

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Anak Usia Pra Sekolah

2.2.1 Definisi Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara nol sampai enam tahun. Mereka biasanya mengikuti program preschool. Di Indonesia untuk usia 4- 6 tahun biasanya mengikuti program Taman Kanak-kanak (Dewi, 2018).

Anak-anak berusia 48 hingga 60 bulan sekarang menikmati perkembangan kognitif, perkembangan motorik, perkembangan kepribadian sosial, dan perkembangan bahasa (Fazrin *et al*, 2017).

Anak-anak sangat mahir dalam membentuk kepribadian dan kepribadiannya sendiri. Pada anak-anak prasekolah, mereka bergabung dengan kelompok sebaya dan membentuk berbagai bentuk interaksi sosial. Mereka mempelajari kebiasaan dan pola perilaku yang dapat diterima dan mengembangkan kepekaan, kesadaran dan empati serta nilai-nilai moral dan integritas sosial (Fazrin *et al*, 2017).

Keluarga juga mengharapkan anak-anak mereka tumbuh dan berkembang secara optimal, fisik, mental atau kognitif dan sosial, di mana terjadi proses yang unik, mencapai hasil yang berbeda dan memberikan setiap anak suatu kepribadian atau sifat (Vasrin *et al.*, 2017).

Saat ini, selain berada di lingkungan rumah, anak prasekolah mulai bermain di luar rumah dan dikenalkan di luar rumah karena adanya peningkatan

aktivitas fisik dan peningkatan kemampuan berpikir dan proses (Fazrin *et al.*, 2017).

2.2.2 Karakteristik usia Pra sekolah

Laki-laki Oktawati dkk. (2015) bahwa karakteristik anak Pra sekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak:

a. Karakteristik fisik anak prasekolah

Anak-anak prasekolah biasanya sangat aktif. Mereka sudah memiliki penguasaan untuk tumbuh dan senang melakukannya sendiri. Setelah anak melakukan berbagai aktivitas, ia membutuhkan istirahat yang cukup. Otot besar pada anak-anak prasekolah berkembang di luar kendali jari dan tangan. Anak-anak sering kali kesulitan ketika harus fokus pada hal-hal kecil bersama temannya. Sehingga koordinasi mata-tangan masih belum sempurna.

b. Karakteristik sosial anak prasekolah

Anak-anak prasekolah mudah berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Mereka biasanya memiliki teman sesama jenis. *Playgroup* cenderung kecil dan tidak terorganisir dengan baik, sehingga cepat berubah. Anak sangat mandiri, menjadi agresif secara fisik dan verbal, memainkan solidaritas, dan mulai mengeksplorasi seksualitas.

c. Ciri-ciri emosional anak prasekolah

Anak-anak cenderung mengekspresikan perasaannya secara bebas dan terbuka. Sering kali ada sikap marah dan cemburu.

d. Ciri-ciri kognitif anak prasekolah

Anak-anak prasekolah umumnya pandai bahasa. Kebanyakan dari mereka suka berbicara. Ada kesempatan untuk berbicara secara khusus. Beberapa dari mereka membutuhkan pelatihan untuk menjadi pendengar yang baik.

2.2.3 Pertumbuhan Anak Prasekolah

Pertumbuhan bersifat kuantitatif, yaitu peningkatan jumlah, ukuran dan ukuran sel, organ, dan individu. Ini adalah hasil dari perkembangan otak yang memungkinkan anak-anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat dan menggunakan kemampuan kognitif mereka. Pertumbuhan tubuh dapat dinilai dari berat (gram, pon parfum) dan tinggi (cm, meter) (Vasrin *et al.*, 2017).

Anak-anak prasekolah mampu mengkoordinasikan otak dan gerakan mereka, baik fisik maupun non-fisik, dengan koneksi saraf mereka berfungsi dengan baik (Fazrin *et al.*, 2017).

2.2.4 Perkembangan Anak Prasekolah

Evolusi adalah peningkatan kemampuan (keterampilan) struktur dan fungsi tubuh, dan sebagai hasil dari proses pematangan menjadi lebih kompleks dalam pola yang terorganisir dan dapat diprediksi, dan sel-sel tubuh, jaringan

tubuh, organ, dan sistem organ dapat melakukannya. Setiap pekerjaan. Ini berkembang dalam beberapa cara (Vasrin *et al.*, 2017).

a. Perkembangan psikososial berdasarkan Erick Ericson

Anak-anak prasekolah melalui tahap-tahap perkembangan inisiatif rasa bersalah saat anak-anak belajar mengendalikan diri dan lingkungannya. Anak-anak memiliki sikap ini terhadap orang tua dan lingkungannya. Anak-anak dapat melakukan dan membantu orang tua mereka di rumah. Peran orang tua atau keluarga sangat membantu dalam membesarkan jati diri anak (Fazrin *et al.*, 2017).

b. Perkembangan psikososial berdasarkan *Sigmund freud*

Pada tahap penis, anak akan merasa bahagia karena mempelajari genetika, kepribadian egois anak, dan interaksi sosial yang mulai berkembang. Keturunan atau penis, fokus utama hasrat seksual ada pada penis. Pada usia ini, anak dapat membedakan anak laki-laki dan perempuan (Fazrin *et al.*, 2017).

c. Perkembangan moral

Bagi anak prasekolah yang perkembangan moralnya benar dan salah oleh masyarakat, anak juga dimotivasi untuk menerima *reward* dan menghindari hukuman. Perbedaan utama dalam perkembangan moral selama usia sekolah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi perilaku yang mengarah pada penghargaan atau hukuman dan untuk membedakan antara benar dan salah (Fazrin *et al.*, 2017).

d. Perkembangan kognitif

Pada tahap operasional, anak usia 2 sampai 7 tahun kreatif, bebas dan luar biasa (Santruk, 2007). Perkembangan kognitif menurut GOPTKI (2015) adalah sebagai berikut:

1) Belajar dan pemecahan masalah

- a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.
- a) Memecahkan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima sosial.
- b) Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru.
- c) Menunjukkan sikap yang kreatif dalam menyelesaikan masalah.

2) Berpikir logis

- a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran.
- b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih mainan.
- c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- d) Mengenal sebab akibat tentang lingkungan.
- e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran.
- f) Mengenal pola ABCD.
- g) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke yang paling besar.

3) Berpikir simbolik

- a) Menyebutkan bilangan dari 1-10.
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.

- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
 - d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
 - e) Mempresentasikan benda dalam berbagai macam gambar dan tulisan. (Fazrin *et al*, 2017).
- e. Perkembangan motorik kasar
- Aspek kemampuan anak dalam melakukan gerakan dan posisi yang melibatkan otot besar, seperti duduk dan berdiri. Anak usia 4-5 tahun dapat lompat tali, berjalan lurus, dan berdiri dengan satu kaki selama 11 detik (Fazrin *et al*, 2017).
- f. Perkembangan motorik halus
- Aspek kemampuan anak dalam melakukan gerakan melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil, namun memerlukan penyesuaian yang halus seperti mengamati, menggenggam, dan menuliskan sesuatu (Fazrin *et al*, 2017).
- g. Perkembangan bahasa
- Aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, bicara, komunikasi, mengikuti perintah (Fazrin *et al*, 2017).

2.2.5 Faktor-faktor Percepatan dan Perlambatan prasekolah

Menurut Gifta (2009), percepatan dan perlambatan perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a. Faktor *heredeter*

Faktor genetik merupakan faktor yang dapat diwariskan sebagai dasar tumbuh kembang. Faktor genetik meliputi penciptaan, jenis kelamin, ras dan etnis. Faktor ini dapat ditentukan oleh kepadatan normal, kecepatan pembelahan telur, tingkat kepekaan jaringan terhadap stimulasi, masa remaja, dan pertumbuhan tulang terhambat.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini dapat mencakup faktor prenatal, post *partum*, dan *hormonal*. Faktor prenatal adalah lingkungan rahim dari kehamilan sampai kelahiran, termasuk menyusui selama kehamilan, posisi janin, penggunaan narkoba, alkohol atau kebiasaan merokok. Faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan anak setelah lahir antara lain lingkungan, sosial, ekonomi, dan budaya keluarga. Gizi dan kedudukan anak dalam keluarga serta kesehatannya.

c. Faktor *hormonal*

Secara khusus, faktor-faktor yang berperan penting dalam perkembangan anak. *Somatotropin* (Hormon Pertumbuhan) memainkan peran alami dalam mempengaruhi perawakan dengan merangsang proliferasi *kondrosit* dan sistem kerangka. Hormon tiroid merangsang metabolisme tubuh, dan *glukokortikoid* merangsang pertumbuhan sel interstisial di testis untuk menghasilkan testosteron dan ovarium menghasilkan hormon estrogen,

yang merangsang pertumbuhan seksual pada pria dan wanita, tergantung pada peran hormon tersebut lakukan (Hedayat, 2009).

2.2 Konsep Perkembangan Motorik Kasar

2.2.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan, untuk menunjang kecerdasan anak di bidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. Perkembangan motorik sangat berhubungan pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak (Febrialismanto, 2018). Perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga setiap gerakan sederhana apa pun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Sugden (2018) menjelaskan bahwa, *Motor development is a change and is lifelong, Changes that occur include: Addition, Substitution, Modification, Inclusion and Mediation.* Perkembangan motorik adalah perubahan dan seumur hidup, perubahan yang terjadi meliputi: penambahan, pergantian, modifikasi, inklusi, mediasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan bahwa motorik berkaitan dengan penggerak. Menurut Rahyudi (2018) menjelaskan teori gerak adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia. Gerak mengacu pada sesuatu yang dapat diamati dalam perubahan letak beberapa

bagian tubuh, gerakan adalah tindakan puncak yang menjadi dasar proses motorik (Nugraha, 2019).

Jenis motorik terbagi menjadi 2 bagian salah satunya terdapat motorik kasar. Pendapat dari Payne dan Isaacs (2016) dalam Maulidiyah (2018), mendefinisikan *Gross movement are primarily controlled by the large muscles or muscle groups. One relatively large muscle group, for example, is in upper leg. These muscles are integral in producing an array of movements, such as walking, running and skipping.* Menurut (Putra, 2019) motorik kasar adalah bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Menurut Siti Aisyah (2020) Motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh, kegiatan yang menggunakan otot inti seperti lengan dan kaki, aktivitas dari motorik kasar dalam indikator penelitian ini berupa berjalan, melompat dan berlari. Pendapat lain dari Hidayanti (2018) motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar seperti jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang bola, dan lain-lain (Setyawan, 2019). Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat

duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. (Khairun nisa, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik adalah menggambarkan perkembangan gerak yang berkembang dimasa usia perkembangan anak sesuai dengan kematangan saraf dan otot. Jenis motorik terbagi menjadi 2 salah satunya terdapat motorik kasar adalah gerakan jasmaniah yang menggunakan otot-otot besar seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot bahu, otot punggung dan otot perut. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang (Febrialismanto, 2018).

2.2.2 Dasar Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar

Dasar hukum mengembangkan kemampuan motorik yang pertama adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan

tanggung jawab”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 ayat 1 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjadi dasar pengembangan kemampuan motorik kasar yang kedua yang berbunyi “Struktur kurikulum TK memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”.

2.2.3 Tujuan Mengembangkan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar anak usia dini memiliki beberapa tujuan. Menurut Dirjen Olahraga (Hakim, 2018) tujuannya adalah mampu meningkatkan kemampuan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, dan mampu berperilaku disiplin, jujur sportif. Tujuan lainnya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motorik anak kelak (Departemen Pendidikan Nasional, 2020).

Penjelasan tentang tujuan pengembangan motorik di atas disimpulkan bahwa pengembangan motorik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dan berkembang sesuai tahapnya agar anak dapat mengontrol dan

mengelola kemampuan motoriknya khususnya pada motorik kasar. Anak perlu diberikan stimulus perkembangan motorik dengan berbagai macam kegiatan baik di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengembangkan motorik kasar anak.

2.2.4 Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien. Pengembangan motorik kasar sangat penting dilakukan, menurut Depdiknas (2020) fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK adalah:

- a) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak.
- b) Membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.
- c) Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- d) Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar.
- e) Meningkatkan perkembangan sosial.
- f) Menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Ratna (2018) mengatakan bahwa saat anak mulai masuk TK, anak mulai bergaul dengan teman sebayanya sehingga anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain aktif bersama temannya, perkembangan yang dialami anak akan mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak dan

bermain, sehingga perkembangan motorik memiliki fungsi perkembangan bagi anak. Ratna (2018) juga menjelaskan pertumbuhan fisik anak juga akan mempengaruhi cara pandang terhadap diri sendiri, hal ini dikarenakan anak memiliki kecenderungan untuk membandingkan apa yang terlihat pada dirinya sendiri dengan anak lain yang sebaya. Pertumbuhan fisik anak yang mudah terlihat adalah ukuran tubuhnya, seperti tinggi badan, berat badan dan proporsi tubuhnya.

2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Rahyubi (2018), menyebutkan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar antara lain perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, bakat dan potensi, Stimulasi perkembangan motorik kasar. Pendapat lain dari (Farida, 2018) menyatakan bahwa sistem syaraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan gerak selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak motorik kasar. Sejalan dengan pendapat Sudjiono, Izzaty (2005:10) menyebutkan faktor keturunan, faktor lingkungan, kajian medik dan psikologi perkembangan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Faktor tersebut di antaranya faktor hereditas atau keturunan (sistem saraf, kondisi fisik, bakat dan potensi), Stimulasi perkembangan motorik kasar, faktor lingkungan (motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis), faktor usia dan jenis kelamin

2.2.6 Jenis Kemampuan Motorik Kasar

Gerak motorik kasar anak terdapat banyak variasi bentuknya mulai dari berjalan, meloncat, lari, dan sebagainya. Menurut Gallahue, Ozmun, dan Goodway (Bakhtiar, 2018) jenis kemampuan motorik kasar terbagi dua bentuk yaitu *lokomotor* dan objek kontrol. *Lokomotor* adalah gerak yang memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain. Gerakan *lokomotor* antara lain lari, lari kencang, melompat, meluncur. Objek kontrol merupakan gerakan manipulasi objek, contohnya lemparan senjata, memukul bola, melempar bola, menangkap bola.

Jenis motorik kasar menurut Samsudin (Nur, 2019) terdapat 3 jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam kegiatan motorik antara lain:

a) Gerak *Lokomotor*

Gerak *lokomotor* adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Contoh dari gerak *lokomotor* adalah

melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, berguling, meluncur.

b) Gerak Non *lokomotor*

Gerak non *lokomotor* adalah gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Contoh gerakan non *lokomotor* adalah menekuk, mengayun, bergoyang, mengangkat, membelokkan badan, mendorong dan keseimbangan.

c) Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerakan yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda lainnya.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis motorik kasar terbagi menjadi 3 antara lain gerakan *lokomotor*, non *lokomotor*, dan manipulatif atau dapat disebut dengan gerakan objek kontrol. Pendapat dari Sahara dalam (Wulan, 2019) gerak *lokomotor* merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari pada usia TK antara lain berjalan, meloncat, melompat. Sejalan dengan Sahara, menurut Mahendra (2019) gerak *lokomotor* penting bagi anak karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional. Pendapat dari Hendra (2019) gerak manipulatif mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada cabang olahraga yang menuntut melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badannya

secara lebih terampil seperti sepak bola, bola kasti, bola voli. Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memilih mengembangkan gerak *lokomotor* yang merupakan fondasi yang harus dipelajari di TK dan gerak manipulatif yang mempunyai peran penting dalam cabang olahraga seperti sepak bola. Gerak *lokomotor* yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain berjalan, melompat, meloncat, sedangkan manipulatif antara lain melempar, menangkap, memasukkan, menggiring bola.

2.2.7 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Setiap individu pada dasarnya berbeda perkembangan motorik kasarnya tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasai oleh anak. Menurut Sujiono (2018) mengemukakan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, ketepatan, kelentukan, koordinasi, keseimbangan. Pendapat lain dari Mutohir dan Gusril (dalam Farida, 2018) menyebutkan unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain:

a) Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki sejak dini agar anak dapat melakukan aktivitas seperti berlari, mendorong, memanjat.

b) Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contohnya adalah anak dalam

melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.

c) Kecepatan

Kecepatan adalah sebagai kemampuan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Contohnya adalah berapa jauh yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh maka semakin tinggi kecepatan anak.

d) Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

e) Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, ketepatan, kelenturan merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Setiap unsur di atas dipastikan ada dalam perkembangan motorik kasar bagi anak, hanya saja waktu yang mengoptimalkan perkembangan motorik kasar tersebut. Oleh karena itu, tugas pendidik sangat berpengaruh dalam memaksimalkan setiap unsur motorik kasar supaya dapat mendukung perkembangan motorik kasar yang sempurna.

2.2.8 Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

- a) Adapun karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun Menurut Sujiono menyatakan bahwa, “karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu :
- 1) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik
 - 2) Berdiri dengan satu kaki, menguasai keseimbangan, berdiri di atas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki
 - 3) Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki
 - 4) Melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- b) Adapun karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun menurut KEMENDIKBUD no. 146 Ayat 1 tahun 2014 (kurikulum tingkat satuan pendidikan)
- 1) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan
 - 2) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat , meloncat berlari secara terkoordinasi
 - 3) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melempar sesuatu secara terarah

- 4) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat
- 5) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan kegiatan antisipasi (misal: permainan bola)
- 6) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menendang bola secara terarah .

2.3 Konsep Bermain

2.3.1 Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Parten, dalam Dockett dan Fleer, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi (Mujib, 2019). Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini (Fadlillah, 2017). Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan

mengembangkan kreativitas anak (Thobroni & Mumtaz, 2019) Kegiatan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain, yaitu sebagai berikut :

- a) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- b) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- c) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- e) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang
- f) bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain (Mujib, 2019).

Kegiatan bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya, dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan

permainan dengan alat (balok, bola dan sebagainya) dan drama (Wiyani & Barnawi, 2018).

Salah satu cara menstimulasi perkembangan anak adalah dengan bermain meskipun sebagian orang tua berpendapat bahwa salah satu cara menjadi pintar adalah dengan belajar (Thobroni & Mumtaz, 2019). Piaget melihat bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh medium yang mendorong perkembangan kognitif anak.

Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan (Santrock, 2020). Vygotsky juga percaya bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif. Vygotsky terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan. Daniel berlyne menggambarkan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita miliki semua.

2.3.2 Tujuan bermain

Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh ketrampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang (Mujib, 2011:272). Agus Mahendra, salah seorang pengajar di universitas terbuka, menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah

melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan (Thobroni & Mumtaz, 2011:5-6).

Sebagaimana sifatnya, anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya. Anak yang terbangkit semangatnya akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya.

2.3.3 Manfaat bermain

Bermain mempunyai berbagai manfaat. Manfaat bermain bagi anak itu mencakup beberapa aspek berikut ini (Suyadi, 2010:192):

- a) Aspek fisik: dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat anak menjadi sehat.
- b) Aspek perkembangan motorik kasar dan halus: hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- c) Aspek sosial: anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak.
- d) Aspek bahasa: anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.

- e) Aspek emosi dan kepribadian: melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f) Aspek kognitif: pengetahuan yang di dapat akan bertambah luas dan daya nalar anak juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa anak dan peningkatan daya ingat anak.

2.3.4 Karakteristik bermain

Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya. Baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Ada lima karakteristik bermain (Zaviera, 2012:15) yaitu:

- a) Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- b) Bermain didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi, anak melakukan kegiatan tersebut atas kemauannya sendiri.
- c) Bermain sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.

- d) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- e) Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain. Seperti kemampuan kreativitas, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

2.4 Permainan Ular Tangga

2.4.1 Pengertian Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “*Start*” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan di atas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “*Finish*” (Sugiwati, 2018).

Menurut Francisca (2018) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau

lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain (Intan Yufitasari, 2018).

Mekanisme cara memainkan permainan ini diawali dari bidak kotak pertama (kotak angka 1) yang terdapat di sudut kiri bawah. Untuk memulainya anak-anak yang memainkannya secara bergiliran harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menjalankan bidak mereka masing-masing. Dan hal ini harus dilakukan terlebih dahulu atau setiap kali anak-anak hendak memindahkan bidak, sebab bidak dijalankan sesuai jumlah mata dadu yang muncul saat dilemparkan. Dengan jumlah mata dadu tersebut, bidak bisa naik secara perlahan dan bahkan bisa langsung ke kotak atas atau jatuh ke kotak bawah. Maksudnya apabila mendarat di bawah tangga bidak dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, sebaliknya jika mendarat di bidak bergambar ujung ekor maka bidak harus turun ke kotak ujung kepala ular. Apabila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari hasil lemparan-lemparan dadu gilirannya maka pemain tersebut mendapatkan giliran melempar dadu sekali lagi. Jika selain mendapatkan angka 6 maka giliran jatuh ke pemain berikutnya. Adapun pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali atau terlebih dahulu sampai pada kotak terakhir (kotak nomor 20).

Permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak usia 4-5 tahun dengan tujuan untuk menstimulus atau merangsang perkembangan anak diantaranya perkembangan motorik kasar, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial

anak. Jadi secara tidak langsung anak yang memainkan permainan ular tangga secara tidak langsung sudah mengembangkan kemampuan motorik kasar, bahasa dan sosialnya.

2.4.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2018) bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman, (2018) menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a) Adanya pemain-pemain.
- b) Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c) Adanya aturan-aturan main.
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut Indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, (2018) bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sehubungan dengan hal tersebut, alat permainan ular tangga Alat dan bahan yang digunakan yakni papan ular tangga yang terbuat dari *banner* dengan ukuran 2,5 x 3m untuk setiap kotak ukuran 60 cm x 60 cm dengan jumlah kotak 20 yang terdiri dari satu kotak bertuliskan “mulai” dan satu kotak bertuliskan “selesai” dan masing-masing kotak memiliki perintah atau aturan bermain sesuai kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) , terdapat 3 gambar tangga dan 3 ular di beberapa kotak yang lain. Ular tangga dilengkapi dengan dadu yang berukuran 20cm x 20cm yang terbuat dari bahan flanel yang diisi dengan dakron. Permainan ini bisa dimainkan di dalam ruangan yang agak luas dan di luar ruangan seperti lapangan dan halaman depan rumah bisa dikondisikan sesuai keadaan. Hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini sangat memuaskan. Hasil validasi materi yaitu memiliki kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil dari validasi media ialah memiliki kategori validasi “sangat layak”. Kedua hasil kategori validasi menunjukkan “sangat layak”, oleh karena itu pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini tentu sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 Tahun (Rismadani, 2022:57).

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih, adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

Cara mainnya dilakukan berkelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) permainan paling sedikit diikuti oleh dua anak dan maksimal 4 anak, 2) Pembimbing menyebutkan nama alat-alatnya, 3) Pembimbing menyampaikan tata tertib bermain, 4) anak yang pertama mendapat giliran akan mengocok dan melemparkan dadu, 5) anak menjalankan anak dadu sesuai dengan perintah yang ada pada titik titik dadu, misal titik dua maka akan menjalankan dadu dari START dua langkah ke kanan sesuai urutan angka, 6) permainan dilakukan secara bergantian, 7) langkah anak dadu selanjutnya mengikuti pada capaian langkah anak dadu sebelumnya, 8) pemenang yang berhasil adalah pemain yang pertama kali selamat langkah anak dadunya di angka 20 yaitu finish. (Rismadani, 2022:57). Pemenang mendapatkan reward.



Gambar 2.1 Pengembangan 1



Gambar 2.2 Pengembangan 2

2.4.3 Manfaat Permainan Ular Tangga

Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan

menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu (Sri Redjeki, 2018).

Adapun manfaat dari permainan tradisional ular tangga ialah:

- a) Meningkatkan motorik kasar anak karena anak dapat menggerakkan otot-otot besarnya seperti melakukan gerakan meloncat, melompat, berlari, bergelayutan, menendang, melempar, menangkap dari permainan tradisional ular tangga ini otot terlatih melakukan indikator secara efektif
- b) Tubuh anak lebih lentur
- c) Banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan motorik kasar yang baru dipelajarinya

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional anak, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap anak mengenai peraturan.

Manfaat permainan tradisional ular tangga menurut (Kairrun Nisa, 2022) , pertama menyenangkan bagi anak anak, kedua Latihan mental kerja keras anak loncat di berbagai kotak yang ada pada permainan untuk

memenangkan permainan, ketiga anak bisa bermain ular tangga raksasa jadi melatih ketelitiannya pada posisi dengan indicator yang didapatkan pada kotak tersebut yang berisi anjuran melompat, meloncat, melempar, menendang, menangkap, bergelayutan dengan beberapa kali permainan, Keempat melatih aspek perkembangan motorik kasar anak. Hal ini sangat membantu dalam membangun otot yang kuat , otot yang sehat, dan fisik serta mengembangkan kecerdasan motoric kasar pada anak, kelima untuk melatih keberanian dan melatih kemampuan anak dalam mengambil keputusan, keenam untuk menciptakan perasaan emosi positif pada anak, ketujuh untuk menjadi sarana anak untuk berinteraksi dengan teman mainnya, kedelapan untuk mengembangkan sportifitas dan kejujuran untuk anak, Hal ini tercapai ketika mencapai pada akhir permainan di finish angka ke 20 pada kotak ular tangga (Khairrun Nisa,2022)

2.4.4 Keunggulan dan Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Mulyati keunggulan permainan ular tangga antara lain: Menciptakan suasana pembelajaran yang *fun*, lebih merangsang anak dalam melakukan aktivitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreativitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab (Sri Redjeki, 2018).

Permainan tradisional ular tangga menghadirkan rasa senang dan situasi bermain yang menyenangkan. Rasa senang anak-anak yang sedang memainkan

permainan tradisional ular tangga dibuktikan dengan ketertarikan mereka dalam memainkannya. Mereka tampak serius, konsentrasi dan sulit dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi seperti ini muncul karena anak merasa nyaman dan menikmati permainannya.. Rasa senang nampak ketika berhasil naik tangga dan tiba tiba turun tangga atau naik lagi sampai benar benar selamat dan tidak dikesankan menjadi kegiatan yang membosankan dan beban (Sari, 2020).

Keunggulan lain dari permainan Ular Tangga :

- a) Pada permainan ini mampu melatih kesabaran anak karena mengantre menunggu giliran
- b) Melatih motorik kasar anak saat melakukan indikator yang diberikan
- c) Melatih kerja sama
- d) Memotivasi anak agar terus semangat dalam belajar

Kelebihan permainan ular tangga yakni bisa membangun sikap juga keterampilan anak melalui kerjasama.

Adapun kelebihanya yaitu:

- a) adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain;
- b) selanjutnya ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- c) ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran;

- d) tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana;
- e) siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran;
- f) ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial (Siswanto, 2021).

2.4.5 Aturan dan Langkah – Langkah Bermain Ular Tangga

- a) Siapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu
- b) Semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor
- c) Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama
- d) Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- e) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak/pionnya sesuai angka perolehan terakhir
- f) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka

- g) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti
- h) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finis pada angka 20 (Siti Putri, 2018).

Dalam permainan ini juga ditentukan jalan yang harus dilalui angka 1-20 sehingga anak lebih banyak belajar dan mengembangkan konsep angka, selain itu berkembang pula konsep-konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya melalui atribut permainan. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain (Siti Putri, 2018).

Adapun tata cara pelaksanaan permainan dalam memainkan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga, sebagai berikut:

- a) Menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu.
- b) Memperlihatkan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga yang akan digunakan dalam melakukan pembelajaran fisik motorik kasar.
- c) Melakukan tanya jawab antara guru (pemandu permainan) dengan anak tentang angka, gambar-gambar serta warna yang tertera di dalam kotak-kotak permainan.
- d) Menyebutkan apa saja yang akan dipelajari meliputi fisik motorik kasar.
- e) Menjelaskan cara menggunakan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga, yaitu: menjelaskan serta mencontohkan gerakan melempar dadu dan lompatan dari masing-masing kotak ke kotak lainnya sesuai dengan angka

yang didapatkan saat melempar dadu. Melompat dimulai dari kotak start/mulai. Setelah sampai di kotak tujuan mencontohkan kembali perintah permainan, seperti: Melompat seperti kucing, Melempar bola ke dalam Box, menendang bola ke gawang, berlari di tempat sampai hitungan ke 10, Bergelayutan seperti monyet dan lain sebagainya. Di dalam kotak juga tersedia gambar/symbol tangga sebagai penanda bahwa pemain/anak mendapatkan bonus naik ke kotak selanjutnya, dan ada gambar/symbol ular sebagai penanda anak harus turun ke kotak sebelumnya. Begitu seterusnya sampai anak ke kotak finis/akhir. (Rismadani, 2022:57).

2.4.6 Penilaian Pencapaian Perkembangan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dalam Permainan Tradisional Ular Tangga

Adapun Penilaian-penilaian Pencapaian Perkembangan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dalam Permainan Tradisional Ular Tangga:

- a) BB (Belum Berkembang): Bila mana anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, seperti belum seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat jatuh maupun oleng, anak belum bisa membedakan meloncat dan melompat, anak ketika melempar belum terarah, menangkap bola belum tepat, menendang bola tidak adanya ayunan kaki dengan tepat, belum bisa membedakan bergelayutan menggantung, dari sini anak membutuhkan bantuan arahan dan bimbingan

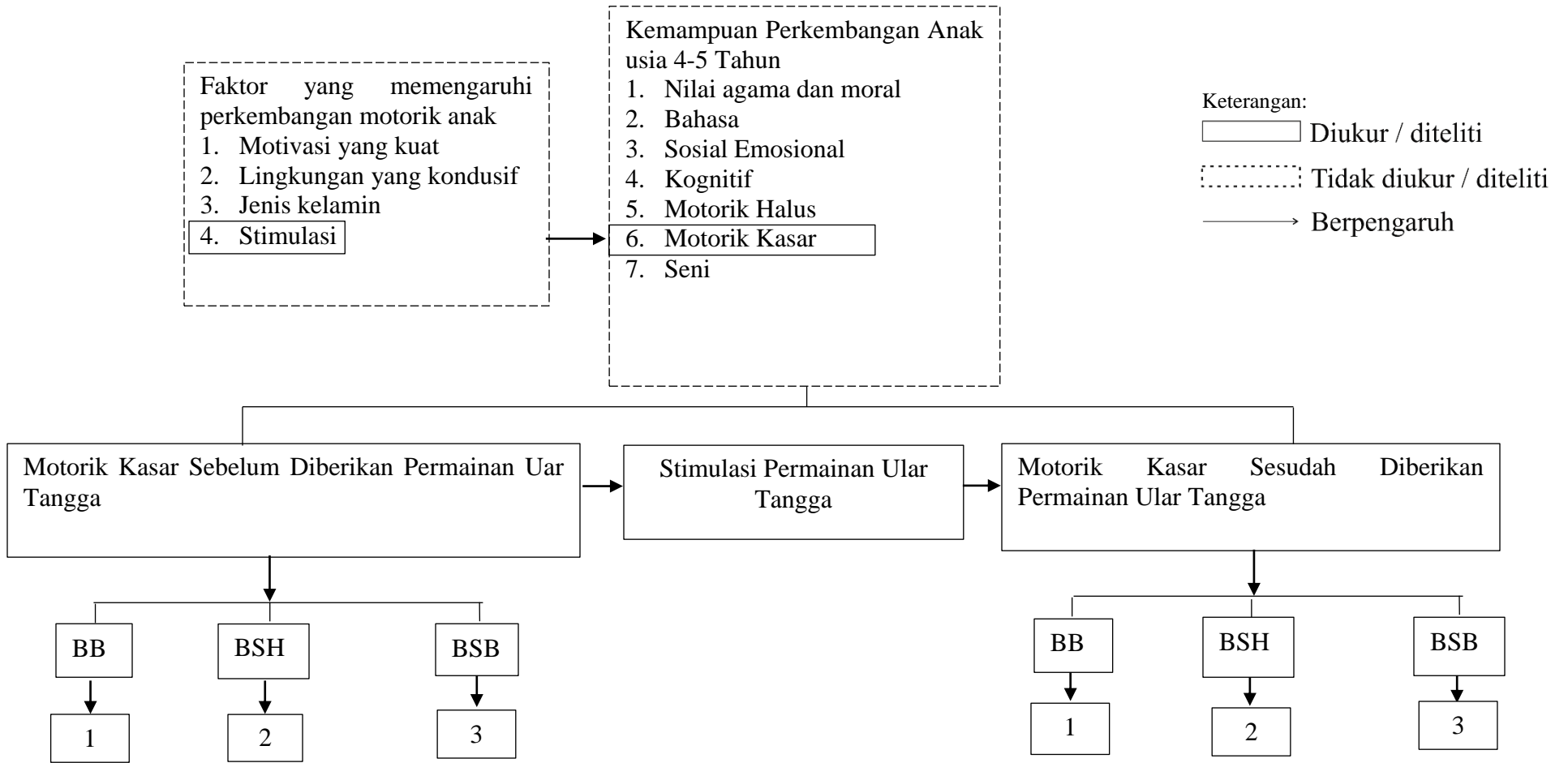
dari guru untuk mencapai indikator dan penilaian yang diharapkan menuju ke BSH dan BSB.

- b) BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Bila anak sudah dapat melakukannya mulai mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, misalnya mulai seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat jarang jatuh maupun oleng, anak mulai bisa membedakan meloncat dan melompat, anak ketika melempar mulai sering terarah, menangkap bola sudah mulai tepat, menendang bola tidak adanya ayunan kaki dengan tepat, mulai bisa membedakan bergelayutan dan menggantung, dari sini anak sudah mulai konsisten dan mandiri tanpa adanya bantuan dari guru anak sudah terdapat peningkatan kemampuan untuk mencapai indikator dengan nilai BSH dan anak diharapkan mencapai penilaian BSB untuk lebih konsisten dalam mencapai enam indikator tersebut.
- c) BSB (Berkembang Sangat Baik): Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan, misalnya sudah seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat tidak jatuh, anak sudah bisa membedakan meloncat dan melompat, anak ketika melempar sudah terarah, menangkap bola dengan tepat, menendang bola adanya ayunan kaki dengan tepat, sudah bisa membedakan bergelayutan dan

menggantung, dari sini anak mampu mencapai indikator sesuai yang diharapkan yaitu BSH yang mana anak sudah mandiri dan konsisten sehingga dapat membantu temannya yang belum mencapai penilaian ini.

2.5 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep adalah hubungan antara konsep yang dibangun berdasarkan hasil-hasil studi empiris terdahulu sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Konsep merupakan abstraksi yang terbentuk oleh generalisasi dari hal-hal yang khusus (Zakariah et al., 2020).



Gambar 2.5 Kerangka Konsep Perbedaan Motorik Kasar Anak Tk Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Diberikan Stimulasi Permainan Ular Tangga Di TK As Syariah Rambipuji Jember Di TK As Syariah Rambipuji Jember

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya (Sugiyono, 2018). Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis yang diajukan dalam penulisan penelitian ini adalah :

H_a : Ada Perbedaan Motorik Kasar Anak Tk Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Diberikan Stimulasi Permainan Ular Tangga Di TK As Syariah Rambipuji Jember dengan nilai signifikan 2-tailed sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_a diterima