

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SONDA GANDA MODIFIKASI PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AL-HASANAH

**Khusna Mardhiyah  
Mas'udah**

Prodi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
Jln. Teratai No. 4 Surabaya (khusna.mardhiyah91@gmail.com).(masudah@gmail.com)

**Abstract :** *There are 65% children in Al-Hasanah Playgroup that can't did jump motion and throw like their age stages. That's why researcher are using sonda ganda modification in order to increase children gross motoric with using class action method and the result from the research show some improvement from the 1<sup>st</sup> cycle to 2<sup>nd</sup> are 21,5%.*

**Keywords:** *gross motoric, sonda ganda modification game*

**Abstrak :** KB Al-Hasanah terdapat 65% belum mampu melakukan gerakan melompat dan melempar sesuai tahap usianya. Oleh karena diberi penerapan permainan sonda ganda modifikasi dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dan hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus dua 21.5%.

**Kata Kunci:** motorik kasar, permainan sonda ganda modifikasi

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan halus. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, seperti gerakan meloncat, melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, melempar, menangkap, dan sebagainya.

Menurut Fridani, dkk (2013:2.4) keterampilan gerakan motorik kasar

adalah gerakan yang menggunakan sebagian besar tubuh seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, dan lain sebagainya

Perkembangan motorik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Meningkatkan keterampilan motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak, yang akan sangat berguna bagi kehidupan anak di masa depan.

Berdasarkan observasi awal pada bulan September tahun ajaran 2014/2015, kemampuan motorik kasar khususnya dalam gerakan melompat pada anak usia 4 – 5 tahun di kelompok

Bermain Al-Hasanah belum mampu atau belum mencapai indikator sesuai dengan tahapan usianya. Dari 14 anak usia 4 – 5 tahun, 5 anak (sekitar 35%) diantaranya sudah mampu melakukan gerakan melompat 4 – 6 kali dengan satu kaki sedangkan 9 anak (sekitar 65%) belum mampu melakukan gerakan melompat 4 – 6 kali dengan 1 kaki. Hal ini ditandai dengan anak belum mampu melompat dengan satu kaki ataupun dua kaki pada jarak 30 cm dan anak belum mampu melompat beberapa kali dengan 1 kaki.

Kondisi ini disebabkan karena kurangnya motivasi anak dalam mencoba melakukan gerakan melompat, pemilihan metode yang kurang sesuai dan kurang merangsang anak dalam penyampaian kegiatan melompat, sehingga anak cenderung mencari pengalihan perhatian dengan melompat mengganggu teman-temannya, dan juga karena pemilihan area yang kurang tepat.

Oleh karena itu, dipilih salah satu permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan saat ini, yakni permainan sonda. Permainan sonda yang digunakan adalah permainan sonda ganda modifikasi. Permainan ini dipilih karena dapat melatih kemampuan motorik kasar anak terutama dalam gerakan melompat dan melempar, anak juga akan semakin sehat karena anak banyak bergerak, lebih percaya diri dan mandiri karena dapat bermain bersama teman-teman dan melatih kekompakan karena permainan ini dimainkan berkelompok

masing-masing kelompok 2 anak. Selain itu, penggunaan permainan ini bertujuan agar permainan ini tetap lestari walaupun sudah memasuki zaman kecanggihan teknologi. Dari uraian permasalahan di atas dapat dijadikan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sonda ganda modifikasi pada Kelompok Bermain Al-Hasanah Sajen, Pacet, Mojokerto?. 2) Bagaimana tingkat efektivitas penerapan permainan sonda ganda modifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok Bermain Al-Hasanah Sajen, Pacet, Mojokerto?

Tujuan penelitian sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sonda ganda modifikasi pada Kelompok Bermain Al-Hasanah Sajen, Pacet, Mojokerto. 2) Untuk mendeskripsikan tingkat efektivitas penerapan permainan sonda ganda modifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok Bermain Al-Hasanah Sajen, Pacet, Mojokerto

Sonda adalah permainan yang umumnya dimainkan oleh anak dengan pola gambar berbentuk kotak-kotak berpalang dibuat di tanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak

yang berisi pecahan genting tidak boleh diinjak. Pemain berganti jika menginjak garis kotak atau bagian luar kotak dan jika melempar pecahan genting tidak tepat pada petak (Mini:14-16).

Menurut Prana (2010:53), bentuk permainan sonda ganda modifikasi yang digunakan adalah petak berbentuk segiempat dengan ukuran 50 x 50 cm sebanyak 12 petak, petak bertanda 1 jejak kaki untuk melompat 1 kaki dan bertanda 2 jejak kaki untuk melompat 2 kaki.

Oleh karena itu, pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan sonda ganda modifikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada bidang pengembangan kemampuan motorik kasar. Maka penelitian ini berjudul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sonda Ganda Modifikasi pada Kelompok Bermain Al-Hasanah Desa Sajen Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

## **METODE**

Penelitian meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sonda ganda modifikasi ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani dan Wihardit, 2011:1.4).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian menurut Wardhani dan Wihardit (2011:2.4), dijelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas karena adanya kesadaran sebagai pendidik bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan. Sehingga penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang sesuai, karena kunci utama penelitian tindakan kelas adalah adanya tindakan yang dilakukan berulang-ulang oleh guru dalam rangka mencapai perbaikan pembelajaran yang diinginkan.

Subjek penelitian adalah anak-anak Kelompok Bermain Al-Hasanah tahun ajaran 2014/2015 dengan rincian, kelompok usia 4-5 tahun, jumlah 14 anak, 4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, bertempat di Kelompok Bermain Al-Hasanah Dusun Sajen Desa Sajen Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi efektivitas penerapan permainan sonda ganda modifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar dan indikator keberhasilan. Penelitian ini dikatakan

tuntas apabila anak memperoleh nilai minimal bintang tiga pada setiap indikator dan penelitian ini dikatakan berhasil jika persentasi banyaknya anak yang memperoleh nilai minimal bintang tiga adalah 75%.

Analisis data merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Analisis data sangat penting dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga untuk memperoleh respon anak terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas anak selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian kriteria yang ditetapkan. Data yang akan dianalisis meliputi : data hasil observasi dan data hasil penilaian motorik kasar anak dalam melompat dan melempar.

## **HASIL**

Berdasarkan observasi awal pada bulan September tahun ajaran 2014/2015, kemampuan motorik kasar khususnya dalam gerakan melompat pada anak usia 4 – 5 tahun di kelompok Bermain Al-Hasanah belum mampu

atau belum mencapai indikator sesuai dengan tahapan usianya. Dari 14 anak usia 4 – 5 tahun, 5 anak (sekitar 35%) diantaranya sudah mampu melakukan gerakan melompat 4 – 6 kali dengan satu kaki sedangkan 9 anak (sekitar 65%) belum mampu melakukan gerakan melompat 4 – 6 kali dengan 1 kaki. Hal ini ditandai dengan anak belum mampu melompat dengan satu kaki ataupun dua kaki pada jarak 30 cm dan anak belum mampu melompat beberapa kali dengan 1 kaki. Pelaksanaan proses belajar pada siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 1 hari. Dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut: Merencanakan dengan membuat RKM, RKH dan RPP untuk 2 kali pertemuan (hari Senin dan Selasa tanggal 24 dan 25 Nopember 2014), menyiapkan peralatan main: petak sonda ganda modifikasi, uang koin, gambar jejak kaki, kegiatan dilaksanakan pada kegiatan awal dengan alokasi waktu 45 menit dan membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran.

Pada setiap pertemuan guru menyambut kedatangan anak. Setelah bel berbunyi anak-anak didampingi guru berbaris di halaman sambil bersyahadat dan do'a masuk kelas. Kemudian guru mengajak anak melingkar di dalam kelas untuk salam dan bernyanyi bersama dilanjutkan dengan kegiatan berdoa sebelum belajar. Guru menyapa kehadiran anak dengan presensi. Dalam kegiatan main



pagi guru mengajak 14 anak usia 4-5 tahun untuk bermain sonda ganda modifikasi. Guru mengenalkan permainan dan menjelaskan cara main sonda ganda modifikasi. Pada pertemuan 1 anak diajak untuk memainkan permainan sonda ganda modifikasi dengan peraturan yang sudah ditentukan yakni menggunakan koin sebagai gico, dilakukan 2 anak bersamaan dan melompat pada setiap petak menggunakan 2 kaki sebagai pengenalan alur sonda ganda modifikasi. Guru juga memberi gambar jejak kaki sebagai tanda alur petak yang harus dilompati anak. Sedangkan pada pertemuan 2 anak diajak untuk memainkan permainan sonda ganda modifikasi dengan peraturan yang sudah ditentukan yakni menggunakan koin sebagai gico, dilakukan 2 anak secara bersamaan dan melompat pada setiap petak menggunakan 1 kaki saja sebagai tahapan selanjutnya setelah melompat menggunakan 2 kaki dan sebagai pemantapan pengenalan alur sonda ganda modifikasi. Guru memberi gambar jejak kaki sebagai tanda alur petak yang harus dilompati anak.

Guru menilai setiap aktivitas anak yang sesuai dengan aspek perkembangan yang telah ditentukan dalam lembar observasi aktivitas anak dan menilai perkembangan kemampuan motorik kasar dalam lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.

Proses pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik di KB Al-Hasanah Sajen Pacet

Mojokerto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dalam beberapa hal, yaitu mengamati peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat dan melempar dan mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tindakan dari data hasil observasi ini menggunakan kriteria belajar tuntas. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila anak memperoleh nilai minimal bintang tiga pada setiap indikator dan penelitian ini dikatakan berhasil jika persentasi banyaknya anak yang memperoleh nilai minimal bintang tiga adalah 75%.

Dari tindakan yang dilakukan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2, dapat diketahui bahwa jumlah prosentase pada nilai minimal yakni bintang 3 belum mencapai angka indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil observasi aktivitas anak dan kemampuan motorik kasar anak selama 2 pertemuan menunjukkan bahwa anak yang berhasil mencapai nilai minimal dalam penelitian ini masih berada pada rentang 40%-50%. Hal ini dikarenakan anak masih kurang memahami permainan sonda ganda modifikasi dan kurang kesempatan untuk mencoba permainan ini. Oleh karena itu, pada siklus II penjelasan tentang permainan sonda ganda modifikasi akan lebih diperjelas lagi dan anak akan diberi kesempatan mencoba 2 kali. Semakin paham anak pada suatu materi maka akan semakin mudah anak untuk melakukannya. Pelaksanaan proses belajar pada siklus II dilaksanakan

selama 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 1 hari. Dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut: Merencanakan dengan membuat RKM, RKH dan RPP untuk 2 kali pertemuan (hari Rabu dan Kamis tanggal 26 dan 27 Nopember 2014), menyiapkan peralatan main: petak sonda ganda modifikasi, uang koin, gambar jejak kaki, kegiatan dilaksanakan pada kegiatan awal dengan alokasi waktu 45 menit dan membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap pertemuan guru menyambut kedatangan anak. Setelah bel berbunyi anak-anak didampingi guru berbaris di halaman sambil bersyahadat dan do'a masuk kelas. Kemudian guru mengajak anak melingkar di dalam kelas untuk salam dan bernyanyi bersama dilanjutkan dengan kegiatan berdoa sebelum belajar. Guru menyapa kehadiran anak dengan presensi.

Dalam kegiatan main pagi guru mengajak 14 anak usia 4-5 tahun untuk bermain sonda ganda modifikasi. Guru menjelaskan kembali cara main sonda ganda modifikasi. Pada pertemuan 1 anak diajak untuk memainkan permainan sonda ganda modifikasi dengan peraturan yang sudah ditentukan yakni menggunakan koin sebagai gico, dilakukan 2 anak bersamaan dan melompat menggunakan 1 kaki pada petak pertama sampai petak kelima sedangkan pada petak keenam menggunakan 2 kaki. Sedangkan pada pertemuan 2 anak diajak untuk

memainkan permainan sonda ganda modifikasi dengan peraturan yang sudah ditentukan yakni menggunakan koin sebagai gico, dilakukan 2 anak bersamaan dan melompat menggunakan 1 kaki pada petak pertama sampai petak kelima sedangkan pada petak keenam menggunakan 2 kaki. Guru memberi gambar jejak kaki sebagai tanda alur petak yang harus dilompati anak. Guru memberi kesempatan bagi anak untuk mencoba sebanyak 2 kali untuk masing-masing kelompok. Guru menilai setiap aktivitas anak yang sesuai dengan aspek perkembangan yang telah ditentukan dalam lembar observasi aktivitas anak dan menilai perkembangan kemampuan motorik kasar dalam lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.

Dari tindakan yang dilakukan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2, dapat diketahui bahwa jumlah prosentase pada nilai minimal yakni bintang 3 sudah mencapai angka indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil observasi aktivitas anak dan kemampuan motorik anak selama 2 pertemuan menunjukkan bahwa anak yang berhasil mencapai nilai minimal dalam penelitian ini sudah berada pada rentang 60%-85%. Anak sudah memahami permainan sonda ganda modifikasi dan hafal langkah-langkah permainan sonda ganda modifikasi ini, karena anak-anak sering mencoba dan berlatih permainan ini. Hal ini didukung oleh penjelasan tentang permainan sonda ganda modifikasi

yang sudah diperjelas lagi. Anak sudah paham pada permainan sonda ganda modifikasi ini sehingga anak sudah dapat melakukan sesuai peraturan yang ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini dicukupkan sampai 2 siklus saja.

## **PEMBAHASAN**

Pada pembelajaran siklus I terdapat hal-hal yang harus dibenahi di antaranya dalam pengkondisian anak, menerangkan peraturan dan langkah-langkah permainan sonda ganda modifikasi yang kurang jelas, sehingga anak-anak kurang memahami permainan sonda ganda modifikasi dan mengikuti permainan sonda ganda modifikasi tanpa mengikuti peraturan dan langkah permainan sonda ganda modifikasi tersebut. Hasil observasi aktivitas anak dalam mengikuti permainan sonda ganda modifikasi di KB Al-Hasanah menunjukkan hasil belajar tuntas 49,4%. Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak dalam penerapan permainan sonda ganda modifikasi di KB Al-Hasanah menunjukkan hasil belajar tuntas 37%. Sehingga pada siklus I penelitian ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%.

Pada siklus II, beberapa kekurangan di siklus I diperbaiki untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Di antaranya memperjelas peraturan dan langkah-langkah permainan sonda ganda modifikasi dengan mencontohkan langsung cara bermain permainan sonda ganda modifikasi dan memberi 2 kali kesempatan mencoba

untuk setiap kelompok. Hasil observasi aktivitas anak dalam mengikuti permainan sonda ganda modifikasi di KB Al-Hasanah menunjukkan hasil belajar tuntas 78%. Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak dalam penerapan permainan sonda ganda modifikasi di KB Al-Hasanah menunjukkan hasil belajar tuntas 79%. Keberhasilan pembelajaran di siklus II menunjukkan bahwa siklus II boleh dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%. Hal ini dikarenakan anak sudah memahami permainan sonda ganda modifikasi dan dapat melakukan permainan beberapa kali sehingga anak mengalami peningkatan kemampuan menuju lebih baik walaupun belum mencapai bintang 4 secara keseluruhan.

Hal ini ditegaskan oleh Sujiono (2010:8.28), menyatakan bahwa beberapa permainan tradisional dari beberapa daerah sangat cocok untuk diangkat sebagai permainan kreatif yang dapat mengembangkan aspek fisik motorik anak. Misalnya, patah gunung, sledur, gobag sodor, sondah, dan sebagainya. Dengan sedikit modifikasi untuk dapat disesuaikan dengan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang relevan dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Engkle Kelompok Anak Usia 3 – 4 tahun di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya oleh peneliti Shinta Aristawati. Permainan tradisional engkle merupakan

permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan engkle di PPT Gembira di siklus I meningkat menjadi 70 % dan di siklus II 90 %. Hal ini dikarenakan anak-anak paham dengan intruksi guru, mampu melakukan permainan engkle dengan senang dan tidak takut lagi.

Perkembangan motorik anak yang terjadi secara optimal akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Meningkatkan keterampilan motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak, yang akan sangat berguna bagi kehidupan anak di masa depan.

Permainan sonda ganda modifikasi terbukti dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam gerakan melompat dan melempar, anak juga akan semakin sehat karena anak banyak bergerak, lebih percaya diri dan mandiri karena dapat bermain bersama teman-teman dan melatih kekompatan karena permainan ini dimainkan berkelompok masing-masing kelompok 2 anak. Selain itu, penggunaan permainan ini bertujuan agar permainan ini tetap lestari walaupun sudah memasuki zaman kecanggihan teknologi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan sonda ganda modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok bermain Al-Hasanah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sonda ganda modifikasi pada anak kelompok B KB Al-Hasanah Sajen Pacet Mojokerto dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan yang signifikan. Selama 2 siklus penelitian terjadi peningkatan sekitar 25% pada perolehan anak yang mendapat nilai bintang 3 dan 4 di setiap siklus. Pada siklus I perolehan hasil aktivitas dengan nilai bintang 3 dan 4 sebesar 49,4% meningkat menjadi 78% pada siklus II. Sehingga tercapai ketuntasan dalam observasi aktivitas anak diatas 75% sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sonda ganda modifikasi pada anak kelompok B KB Al-Hasanah Sajen Pacet Mojokerto dapat disimpulkan bahwa permainan sonda ganda modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam kegiatan melompat menggunakan 1 dan 2 kaki selama 4-6 kali dan dalam kegiatan melempar benda secara terarah dan tepat pada jarak tertentu.

Hal ini terbukti dengan meningkatnya prosentase jumlah anak yang memperoleh bintang 3 dan 4 telah mencapai indikator keberhasilan yang



sudah ditentukan. Dari tiga indikator yang ditentukan yakni melompat menggunakan 1 dan 2 kaki, melompat 4–6 kali dengan satu kaki dan melempar benda secara tepat dan terarah dengan jarak tertentu terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap indikator dalam setiap pertemuan. Pada siklus I prosentase ketuntasan untuk 3 indikator 37%, meningkat menjadi 79% sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 75 %.

#### SARAN

Untuk meningkatkan kemampuan motorik anak khususnya dalam kemampuan motorik kasar perlu digunakan permainan alternatif yang menyenangkan dan menarik minat anak, salah satunya seperti permainan sonda ganda modifikasi dan permainan tradisional yang lainnya. Karena sangat penting untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak untuk bekal di masa depan. Anak dengan perkembangan motorik yang baik akan menambah kepercayaan diri anak yang sangat baik untuk perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, perkembangan motorik kasar anak juga akan mengembangkan aspek fisiologis anak, anak akan menjadi semakin sehat dan terjaga kesehatan jantungnya karena anak terbiasa bergerak atau berolahraga, pernapasan dan sirkulasi darah juga akan lancar. Dalam proses pembelajaran guru diusahakan menggunakan variasi supaya anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam

pembelajaran sehingga anak menjadi bersemangat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amertawengrum, Indiyah Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Aristawati, Shinta. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engkle Kelompok Anak Usia 3-4 tahun di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya*.
- Fridani, Lara, dkk. 2013. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mini, Rose dkk. 2009. *Seri Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak: Petak Jongkok, Guncang Kaleng dan Engklek*. Jakarta: Indocamp.
- Sujiono, Bambang dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, I.G.A.K, Wihardit, Kuswaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.