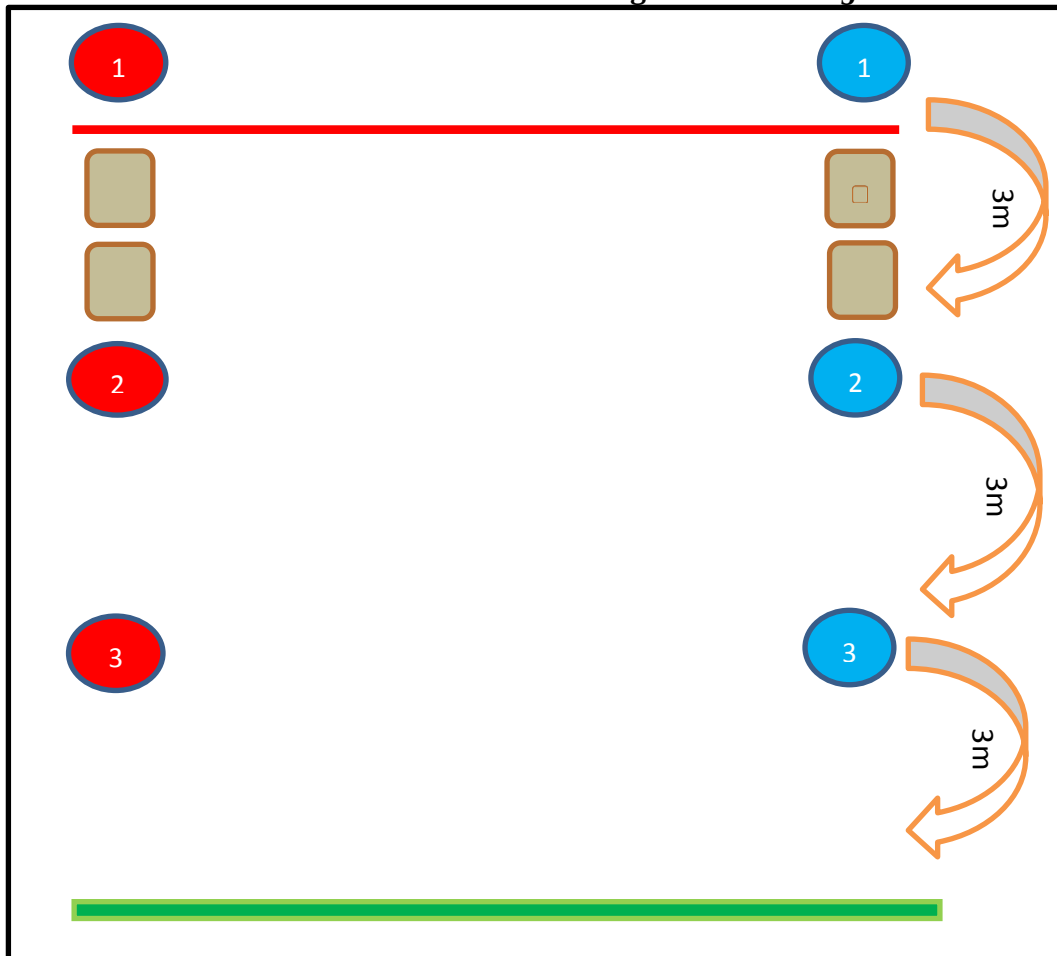
5. Prosedur Bermain estafet *dingklik*

Bermain estafet *dingklik* adalah berjalan di atas dudukan kayu yang mempunyai dua kaki yang berbentuk persegi panjang yang beratnya

disesuaikan dengan anak yang dengan ukuran 30 x 20 x 5 (cm). Kursi ini biasanya terbuat dari kayu. Sering dijumpai di dapur-dapur. Orang Jawa biasa menyebutnya dengan sebutan *dingklik*. Estafet *dingklik* ini cara melakukannya yaitu:

- a. Satu kelompok terdiri dari 3 anak.
- b. Setiap anak berdiri di sebuah titik yang sudah ada. Jarak tiap masing-masing anak yaitu 3m.
- c. Anak yang berada di garis start setelah mendengar aba-aba langsung berjalan menuju anak berikutnya dengan menggunakan *dingklik* tersebut. *dingklik* itu ada dua, dan setiap anak berjalan dengan menggunakan *dingklik* tersebut untuk memberikan *dingklik* tersebut kepada anak berikutnya.
- d. Dan yang dapat menyelesaikan permainan ini paling awal, maka menjadi pemenangnya.

Gambar 1
Prosedur Bermain Dengan Estafet *Dingklik*



Keterangan Gambar:

- | | | | |
|---|---|---|-----------------|
|  |  | : | Anak |
|  | | : | Garis Start |
|  | | : | <i>Dingklik</i> |
|  | | : | Garis Finish |

6. Kelebihan dan kekurangan bermain dengan estafet *dingklik*

Dalam suatu kegiatan bermain yang mengembangkan kemampuan fisik motorik anak, pasti dalam kegiatan bermain tersebut mempunyai kelebihan dan juga mempunyai kekurangan. Seperti halnya pada kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* ini. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* :

a. Kelebihan bermain dengan estafet *dingklik*

Kelebihan dari bermain dengan estafet *dingklik* yaitu mampu meningkatkan kerjasama anak dalam kegiatan kelompok, mampu meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, unik dan suatu kegiatan yang masih jarang dimainkan, serta alat yang digunakan mudah didapatkan.

b. Kelemahan bermain dengan estafet *dingklik*

Kelemahan dari bermain dengan estafet *dingklik* yaitu *dingklik* yang digunakan harus kuat serta disesuaikan dengan berat badan anak, dibutuhkan tempat atau area yang kering tidak berlumut dan bebas dari kerikil atau batu-batuan, serta dibutuhkan tempat yang tidak berlubang atau tempat yang rata.

C. Pengaruh Bermain dengan Estafet *Dingklik* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangatlah penting yang mana hal tersebut bereperan penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak.. Kemampuan motorik kasar sangat berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan dalam sehari-hari. Kemampuan motorik kasar anak dapat diketahui dalam aktivitas yang dilakukan anak dan pencapaian yang dilalui anak. Aspek-aspek yang berperan dalam kemampuan motorik kasar anak yaitu kematangan syaraf dan sistem syaraf. Dalam kemampuan motorik kasar anak terdapat unsur-unsur yang menunjang kegiatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yaitu diantaranya koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kekuatan dan daya tahan.

Seseorang yang melakukan proses pembelajaran motorik dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari “tidak terampil” menjadi “terampil”, berkaitan dengan hal-hal gerak dan motorik. Seorang pembelajar motorik sudah barang tentu akan mengeksplorasi gerakan motorik. Tulang dan otot-otot anak-anak semakin kuat dan kapasitas paru-paru anak-anak semakin besar sehingga membuat mereka bisa melakukan aktifitas motorik kasar dengan lebih baik dan lebih cepat (Hapsari, 2016:200)

Proses pengembangan motorik kasar anak yang masih sederhana dengan macam-macam kegiatan bermain dan permainan yang kurang inovatif, membuat keterampilan motorik kasar anak kurang maksimal. Seperti halnya

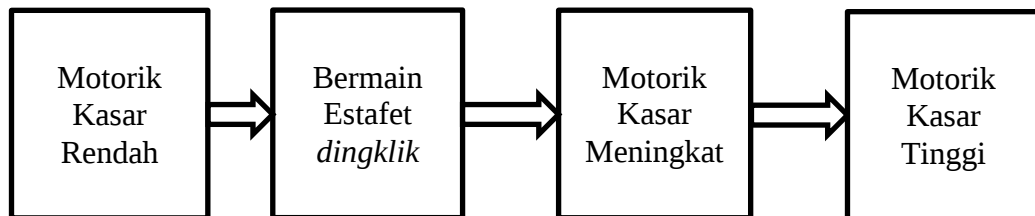
dengan kegiatan bermain estafet. Kegiatan bermain estafet yang dilakukan bersifat monoton. Yaitu kegiatan bermain estafet yang kurang spesifik. Hal tersebut seperti yang dilakukan oleh Sumarjilah (2014) dalam penelitiannya yang menggunakan kegiatan bermain estafet. Yang mana kegiatan bermain estafet yang digunakan kurang spesifik. Sehingga hanya melatih koordinasi dan kecepatan saja.

Maka dari itu bermain estafet dapat dikembangkan lagi dengan kegiatan bermain yang lebih spesifik. Yaitu kegiatan bermain estafet *dingklik* yang mampu melatih koordinasi (koordinasi tangan kanan dan tangan kiri), kecepatan (memindah dua *dingklik* secara bergantian), keseimbangan (keseimbangan menjaga tubuh supaya tidak terjatuh dari *dingklik*). Bermain dengan estafet *dingklik* mempunyai banyak keunggulan yang berlebih. Keunggulan dari bermain dengan estafet *dingklik* antara lain mampu meningkatkan semua aspek-aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan tersebut diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan fisik motorik, serta aspek perkembangan sosial emosional. Bermain dengan estafet *dingklik* mampu mengasah kemampuan motorik kasar anak dan juga mampu mengajarkan anak untuk berolahraga. Disamping itu kegiatan Bermain dengan estafet *dingklik* juga mampu mengajarkan anak akan pentingnya kerjasama yang baik supaya dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik. Bermain estafet *dingklik* juga mampu meningkatkan kemampuan intelektual anak.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian pada landasan teori di atas maka dapat disusun kerangka penelitian sebagai berikut :

Ada kondisi awal yang ditemukan yaitu masih rendahnya motorik kasar anak. Hal ini peneliti ketahui dari hasil observasi atau pengamatan terhadap subyek yang ditindak lanjuti dengan *pretest* berupa pengukuran awal tentang motorik kasar pada anak. Keadaan tersebut akan diatasi dengan berbagai cara diantaranya, melompat, berlari, berjalan, memberi *dingklik* dan lain-lain. Dalam penelitian ini salah satu cara untuk meningkatkan motorik kasar anak tersebut adalah melalui kegiatan bermain estafet *dingklik* . Pada kondisi akhir diharapkan motorik kasar anak dapat meningkat dan tinggi. Yang dapat peneliti ketahui dari hasil pengukuran tes akhir tentang motorik kasar. Kerangka tersebut disajikan dalam bagan berikut ini:



Bagan 1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, Hipotesis penelitian ini adalah bermain dengan estafet *dingklik* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2011; 30) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian eksperimen dalam pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan model *One Group Pretest-Posttest Design* (Arikunto 2006: 212).

Desain penelitian eksperimen ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol, desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre-Experimental Designs* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh (*True Experimentl Designs*) karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependent* (terikat).

Sebelum diberi perlakuan siswa dikenai pengukuran awal dan setelah diberikan perlakuan siswa dikenai pengukuran berupa pengukuran akhir

tentang kemampuan motorik kasar. Bentuk penelitian eksperimen ini adalah one group posttest design (Sugiyono, 2011: 11) adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Rancangan Penelitian

Pre-Test	Treatment	Post-test
O_1	X	O_2

Keterangan tabel 1:

O_1 = pengukuran awal kemampuan motorik kasar sebelum diberi perlakuan bermain dengan estafet *dingklik*

X = penerapan bermain dengan estafet *dingklik*

O_2 = pengukuran akhir kemampuan motorik kasar anak sesudah diberi perlakuan bermain estafet *dingklik*

Pemilihan rancangan penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan dari bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan adanya perbandingan atau perbedaan terhadap tinggi atau rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia dini.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118), penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan 2 (dua) variabel, yaitu satu variabel terikat dan satu variabel bebas:

a. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011: 60). Kemampuan motorik kasar anak merupakan variabel terikat.

b. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat. Bermain dengan estafet *dingklik* merupakan variabel bebas.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mendefinisikan secara operasional variabel penelitian sebagai berikut :

a. Kemampuan motorik kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan potensi dalam gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Pada kemampuan motorik kasar terdapat gerak dasar fundamental. Gerak dasar fundamental tersebut terdiri dari kemampuan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan lokomotor yaitu meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat. Kemampuan Non lokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam ditempat. Dan kemampuan manipulatif yaitu meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki.

b. Bermain dengan estafet *dingklik*

Bermain dengan estafet *dingklik* adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat yang terbuat dari potongan kayu yang mempunyai dua kaki dari satu orang ke orang yang lainnya yang membuat hati dan perasaan senang yang mana kegiatan tersebut penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam kegiatan bermain ini, *dingklik* (potongan kayu dengan dua kaki) ini terbuat dari kayu yang ringan dengan ukuran panjang 30 cm. Lebar 15 cm, dan tinggi 7 cm. Yang mana *dingklik* ini mampu menopang dua kaki seorang anak. Karena dalam kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* ini kegiatan yang dilakukan anak yaitu berjalan dengan menopang *dingklik* tersebut dengan menggunakan 2 *dingklik* secara bergantian antara *dingklik* yang satu dengan *dingklik* yang satunya lagi. Dalam kegiatan bermain ini dalam satu kelompok terdiri dari 3 anak. dan jarak masing-masing anak yaitu 3m. Sehingga nantinya *dingklik* akan diberikan dari anak dibagian no 1 kepada anak no 2 dan anak no 3. Untuk menunjang kegiatan bermain ini maka dibutuhkan tempat yang luas atau sebuah halaman sekolah.

C. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 90) subjek penelitian adalah individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam sebuah penelitian subjek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subjek penelitian itulah data

tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Dalam penelitian ini penulis akan menguraikan hal-hal sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi yaitu keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok Kelompok B sebanyak 15 di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak.

3. Teknik sampling

Teknik sampling merupakan metode atau cara menentukan sampel dan besar sampel. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, yaitu dengan mengambil seluruh populasi, karena jumlah populasi yang sedikit termasuk dalam jumlah populasi kecil atau kurang dari 30. Teknik ini disebut dengan sampel total, sampel yang jumlahnya sebesar populasi (Sugiono, 2012:96).

D. Macam Data dan Sumber Data

1. Macam Data

Jenis data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi (Arikunto, 2006). Jenis data ada dua macam yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah

data-data yang bersifat abstrak dan tidak dapat diukur menggunakan angka. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data-data yang dapat diukur secara langsung. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data-data tentang kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan subyek dari mana data dapat diperoleh. Data penelitian yang dikumpulkan adalah data tentang keterampilan motorik kasar anak usia dini di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2011). Menurut Suryana (2010) data primer adalah data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date* yang diperoleh langsung oleh peneliti dari responden atau subyek peneliti. Dalam hal ini yang menjadi sumber data primer adalah anak didik selaku subjek penelitian yang diungkap melalui lembar observasi.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk merekam atau mencatat seberapa besar efek telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (*action*) terus dimonitor secara reflektif. Dalam penelitian ini merupakan observasi langsung, maksudnya peneliti berperan

langsung sebagai pengamat atau *observer* dan berada dalam satu tempat dengan subyek yang diamati.

2. Instrumen Penelitian

Agar observasi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan perkembangan anak, peneliti menggunakan instrument lembar observasi. Yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti dengan dilakukan *professional judgment* untuk mengetahui layak tidaknya instrument yang akan peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen dan ahli dan kepala sekolah. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan telah dilakukan uji validitas oleh ahli dalam kemampuan motorik kasar.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penilaian pada Pendidikan Anak Usia Dini menurut Kemendiknas (2010) dilaksanakan berdasarkan gambaran/deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja anak didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, penggunaan berbagai teknik penilaian ini terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri, sehingga guru tidak harus menggunakan instrument khusus. Untuk anak-anak yang menunjukkan perkembangan dan perilaku yang khas, dan memerlukan penanganan secara khusus dirujuk pada tenaga ahli sesuai dengan kebutuhannya. Beberapa instrumen yang dapat

digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini menurut Kemendiknas (2010) diantaranya :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Agar observasi lebih terarah, guru dapat menggunakan instrumen observasi, baik yang dikembangkan oleh guru sendiri maupun menggunakan instrumen yang sudah tersedia, dengan tetap mengacu pada indikator pencapaian perkembangan anak.

Adapun instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam hal ini adalah observasi. Observasi dilakukan pra penelitian serta setelah dilakukan treatment kepada subjek penelitian. Observasi yang dilakukan adalah tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan siswa selama mereka berada di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Dalam melakukan observasi peneliti mengacu pada kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Kisi-kisi ini disusun berdasarkan indikator-indikator kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Tabel 2
Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun

Aspek Perkembangan Gerak Fundamental	Indikator
Lokomotor	a. Melompat tali setinggi 25 cm
	b. Melompat ditempat selama 1 menit
	c. Melompat garis secara mundur lima lompatan berturut-turut dengan dua kaki
	d. Melompat garis secara maju 3 lompatan berturut-turut dengan satu kaki
Non lokomotor	a. Berdiri diatas papan titian tanpa terjatuh selama 1 menit
	b. Berdiri satu kaki bergantian selama 50 detik (mengangkat salah satu kaki)
	c. Berdiri dengan menjinjit selama 1 menit
	d. Menggoyangkan tangan dan kaki kanan dan kiri secara bergantian selama 1 menit
Manipulatif	a. Melempar bola dengan 2 tangan
	b. Menangkap bola
	c. Menendang bola
	d. Menggiring bola ke depan sampai garis finish dengan satu tangan

2. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian menggunakan *construct validity* yaitu validitas instrument yang berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*professional judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrument yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti Kepala Sekolah RA Tarbiyatussibyan dan Dosen yang mengampu tentang kemampuan motorik serta dosen pembimbing. Kisi-kisi yang dikonsultasikan sebagai berikut :

Tabel 3
Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan Gerak Fundamental	Indikator
Lokomotor	a. Melompat tali setinggi 25 cm
	b. Melompat ditempat selama 1 menit
	c. Melompat garis secara mundur lima lompatan berturut-turut dengan dua kaki
	d. Melompat garis secara maju 3 lompatan berturut-turut dengan satu kaki
Non lokomotor	a. Berdiri diatas papan titian tanpa terjatuh selama 1 menit
	b. Berdiri satu kaki bergantian selama 50 detik (mengangkat salah satu kaki)
	c. Berdiri dengan menjinjit selama 1 menit
	d. Menggoyangkan tangan dan kaki kanan dan kiri secara bergantian selama 1 menit
Manipulatif	a. Melempar bola dengan 2 tangan
	b. Menangkap bola
	c. Menendang bola
	d. Menggiring bola ke depan sampai garis finish dengan satu tangan

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Dalam tahap persiapan ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pembuatan proposal penelitian, mencakup kegiatan awal yaitu penetapan judul yang diusulkan, sampai dengan penyempurnaan pembuatan proposal. Hal ini dibawah persetujuan dan bimbingan dari dosen pembimbing skripsi.
- b. Membuat surat izin untuk kelancaran penelitian di bagian pengajaran.

- c. Pembuatan instrument, yang terdiri dari pedoman observasi yang mencakup aspek-aspek yang diteliti. Pada dasarnya observasi adalah penelitian itu sendiri.

2. Tahap Pelaksanaan penelitian

a. Proses observasi awal

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi anak, kurikulum yang digunakan, cara atau proses pembelajaran yang dilakukan dan mencari informasi lainnya.

b. Pengukuran awal kemampuan motorik kasar anak

Pengukuran awal berpedoman pada instrument penilaian yakni lembar observasi yang telah ditentukan. Pengukuran ini dilakukan kepada semua peserta didik untuk mendapatkan data tentang kemampuan motorik kasar sebelum mendapatkan *treatment*.

c. Perlakuan atau pemberian kegiatan bermain dengan estafet *dingklik*

Treatment dalam penelitian ini berupa bermain dengan estafet *dingklik* yang diberlakukan terhadap subyek penelitian. Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali dalam 2 minggu. Perlakuan diberikan oleh guru yang sebelumnya dibriefing untuk penelitian tentang bermain dengan estafet *dingklik* satu hari sebelum eksperimen dilakukan.

d. Pengukuran akhir kemampuan motorik kasar

Sama halnya dengan pengukuran awal pedoman yang digunakan dalam penilaian berupa lembar observasi tentang kemampuan motorik kasar anak. Pengukuran ini bertujuan untuk mendapatkan data akhir mengenai tingkat kemampuan motorik kasar setelah mendapatkan

treatment. Dari data yang diperoleh pada pengukuran akhir ini akan diketahui perbedaan tingkat kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi yang diberikan dan selanjutnya membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Sampel dalam penelitian ini termasuk dalam sampel yang sedikit sehingga menggunakan statistik non parametris. Teknik ini digunakan untuk sampel kecil dimana datanya tidak harus berdistribusi normal (Sugiyono,2005). Pengujian hipotesisnya menggunakan *Wilcoxon match pair test* atau yang biasa disebut dengan uji Wilcoxon dengan bantuan komputer program SPSS for Windows versi 23.

Dengan teknik uji Wilcoxon ini akan diketahui apakah H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat terbukti kebenaran bahwa bermain dengan estafet *dingklik* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak, atau sebaliknya H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Bermain dengan estafet *dingklik* adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat yang terbuat dari potongan kayu yang mempunyai dua kaki dari satu orang ke orang yang lainnya yang membuat hati dan perasaan senang yang mana kegiatan tersebut penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kemampuan motorik kasar adalah potensi dalam gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Berupa kemampuan berdiri diatas salah satu kaki, berdiri tegap dengan 2 kaki, melompat, memutar badan, berlari dengan baik, dan mengkoordinasikan gerakan.

Pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah Bermain dengan estafet *dingklik* mampu mengasah kemampuan motorik kasar anak dan juga mampu mengajarkan anak untuk berolahraga. Disamping itu kegiatan Bermain dengan estafet *dingklik* juga mampu mengajarkan anak akan pentingnya kerjasama yang baik supaya dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain dengan estafet *dingklik* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Hasil analisis uji *Wilcoxon* dibuktikan dengan adanya Z score yaitu nilai $Z = -3,447$. Menunjukkan *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,001 < \alpha = 0,005* maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan motorik kasar subyek pada pengukuran akhir setelah diberi perlakuan kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* ditolak berarti signifikan, serta nilai *mean posttest* dengan nilai *mean pretest* dimana nilai *mean posttest* lebih tinggi yaitu 45,80 dibandingkan dengan nilai *mean pretest* yaitu 14,67 dengan selisih 31,13. Sehingga ada perbedaan kemampuan motorik kasar anak pada pengukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan bermain dengan estafet *dingklik*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian tersebut, dapat diajukan beberapa saran untuk :

1. Lembaga

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya mampu memberikan fasilitas bagi guru agar dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan disukai anak, salah satunya menggunakan bermain dengan estafet *dingklik*.

2. Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan macam-macam kegiatan bermain yang inovatif dan tidak monoton untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki dengan baik. Guru dapat menggunakan barang-barang atau benda yang ada di lingkungan sekolah. Seperti halnya *dingklik, dingklik* dengan mudah didapatkan atau dibuat. Guru juga diharapkan saat pembelajaran lebih dipusatkan pada anak (*student center*) yang lebih banyak melibatkan anak pada kegiatan. Sehingga anak lebih aktif dan berani.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama, hendaknya menggunakan metode atau kegiatan bermain yang lebih variatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmisi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Azwar, S. 2013. *Tes Prestasi, Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cerika Rismayanthi. 2013. “Mengembangkan Keterampilan Gerak dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani.” *Jurnal Ilmiah*(Tidak Diterbitkan). Fakultas Ilmu Keolahragaan-Universitas Negeri Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Dasar Pendidikan Jasmani SD dan MI*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Endang Widuri Asih dan Titin Isna Oesman. 2011. “Usulan Perancangan Fasilitas Kerja Yang Ergonomis Guna Meningkatkan Kinerja Pekerja Industri Kecil Mozaik.” *Jurnal Ilmiah* (Tidak Diterbitkan). Institut Sains dan Teknologi-AKPRIND Yogyakarta.
- Evi Susilowati. 2013. “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak Tari Pada Kelompok B Di Satuan Pendidikan Sejenis Mahardika.” *Jurnal Ilmiah* (Tidak Diterbitkan). PG-PAUD - IKIP Veteran Semarang.
- Fadlillah, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. 2014. Jakarta : Kencana Prenadamedia group
- Fauziddin, Muhammad. 2015. *Pembelajaran Paud Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Indeks
- Hasbullah. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGarfindo Persada
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

- Kalsum. 2007. “Kenyamanan Dan Produktivitas Pembuat Sapu Ijuk Ditinjau Dari Aspek Ergonomis Di Desa Medan Sinembah, Tanjung Morawa”. Jurnal Ilmiah (Tidak Diterbitkan). Universitas Sumatera Utara.
- Kreitner, Robert. 2014. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba 4
- Kurniawan, Feri. 2011. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara
- Latif, Mukhtar., dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Muhibinsyah. 2016. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta, Jakarta: Universitass Terbuka
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mutohir, Toho Cholik dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta : Dirjen Olahraga Depdiknas
- Pratisti, Wiwin Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Rahyubi, Heri. 2016. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga san Kesehatan*. Jakarta : Litera
- Santrock, John, W, 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: ERLANGGA
- Saputra, Yudha M dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Setyaningrum . 2013. “Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Senam Irama Di Tk Dharma Wanita Ii Candimulyo Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung.” Skripsi (Tidak Diterbitkan). PG-PAUD – UNY
- Soejatiningsih, Cristian Hari N. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta. Predana Media Group

- Subkhi, Akhmad. 2013. *Pengantar Teori dan Organisasi*. Jakarta :Prestasi Pustaka Raya
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang.,dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sukadiyanto. 2011. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas. Dirjen Dikti.
- Sumarjilah .2014. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Bermain Estafet Di Tk Mekar Siwi Ngaran Kaligesing Purworejo.” Skripsi (Tidak Diterbitkan). PG-PAUD – UNY.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyanto,S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Hikayat
- Tatit Dwi Arti. 2015. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Estafet di Kelompok B TK Pertiwi Desa Tanjungrejo Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun pelajaran 2014/2015.” Skripsi (Tidak Diterbitkan). PG-PAUD – Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media

Wiyani, Novan Ardy. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu Konsep dan Praktik Mmt Di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media