

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK USIA PRASEKOLA 4-5 TAHUN
DI TK BARUNAWATI 3 SAMARINDA**

SKRIPSI



**DI SUSUN OLEH
EKA DINA MAHARANI
17111024110420**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FARMASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

2018

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan
Motorik Halus dan Motorik Kasar pada Anak Usia Prasekolah 4-5
Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



Di Susun Oleh

Eka Dina Maharani

17111024110420

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FARMASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

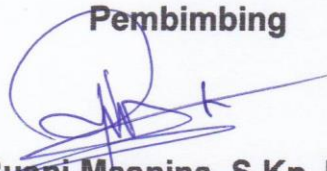
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH 4-5 TAHUN
DI TK BARUNAWATI 3SAMARINDA**

**SKRIPSI
DI SUSUN OLEH :**

**Eka Dina Maharani
17111024110439**

**Disetujui untuk diujikan
Pada tanggal, 03 Agustus 2018**

Pembimbing



**Rusni Masnina, S.Kp., MPH
NIDN. 1114027401**

**Mengetahui,
Koordinator Mata Ajar Skripsi**



**Ns. Bachtiar Safrudin, M. Kep., Sp.Kep. Kom
NIDN. 1112068002**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK USIA PRASEKOLA 4-5 TAHUN
DI TK BARUNAWATI 3 SAMARINDA**

SKRIPSI

DI SUSUN OLEH :

**Eka Dina Maharani
17111024110420**

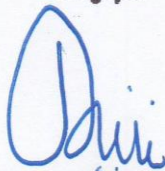
**Diseminarkan dan Diujikan
Pada tanggal, 03 Agustus 2018**

Penguji I



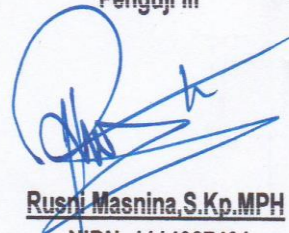
**Ns. Fatma Zulaikha M.Kep
NIDN. 1101038301**

Penguji II



**Ns.Dwi Rahmah Fitriani, S.Kep.,M.Kep
NIDN. 1119097601**

Penguji III



**Rusni Masnina, S.Kp.MPH
NIDN. 1114027401**

**Mengetahui,
Ketua
Program Studi Keperawatan**



**Ns. Dwi Rahmah Fitriani, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1119097601**

Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda

¹ Eka Dina Maharani ² Rusni Masnina

Intisari

Latar Belakang : Prasekolah merupakan anak yang berusia 36-71 bulan atau 3-6 tahun biasanya dapat disebut dengan anak usia dini. Masa ini disebut periode keemasan (*golden age*), dimana proses perkembangan anak meningkat secara pesat. Sehingga pemberian stimulasi permainan tradisional engklek dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak.

Tujuan : untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak pada usia prasekolah 4-5 tahun di Tk Barunawati 3 Samarinda.

Metode : penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden berjumlah 30 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian menggunakan teknik Permainan Tradisional Engklek dan lembar DDST. Analisis data penelitian menggunakan statistik non parametrik dengan Uji *Wilcoxon Signed Ranks*.

Hasil: Analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon* diperoleh pada perkembangan motorik halus di dapatkan hasil *p-value* $0.000 < \alpha (0.05)$ dapat dinyatakan hipotesis nol (H_0) ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang bermakna dari permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus anak.

Kesimpulan dan Saran : Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia prasekolah di Tk Barunawati 3 Samarinda. Diharapkan Tk meningkatkan permainan edukatif dalam menstimulus perkembangan anak.

Kata kunci : Prasekolah, engklek, motorik halus, motorik kasar

¹ Mahasiswa Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Dosen Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Effect of Hopscotch Tradisional Game to Soft Motor and Gross Motor Developments on Pre-School Child 4-5 Years Old in TK Barunawati 3 Samarinda

¹ Eka Dina Maharani ² Rusni Masnina

Abstract

Background : Pre-school was child who was on age of 36-71 months or 3-6 years old usually could be mentioned as pre-school child. This period was called golden period (golden age), where child's development process improve rapidly. With result that giving stimulation of traditional hopscotch game could affect soft motor and gross motor development on child.

Aim : to know the effect of hopscotch traditional game to soft motor and gross motor development of pre-school child age of 3-4 years old in Tk Barunawati 3 Samarinda.

Method : This research used quantitative research approach with Pre-Experimental type and research design of One Group Pre-test Post-test Design. Sample collection technique used Purposive Sampling with respondent were 30 children. Instrument which was used in research used Hopscotch Traditional Game technique and DDST sheets. Research data analysis used nonparametric statistic with Wilcoxon Signed Ranks Test.

Result : Bivariate with Wilcoxon it was obtained on soft motor development it was obtained p-value result $0.000 < \alpha (0.05)$ could be stated null hypothesis (H_0) was rejected which meant there was significant effect from hopscotch traditional game to child's soft motor development.

Conclusion and suggestion : There was effect of hopscotch traditional game to soft motor and gross motor development on pre-school child in TK Barunawati 3 Samarinda. It is expected TK improve educative game to stimulate child's development.

Keywords : Pre-school, hopscotch, soft motor, gross motor

Keywords : Pre-school, hopscotch, soft motor, gross motor

¹Student of Science Nursing Study Program of Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

²Lecturer of Science Nursing Study Program of Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Pra sekolah ialah anak yang berusia 3-6 tahun dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak 3-5 tahun, sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti Taman Kanak-kanak (TK). (Patmonedowo, 2012).

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai dengan 6 tahun. (Depdiknas, 2006 dalam Fatiyah, 2016).

Pendidikan TK ini sangat penting keberadaannya karena merupakan upaya pembinaan dalam memberi rangsangan pada perkembangan anak selanjutnya, diharapkan dapat menjadi media yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dilihat langsung melalui proses pembelajaran serta dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan perkembangan manusia dalam setiap tahap perkembangannya.

Proses perkembangan anak yang utama merupakan hal yang saling berkaitan antaranya proses biologis, proses sosio-emosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling

berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan tidak tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan perilaku sosial, bahasa, kognitif, fisik atau motorik baik motorik kasar dan motorik halus. (Depkes, 2012 dalam Fatiyah, 2016).

Anak yang terstimulasi yang terarah akan cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat stimulasi. (Nursalam, dkk, 2013). Masa keemasan (*golden gold*), masa ini berlangsung pendek sehingga disebut sebagai masa kritis (*critical period*). Gangguan pada tumbuh kembang anak sekecil apapun yang dapat terjadi pada anak di usia prasekolah, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin maka akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang (Febrikaharisma, 2013).

Banyak ditemukan keterlambatan pada masa tumbuh kembang yang disebabkan kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk didalamnya adalah bermain, pada masa yang seharusnya bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan tidak digunakan secara terarah sehingga membuat terganggu masa tumbuh kembang anak (Aziz,2005 dalam Roije R.H, 2016).

Sehingga Fungsi pendidikan sangatlah penting dalam menstimulasi perkembangan anak tersebut, yang berkaitan dengan lima aspek perkembangan diantaranya, perkembangan sikap dan perilaku atau keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh individu sesuai usia atau fase perkembangannya. Lima aspek perkembangan itu diantaranya, Bahasa, kognitif, motorik, sosial, dan emosi, apabila anak tidak dapat melewati fase-fase perkembangan secara baik maka anak akan mengalami permasalahan atau hambatan dalam perkembangannya (Hurlock, 2013).

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan *spinal cord*. Kemampuan motorik terbagi menjadi dua ialah motorik kasar dan motorik halus. Pada dasarnya anak yang duduk dibangku Taman Kanak-kanak belum memiliki kemampuan motorik yang baik seperti anak dibangku sekolah dasar. Dengan begitu untuk mengembangkan motorik yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan koordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran (Samsudin, 2015).

Permainan atau bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri

atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Permainan sejak lama sudah ada, permainan sering dimainkan oleh anak-anak jaman dulu permainan di wariskan secara turun menurun dan sering di mainkan. (Hurlock, 2013).

Adapun permainan sekarang berdasarkan perkembangan zaman permainan dikategorikan menjadi dua yaitu, permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern yaitu, permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Permainan tradisional yaitu, permainan yang diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan alat-alat sederhana yang biasanya merupakan benda-benda yang ada disekitar anak. (Hasanah, dan Pratiwi, 2016).

Dengan perkembangan zaman permainan modern lebih dikenal dibandingkan dengan permainan tradisional contohnya permainan engklek zaman dulu engklek sering dimainkan oleh anak-anak dari umur 3 -12 tahun. Permainan engklek ini adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Jumlah pemain tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki gaco, pecahan ubin atau genteng, dan keramik yang nantinya dilemparkan kesalah satu bidang yang telah dibuat. Permainan engklek ini bermanfaat bagi anak, diantaranya dapat memberi kegembiraan, menyehatkan fisik, melatih keseimbangan

tubuh, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengembangkan kecerdasan anak dengan menghitung dan menentukan langkah yang harus dilewati. (Rimm, 2013).

Bermain juga mengajarkan keterampilan motorik yang sangat berguna. Anak belajar mengenal giliran dan tahu bahwa mereka tidak bisa selalu menjadi pemain yang pertama. Ini merupakan keterampilan dasar akan sangat berguna ketika anak masuk prasekolah atau bermain-main di taman bermain. Setiap permainan memberikan pengaruh yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, asal dilakukan secara tepat dan tidak berlebihan. Akan tetapi, guru maupun orang tua hendaknya bijak dalam memilih permainan mana yang lebih efektif dan efisien untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya saja ketika guru ingin berfokus untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik anak, tentunya bermain lompat tali, engklek, asenan akan lebih efektif untuk dipilih dan dimainkan bersama dibandingkan dengan bermain sketsa karena setiap permainan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. (Hasanah dan Pratiwi, 2016).

Menurut Hasan, 2009 dalam Rochmami, (2016) menunjukan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak melalui melompat. Melompat

dilakukan dengan menggunakan salah satu kaki saja sebagai penumpu, dan memakai dua kaki sebagai pendaratan. Pada saat akan meloncat anak akan berhati-hati agar tidak terjadi resiko cedera. Peran kedua tangan sangat penting sebagai penyeimbang pada pendaratan. Menurut hasil observasi awal dan akhir eksperimen di TK IT Baiturahman Prambanan mengalami peningkatan yang signifikan pada perkembangan motorik kasarnya. Permainan tradisional engklek dapat menstimulasi perkembangan motorik anak tersebut secara individu namun melibatkan peranan teman dalam permainannya sehingga anak dituntut untuk dapat berdiskusi atau berkomunikasi dengan teman-temannya dan melatih emosi anak untuk bersabar menunggu giliran serta mempersilahkan teman untuk bermain. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK IT Baitulrrahman Prambanan Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan permainan tradisional engklek dapat menstimulus perkembangan motorik anak.

Hasil penelitian Kristanto (2015) menunjukkan pada awalnya 53,33% pada kegiatan permainan engklek yang kurang variasi dalam kegiatan bermain, dan setelah di lakukan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain secara individu dan menunjukkan hasil

pada siklus I diperoleh 63,33% dan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok dengan berlombakan diperoleh 83,17% dari data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar keseimbangan tubuh yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang.

Berdasarkan data dari *study* pendahuluan dengan wawancara Ibu Kepala Sekolah TK Barumawati 3 Samarinda. Diperoleh jumlah keseluruhan anak 49 orang. Anak berdasarkan usia 36-47 bulan ada 29 orang anak, 48-59 bulan ada 13 orang anak dan 60-71 bulan ada 7 orang anak. Setiap kelas terdiri dari 5 kelas setiap kelas berjumlah 10 anak dan 1 kelas yang berjumlah 9 anak dengan siswi berjenis kelamin perempuan berjumlah 23 orang anak dan siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 26 anak. Dari keseluruhan siswa dan siswi peneliti mengambil usia anak dari 36-59 bulan dengan jumlah 42 anak, di TK Barunawati 3 yang memainkan permainan modern sekitar 34 orang, permainan modern terdiri dari menyusun balok, puzzle, dan plastisin. Sedangkan yang mempermainkan permainan tradisional sekitar 15 orang, permainan tradisional terdiri dari ular naga, prosotan, ayunan dan ular tangga. Dan di TK Barumawati 3 Samarinda belum ada diterapkan permainan engklek sebelumnya. (Kepala Sekolah TK Barunawati 3).

Berdasarkan hasil data yang di dapat menggunakan lembar DDST pada 10 siswa TK Barumawati 3 Samarinda. pada kelompok usia 36-59 bulan sebanyak 6 anak yang belum bisa melakukan kegiatan pada aspek perkembangan motorik halus dan kasar. Pada kelompok usia 36-47 bulan sebanyak 3 anak belum dapat melakukan poin pada aspek perkembangan motorik halus yaitu mencontoh O dengan benar sebanyak 3 kali kesempatan (1 orang), membuat manara dari 8 kubus sebanyak 3 kali kesempatan (1 orang), meniru garis vertikel dengan bener sebanyak 3 kali kesempatan (1 orang), dan pada kelompok usia 48-59 bulan sebanyak 3 anak belum dapat mencontoh tanda (+) sebanyak 3 kali kesempatan (1 orang) dan menggambar orang 3 bagian (2 orang). Pada kelompok usia 36-47 bulan anak tidak dapat melakukan poin pada aspek perkembangan motorik kasar yaitu berdiri dengan 1 kaki tiga detik dengan benar 3 kali kesempatan (1 orang), melompat dengan 1 kaki dengan bener dengan 3 kali kesempatan (2 orang), dan pada kelompok usia 48-59 bulan tidak dapat mengangkat 1 kaki empat detik dengan bener dengan 3 kali kesempatan (3 orang).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah TK Barunawati 3 Samarinda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda".

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.
- b. Mengobservasi perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberi permainan engklek pada kelompok perlakuan di TK Barunawati 3 Samarinda.
- c. Mengobservasi perkembangan motorik kasar pada anak usia prasekolah 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberi permainan

engklek pada kelompok perlakuan di TK Barunawati 3 Samarinda.

d. Menganalisis pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan berguna untuk :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat dan menambah khasanah ilmu dibidang keperawatan terutama mengenai permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi TK Barunawati 3

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah mengenai pentingnya stimulasi perkembangan motorik halus motorik kasar pada anak menggunakan permainan tradisional engklek.

b. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terutama pada pembelajaran keperawatan

anak dalam perkembangan motorik halus motorik kasar pada anak.

c. Bagi responden

Diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak serta sebagai pengetahuan orang tua terhadap pentingnya stimulasi perkembangan motorik anak menggunakan permainan tradisional engklek

d. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai bahan pembelajaran untuk peneliti mengaplikasikan dari mata kuliah keperawatan anak pada saat pendidikan selama di institusi dan dilakukan pengabdian langsung pada masyarakat.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Bahan renverensi bagi peneliti selanjutnya dalam mata kuliah keperawatan anak terhadap pentingnya stimulasi perkembangan motorik halus dan motorik kasar menggunakan permaian tradisional engklek .

E. Keaslian Penelitian

a. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya :

1. Tiar (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karang anyar

Tahun Ajaran 2013-2014. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *Non Equivaent Control Group Design*. penelitian menggunakan *total sampling* dengan Jumlah populasi 42 anak yang terdiri dari kelas B1 sebanyak 21 anak sebagai kelompok kontrol dan B2 sebanyak 21 anak sebagai kelompok *treatment*. Data ini menggunakan instrument lembar observasi yang dibuat oleh peneliti dan teknik analisis, data menggunakan analisis stastistik deskriptif serta *paired T-Test*. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Peneliti mengambil sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden berjumlah 30 anak. Peneliti menggunakan Instrument Teknik Permainan Tradisional Engklek dan lembar DDST. Peneliti menggunakan analisis data stastistik Non parametrik dengan Uji *Wilcoxon Signed Ranks*.

2. Julianto (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A di TK Darma Wanita Desa Bulukidul di Kecamatan Baon Ponogoro. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental desain penelitian *one-*

group pretest–posttest design. penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* dengan Jumlah populasi penelitian berjumlah 20 anak pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi yang dibikin oleh peneliti. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *wilcoxon (wilcoxon match pairs test)*. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengambil sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden berjumlah 30 anak. Peneliti menggunakan Instrumen Teknik Permainan Tradisional Engklek dan lembar DDST. Peneliti menggunakan analisis data statistik Non parametrik dengan Uji *Wilcoxon Signed Ranks*.

3. Alief (2014). dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Kemampuan Sosial Anak 4-5 Tahun di PAUD AL-Aqsha Pungging Mojekerto. penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* populasi 15 anak semua populasi menjadi sample dan Penelitian kuantitatif yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan keadaan objek penelitian setelah diberi perlakuan. Jadi penelitian ini bersifat menggali informasi setelah memberikan

petunjuk perlakuan terhadap objek penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis pre-ekperimental desain dengan bentuk model *one – group pre test – post test design*. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Peneliti mengambil sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden berjumlah 30 anak. Peneliti menggunakan Instrumen Teknik Permainan Tradisional Engklek dan lembar DDST. Peneliti menggunakan analisis data statistik Non parametrik dengan Uji *Wilcoxon Signed Ranks*.

BAB II

TUJUAN PUSTAKA

A. TELAAH PUSTAKA

1. Tumbuh kembang anak

a. Definisi tumbuh kembang

Pertumbuhan ialah peningkatan jumlah dan ukuran sel pada saat membelah diri dan mensintesis protein baru, menghasilkan peningkatan ukuran dan berat seluruh atau sebagian sel. Perkembangan ialah perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi, serta pembelajaran. Tumbuh kembang merupakan sebagai satu kesatuan yang mencerminkan bermacam perubahan yang terjadi selama hidup seseorang. Seluruh perubahan tersebut merupakan proses dinamis yang menekankan beberapa dimensi yang saling terkait. (Wong, 2009).

Tumbuh kembang merupakan dua peristiwa yang berbeda, tapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. (Soetjiningsih, 2012). Tumbuh kembang anak ialah proses yang dinamis sifatnya kontinu dan terus-menerus. Pertumbuhan merupakan

bertambah besar sel di seluruh bagian tubuh. Perkembangan merupakan proses pematangan berbagai fungsi organ tubuh anak dan biasanya perkembangan anak terdapat masa-masa kritis, dimana pada masa tersebut diperlukan stimulasi agar anak berpotensi dalam berkembang. Perkembangan anak optimal jika terdapat intraksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan anak dari tahap perkembangannya. (Adriana, dkk, 2013).

b. Teori-Teori perkembangan

1.) Teori perkembangan kognitif (Jean Piaget)

Perkembangan kognitif menurut Piaget merupakan perubahan-perubahan yang terkait usia yang terjadi dalam aktifitas mental. Piaget mengatakan bahwa kesuksesan perkembangan kognitif mengikuti proses dan urutannya melewati empat fase yaitu, fase sensorimotorik untuk usia 0-2 tahun anak mulai memiliki sensori motor tampak dari motorik dan persepsinya, fase pra-operasional 2-7 tahun anak mulai bisa mengungkapkan bahasa dan suara hati, fase operasional 7-11 tahun anak mulai berfikir logis, dan fase operasional formal > 11 tahun anak mulai berfikir logis dan menggunakan pola pikir ilmiah (Santrock, 2012).

Dalam teori perkembangan ini anak prasekolah termasuk dalam fase pra-operasional anak belum mampu mengoperasionalkan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pikiran anak (Santrock, 2012).

2.) Teori perkembangan Psikososial (Erikson)

Perkembangan Psikososial menurut Erikson mengungkapkan bahwa perkembangan anak selalu dipengaruhi oleh motivasi sosial dan mencerminkan hasrat atau suatu keinginan untuk berhubungan dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan keperibadian psikososial anak harus melewati beberapa tahap yaitu, tahap percaya dan tidak percaya 0-1 tahun, tahap kemandirian dan malu-malu 1-3 tahun, tahap inisiatif dan bersalah 3-5 tahun, tahap tekun dan rendah diri 6 tahun-pubertas, tahap identitas dan kebingungan identitas 10-20 tahun, tahap keintiman dan sosial 20-30 tahun, tahap generativitas dan stagnasi 40-50 tahun, tahap integritas dan keputusasaan 60>. (Santrock, 2012).

3.) Teori perkembangan psikoseksual (Freud)

Perkembangan psikoseksual menurut Sigmund Freud, mengungkapkan pada perkembangan ini seksual ialah hal yang disenangi anak. Dalam perkembangan psikoseksual anak dapat melalui tahapan yaitu, tahap

oral 0-1 tahun, tahap anal 1-3 tahun, tahap falik 3-6 tahun, tahap laten 6-12 tahun, tahap genital >12. (Santrock, 2012). Dalam teori perkembangan psikoseksual anak pra sekolah termasuk dalam tahap *phalik*, dalam tahap ini genital menjadi area tubuh yang menarik dan sensitif anak mulai mengetahui perbedaan tersebut. (Santrock, 2012).

4.) Teori perkembangan Moral (Kohlberg)

Perkembangan moral menurut Kohlberg dengan memandan tumbuh kembang anak ditinjau dari sei moralitas anak dalam menghadapi kehidupan, tahapan perkembangan moral yaitu, tahap prakonvensional, tahap konvensional, tahap pasca konvensional. (Santrock, 2012).

c. Prinsip pertumbuhan dan perkembangan

Pertumbuhan dan perkembangan mengikuti prinsip *cephalocaudal* dan *proximodistal* prinsip *cephalocaudal* dimana pertumbuhan tercepat selau menjadi diatas yaitu, dikepala. Pertumbuhan fisik dan ukuran secara bertahap berkerja dari atas ke bawah, perkembangan sensorik dan motorik juga berkembang menurut prinsip *cephalocaudal*. Prinsip *proximodistal* dari dalam keluar yaitu, pertumbuhan dan perkembangan bergerak dari tubuh bagian ke luar.

Anak-anak belajar mengembangkan kemampuan kaki bagian atas dan kemudian bagian yang lebih jauh (Papilia, dkk, 2010).

d. Aspek perkembangan anak

Aspek-aspek perkembangan anak berdasarkan aspek-aspek perkembangan menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia yaitu, motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial. (DKRI, 2012). Aspek perkembangan terdiri dari empat aspek yaitu,

- 1.) Motorik kasar (*gross motor*) merupakan keterampilan yang meliputi aktifitas otot besar seperti gerakan lengan (melempar dan memukul), gerakan kaki seperti (berjalan, berlari dan melompat). (Santrock, 2011). Perkembangan motorik kasar pada masa prasekolah diawali dengan kemampuan untuk berdiri dengan satu kaki selama 1-5 detik meompat dengan satu kaki, membuat posisi merankak dan lain-lain. (Hidayat, 2014).
- 2.) Motorik halus (*fine motor skills*) merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata tangan yang memerlukan koordinasi yang cermat (Papilia, dkk, 2015). Perkembangan motorik halus mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki atau tangan, menggambar dua atau tiga bagian, menggambar

orang, mampu menjepit benda, melambaikan tangan dan sebagainya. (Hidayat, 2014).

3.) Bahasa adalah merupakan kemampuan memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan. Pada perkembangan bahasa diawali mampu menyebut hingga empat gambar, menyebut satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, mengartikan dua kata, meniru berbagai bunyi, mengerti larangan dan sebagainya. (Hidayat, 2014).

4.) Prilaku sosial adalah aspek berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berintraksi dengan lingkungannya. Perkembangan adaptasi sosial pada anak prasekolah yaitu dapat bermain dengan permainan sederhana, mengenali anggota keluarganya, menangis jika dimarahi, membuat permintaan yang sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan dan sebagainya. (Hidayat, 2014).

2. Perkembangan Motorik

a. Definisi motorik

Motorik merupakan gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian yang otomatis, disengaja, cepat, dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari

beratus-ratus otot yang rumit. Motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait yaitu, kemampuan motorik kasar *gross motor skill* atau otot-otot besar dan kemampuan Motorik halus *fine motor skill* atau otot-otot kecil. (Santrock, 2012).

Motorik adalah pergerakan fisik bagi anak-anak yang melibatkan dua koordinasi motorik gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot besar atau kasar dan gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot kecil atau halus yang melibatkan pergerakan seluruh tubuh seperti kaki, tangan, lengan, dan jari-jari. (Beaty, 2013).

Motorik kasar merupakan gerakan dari anggota badan yang terjadi secara kasar ataupun keras. Pergerakan yang terjadi berdampak dari pertumbuhan dan perkembangan yang sering dialami anak. Tubuh anak yang semakin dewasa semakin kuat, baik pertumbuhan otot juga semakin kuat. Sehingga anak mencoba melakukan eksplorasi aktivitas baru yang melatih keterampilan anak. (Wiyani, 2015).

Perkembangan motorik kasar mengikuti seiringan dengan bertambahnya usia anak. Pada anak usia dini gambaran perkembangan motorik kasar anak seperti, pada anak usia 3 tahun anak dapat melakukan aktivitas seperti, berlari-lari dan melompat-lompat. Pada anak usia 4 tahun

anak meningkatkan aktivitas eksplorasinya dengan memanjat. Pada anak usia 5 tahun dimana anak rasa ingin tahunya tinggi dan anak semakin berkembang. Dan implikasi dari perkembangan rasa ingin tahu ini yaitu, jiwa petualang anak mulai terlihat, anak biasanya mulai menantang orang-orang disekitarnya untuk berlomba. (Santrock, 2012).

Perkembangan motorik halus adalah gerakan anggota badan yang terjadi secara halus. Pada fase ini perkembangan anak usia dini biasanya berkaitan erat dengan perkembangan yang dialami anak dalam menggunakan jari tangannya. Keterampilan motorik halus ini merupakan dari seorang anak dalam menggunakan suatu media dengan memanfaatkan hubungan antara air mata dan jari tangannya. (Wiyani, 2015).

Perkembangan motorik halus mengikuti seiringan dengan bertambahnya usia anak. Pada anak usia dini gambaran perkembangan motorik halus anak seperti, pada usia 3 tahun seorang anak terkadang mencoba untuk mengambil benda-benda yang ada disekitarnya, meskipun terkadang masih kesulitan. Bahkan anak dapat membangun menara dari balok-balok dan puzzle. Pada anak usia 4 tahun anak mulai berkonsentrasi dalam menyusun balok-balok untuk mendapatkan susunan yang sempurna. Pada anak

usia 5 tahun anak memiliki koordinasi yang lebih sempurna seperti gerak lengan, tangan dan jari semua terkoordinasi dengan baik dibawah koordinasi mata. (Santrock, 2012).

Dari perkembangan motorik halus anak usia dini juga berimplikasi pada kemampuan dasar motorik halus dimana perkembangan motorik halus yang berfokus pada jari telunjuk dan ibu jari memiliki kemampuan berkembang setelah dewasa. Kemampuan dasar motorik seperti, menggenggam, memegang, merobek dan mengguting. (Wiyani, 2015).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik

Menurut Santrock, (2013) Perkembangan motorik anak tidak sepenuhnya sempurna dan berjalan dengan baik. adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak baik faktor internal dan faktor eksternal adapun uraian faktor sebagai berikut:

1.) Sifat dasar genetic

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orang tua anak.

2.) Kondisi pra lahiran ibu

Kondisi ini biasanya ketika anak berada dalam kandungan dimana pertumbuhan fisiknya sangat tergantung pada suplay gizi yang diperoleh dari ibunya.

3.) Kondisi Lingkungan

Faktor ini merupakan faktor internal atau faktor yang diluar dari luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik anak dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan latihan-latihan gerak.

4.) Kesehatan dan Gizi

Faktor yang mempengaruhi kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Kesehatan anak yang terganggu menghambat perkembangan fisik anak dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak dan gizi yang kurang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak dalam membentuk sel tubuh dan jaringan baru.

c. DDST (*Denver Developmental Screening Test*)

1.) Definisi DDST (*Denver Developmental Screening Test*)

DDST atau *Denver Developmental Screening Test* merupakan skrining terhadap kelainan perkembangan anak, pelaksanaan DDST tergolong cepat, mudah dan mempunyai validitas yang tinggi. DDST sendiri bukanlah test buat mengdiagnosis atau untuk tes kecerdasan IQ anak. (Rekawati, dkk, 2013). DDST ialah metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Test yang mudah dan efektif dan mempunyai validitas yang tinggi. (Suetjiningsih, 2010).

DDST merupakan metode pengkajian yang digunakan untuk menilai perkembangan anak dari umur 0-6 tahun. Uji skrining ini diambil dari university of Colorado medical center di denver sehingga dikenal dengan denver II merupakan hasil revisi dan standarisasi dari DDST dan DDST-R Revised denver developmental screening test. (Adriana, 2011).

2.) Tujuan pemeriksaan DDST

a.) Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan umurnya.

b.) Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat dan anak yang tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan pada perkembangan.

c.) Memastikan dan memantau anak yang diduga mengalami kelainan pada perkembangan. (Adriana, 2011).

3.) Aspek-aspek perkembangan yang dinilai

Dalam DDST terdapat 125 tugas-tugas perkembangan, tugas yang diperiksa setiap kali skrining hanya berkisar 25-30 tugas dimana semua tugas perkembangan itu susunan berdasarkan urutan perkembangan. Menurut Rekawati, dkk, (2013). Mengatakan Semua tugas perkembangan disusun berdasarkan urutan perkembangan dan diatur dalam empat kelompok besar yaitu,

a.) Perilaku sosial (*Personal Sosial*)

aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri dimana anak mampu bersosialisasi dan berintraksi dalam lingkungan seperti, menatap muka, membalas senyum pemeriksa, tersenyum spontan, mengamati tangannya, berusaha menghapai mainan, makan sendiri, tepuk tangan, menyatakan keinginan, daag-daag dengan tangan, main bola dengan

pemeriksa, menirukan kegiatan, minum dengan cangkir, membantu dirumah, menggunakan sendok dan garpu, membuka pakaian, menyuapi boneka, memakai baju, gosok gigi dengan bantuan, cuci dan meringankan tangan, menyambut nama teman, memakai t-shirt, berpakaian tanpa bantuan, bermain ular tangga atau kartu, gosok gigi tanpa bantuan dan mengambil makanan.

b.) Gerak motorik halus (*fine motor adaptive*)

Aspek yang dimana anak dengan kemampuan untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang cermat. Melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan dalam, mengikuti ke garis tengah, mengikuti lewat garis tengah, memegang icik-icik, mengamati manik-manik, tangan bersentuhan, meraih, mencari benang, menggaruk manik-manik, memindahkan kubus, mengambil dua kubus, memegang dengan ibu jari dan jari, membenturkan dua kubus, menaruh kubus dicangkir, mencoret-coret, mengambil manik-manik ditunjukkan menara dari dua kubus, menara dari empat kubus, menara dari enam kubus, meniru garis vertikal,

manara dari kubus, menggoyangkan dari ibu jari, mencontoh O, mengambarkan dengan tiga bagian, mencontoh titik, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar enam bagian.

c.) Bahasa (*Languange*)

Kemampuan yang memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan sebagai berikut, bereaksi, bersuara, oooo? Aaahh, tertawa, berteriak, menoleh bunyi icik-icik, menoleh kearah suara, satu silabel, meniru bunyi kata-kata, papa atau mama tidak spesifik, kombinasi silabel, mengoceh, 1 kata, 2 kata, 3 kata, 6 kata, menunjuk 2 gambar, kombinasi gambar, menyebut 1 gambar, menyebut 4 gambar, bicara dengan dimengerti, kegunaan 2 benda, mengerti 4 kata depan, menyebut 4 warna dan mengartikan 3 kata.

d.) Gerakan motorik kasar (*gross motor*)

Dimana pergerakan menunakan aspek yan berhubungan denan pergerakan dan sikap tubuh. Menggunakan kekuatan otot-otot besar meliputi kemampuan dalam, gerakan seimbang, mengangkat kepala, kepala kerangka atas, duduk kepala tegak, menumpu badan pada kaki, dada terangkat menumpu

satu lengan, membalik, bangkit kepala tegak, duduk tanpa pegangan, berdiri tanpa pegangan, bangkit tanpa pegangan, bangkit terus duduk, berdiri 2 detik, berdiri sendiri, membungkuk kemudian berdiri, berjalan dengan baik, berjalan dengan mundur, lari, berjalan naik tangga, menendang bola kedepan, melompat, melempar bola dan loncat.

4.) Prosedur DDST terdiri dari dua tahap.(Rekawati, dkk, 2013).

a.) Tahap pertama

Secara periodik dilakukan pada semua anak yang berusia 1 tahun, 2 tahun dan 3 tahun.

b.) Tahap kedua

Biasanya dilakukan pada mereka yang dicurigai adanya hambatan perkembangan pada tahap pertama, dilanjutkan evaluasi diagnostik yang lengkap.

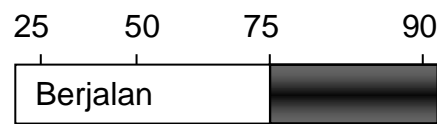
5.) Formulir denver II

Formulir denver II menurut (Rekawati, 2013).

Mengatakan

a.) Berisi 125 gugus tugas perkembangan disusun menjadi empat yaitu, personal sosial, motorik halus, bahasa dan motorik kasar.

- b.) Skala umur bagian atas formulir terbagi dalam bulan dan tahun lahir sampai berusia enam tahun
- c.) Setiap ruang antara tanda umur mewakili satu bulan untuk usia > 24 bulan dan mewakili tiga bulan untuk anak di atas 2-6 tahun.
- d.) Setiap tugas perkembangan yang berjumlah 125, terhadap batas kemampuan perkembangan 25%, 50%, 75% dan 90% dari populasi anak lulus tugas perkembangan.

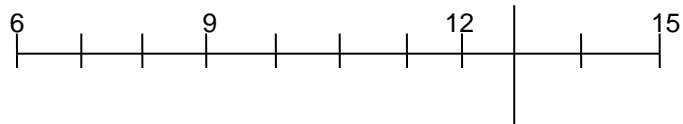


- e.) Perbedaan tugas perkembangan terdapat huruf dan angka pada ujung kotak sebelah kiri. R (*report*) = L (laporan) berarti dapat berdasarkan laporan orang tua atau bila mungkin menilai langsung.
- 6.) Langkah pelaksanaan

Langkah pelaksanaan seperti, sapa orang tua atau pengasuh, jelaskan tujuan, menjalin komunikasi pada anak dengan baik, hitung umur anak dan buat garis umur. Seperti catat nama anak, tanggal lahir, tanggal pemeriksaan, dan biasanya umur anak dihitung dengan cara tanggal pemeriksaan saat ini dikurangi tanggal lahir, dengan ketentuan sebagai berikut, 1 tahun = 12 bulan, 1

bulan = 30 hari dan 1 minggu 7 hari, (>15 hari dibulatkan satu bulan ≤ 15 hari dihilangkan). Dan jika anak *premature* maka bila anak umur < 2 tahun. (Rekawati, 2013). Pemeriksaan tugas perkembangan beri skor penilaian P: *pass* atau lulus, F: *fail* atau gagal, R: *refusal* atau menolak. (Rekawati, 2013).

- 7.) Tarik garis umur dari garis atas ke bawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas garis umur.



- 8.) Lakukan tugas setiap tugas perkembangan untuk tiap sektor. Dimulai dari sektor dan tugas yang paling mudah disebelah kiri garis, terpotong, bila mungkin kesebelah kanan.

- 9.) Beri skor penilaian

P= *Pass* (lulus), F=*Fail* (gagal), R=*Refusal* (menolak)

- 10.) Penilaian interpretasi

Adapun penilaian atau tafsiran yang harus dicapai yaitu,

- a.) *Advanced* (lebih) biasanya bilamana lulus atau lewat uji coba disebelah kanan garis umur.
- b.) Normal bila gagal atau menolak melakukan tugas perkembangan di sebeah kanan garis umur, dan lulus

(P), gagal (F), (R) tugas perkembangan pada garis umur yang terletak pada persentil 25-75.

c.) *Caution* atau peringatan biasanya gagal (F), atau menolak (R) tugas perkembangan pada persentil 75-90.

d.) *Delayed* atau keterlambatan gagal (F), atau menolak (R) terletak lengkap disebelah kiri garis umur.

e.) *No Opportunity* atau tidak ada kesempatan dalam melakukan tugas perkembangan. (Rekawati, 2013).

11.) Penilaian Keseluruhan Tes

Hasil interpretasi untuk keseluruhan tes dikategorikan menjadi 4 sebagai berikut:

a.) Normal

Jika tidak ada *delayed* keterlambatan, paling banyak 1 *caution* peringatan, lakukan ulang pemeriksaan pada kontrol berikutnya.

b.) Suspek

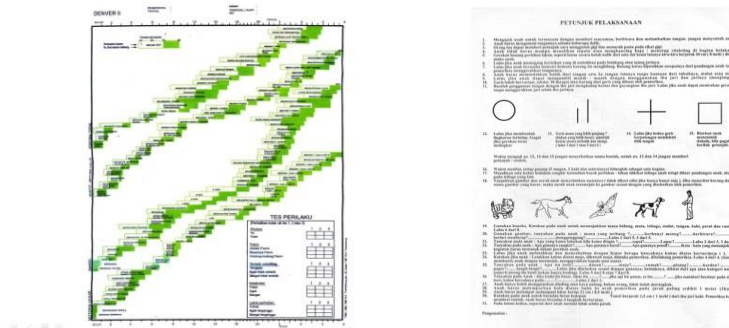
Terdapat atau lebih skor *deleyed* dan dua atau lebih *caution*. Dalam hal ini *caution* atau *deleyed* disebabkan oleh kegagalan *fail* bukan dari *refusal* lakukan uji ulang 1 minggu.

c.) Untestable atau tidak dapat di uji

Terdapat skor menolak pada lebih dari 1 uji coba disebelah garis kiri umur, lakukan uji ulang 1-2 minggu.

d.) Abnormal

Didapatkan dua atau lebih keterlambatan pada dua sektor atau lebih, dalam satu sektor didapatkan dua atau lebih keterlambatan ditambah satu sektor atau lebih dengan satu keterlambatan dan pada sektor tersebut. Disertakan tidak ada yang lulus pada kotak yang terpotong garis usia.



Gambar 2.1 Lembar DDST

3. Anak Prasekolah

a.) Definisi anak prasekolah

Anak prasekolah ialah anak yang berusia 3-5 tahun atau dapat disebut dengan anak usia dini. Anak usia dini biasanya mengikuti program prasekolah atau biasa dikenal

dengan pendidikan PAUD. Sedangkan di Indonesia pada umumnya anak usia dini mengikuti program tempat penitipan anak 3 bulan-5 tahun dan kelompok bermain usia 3 tahun sedangkan 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak atau biasa di singkat dengan TK. (Nursalam, dkk, 2013).

Anak Prasekolah atau disebut juga dengan anak usia dini yang hidup pada usia anak-anak awal. Pada masa ini sangat tepat dalam mengembangkan berbagai potensi anak serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, seni, serta moral dan agama. Anak usia dini biasanya berada pada tahap siap guna (*ready on use*) untuk dibentuk oleh orang tua, pendidikan PAUD, serta masyarakat sekitarnya. Anak usia dini prasekolah sudah memiliki kesiapan untuk merespons berbagai stimulasi edukatif yang diberikan orang tua, pendidikan PAUD, dan serta masyarakat sekitarnya. (E.Muyasa, 2015).

Anak usia dini adalah sebagai individu yang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya telah berlangsung luar biasa. Pada masa ini anak disebut juga

dengan usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam kecerdasan kognitif usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa perubahan pertumbuhan, perkembangan pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohani yang berlangsung seumur hidup bertahap dan bersinabungan. (Ardy, 2014).

b.) Tahap perkembangan anak prasekolah

Menurut depkes tahun 2012 dalam pedoman Stimulasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak(SDIDTKA) mengutarakan tahap tumbuh kembang yang memerlukan perhatian dan menentukan kualitas seseorang dimasa mendatang adalah pada masa anak usia dini prasekolah menurut pedoman (Nursalam, dkk, 2013).

Masa prasekolah usia 3-5 tahun pada masa ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu,

- 1.) Usia 1-3 tahun pertumbuhan fisik anak usia 1-3 tahun relative lebih lambat dari pada masa bayi, tetapi perkembangan motoriknya berjalan lebih cepat. Anak sering mengalami penurunan nafsu makan sehingga tampak langsing dan berotot. Biasanya anak dapat berdiri

tegak dan kaku, dan dapat berjalan dengan berpegangan. Anak banyak menyelidiki benda asing disekitarnya dan meniru apa yang diperbuat orang disekitarnya. Anak kadang-kadang juga berperilaku menolak apa saja yang dilakukan terhadap dirinya, pertahan diri, misalnya menolak mengenakan baju yang sudah disediakan orang tuanya dan memilih sendiri pakaian yang disukainya. Pada masa ini anak dapat dilatih untuk buang air besar dan air kecil pada tempatnya *toilet training*.

2.) Usia 3-5 tahun pada usia ini anak mulai memiliki pertumbuhan gigi susu yang sudah lengkap. Anak kelihatan lebih langsing dan pertumbuhan fisik juga relative lambat. Anak mampu untuk naik turun tangga tanpa bantuan, berdiri dengan satu kaki secara bergantian atau melompat sudah mampu dilakukan. Anak mulai berkembang dengan suara hati *super ego* yaitu, merasa bersalah jika ada tindakan yang keliru. Pada masa ini rasa ingin tahu *curious* dan imajinasi anak berkembang, sehingga anak mulai mengena perbedaan jenis kelamin perempuan atau laki-laki. pada masa ini anak memasuki masa prasekolah, anak mulai mengenal cita-cita, belajar mengambar, menulis, dan menenal

angka serta bentuk atau warna benda. (Susilaningrum, dkk, 2013).

a. Karakteristik anak prasekolah

Karakteristik anak prasekolah ialah 4-6 tahun yang biasanya memasuki Taman Kanak-kanak TK dan ada beberapa karakteristik anak prasekolah yaitu,

1.) Fisik anak prasekolah

Ciri fisik anak prasekolah yaitu, Anak prasekolah pada umumnya sangatlah aktif. Anak sudah memiliki penguasaan *control* terhadap tubuhnya dan lebih cenderung menyukai aktifitas yang dilakukan sendiri. Biasanya anak menyukai aktifitas fisik seperti berlari, memanjat, dan melompat. Anak lebih dapat berkembang dan mengontrol otot-otot besar dari pada otot-otot kecil seperti jari-jari dan tangan. Anak perempuan cenderung lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus akan tetapi anak laki-laki cenderung menyukai motorik kasar.

2.) Sosial anak prasekolah

Anak prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang lain, keluarga, dan masyarakat sekitarnya. Adapun ciri-cirinya yaitu, Pada ada tahap ini biasanya anak memiliki satu teman atau dua teman. Pada tahap ini anak

memiliki kelompok bermain yang tidak terorganisi secara baik sehingga anak lebih sering berganti-ganti teman atau kelompok bermainnya.

3.) Emosional anak prasekolah

Anak prasekolah cenderung lebih mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka apa pun sikap-sikap nya yaitu, sikap marah sering diperlihatkan, sikap iri hati juga sering terjadi, dan anak sering lebih memperebutkan mainan atau perhatian guru ataupun orang tua dan orang disekitarnya.

4.) Kognitif anak prasekolah

Anak prasekolah pada umumnya telah terampil berbahasa, anak lebih sering berbicara khususnya dalam kelompoknya. anak sebaiknya dilatih atau diasah untuk menjadi pendengar yang baik. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui intraksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Peneliti dapat menyimpulkan dari karakteristik anak prasekolah, diharapkan sejak dini anak harus dikembangkan kemampuannya baik secara fisik, sosial, emosi, dan kognitif sehingga perkembangan anak yang akan datang

anak dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik.

4. Permainan tradisional

a. Definisi permainan

Permainan atau bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas, istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang biasanya mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus bahasa Indonesia main merupakan perbuatan yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. (Nugroho, 2015).

Bermain dilakukan suka rela dan tidak ada paksaan maupun tekanan dari luar. Piaget menerangkan bahwa bermain terdiri dari tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. (Hurlock, 2013). Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain biasanya dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Saat bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. (Diana, 2015).

Anak-anak biasanya belajar melalui permainan, pengalaman bermain yang menyenangkan dengan inisiatif

bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak dalam perkembangannya. (Mutiah, 2015).

Bermain merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak usia pra sekolah merupakan *golden gold* masa keemasan dimana pada masa ini berlangsung sangat pendek atau masa kritis *critical period*. (Hurlock, 2013).

Secara garis besar bermain dapat dibagi kedalam dua kategori yaitu, aktif dan pasif. Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Sedangkan bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, permainan menghabiskan sedikit *energy*, seperti menonton televisi, memandang hewan. Pada semua usia melakukan permainan aktif maupun pasif. (Hurlock, 2013). Permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat untuk mengespresikan apa yang anak rasakan. (Ismail, 2013).

Permainan itu sendiri memiliki dua jenis permainan berdasarkan zaman permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang

berasal dari daerah dan di dikembangkan secara turun-temurun secara lisan, permainan ini biasanya menggunakan aturan yang disepakati secara bersama-sama dan menggunakan alat sederhana yang merupakan benda-benda yang ada disekitar anak seperti permainan dakron, tali, logo, dan engklek sedangkan permainan modern dimana permainan yang berkembang dizaman yang kecanggihan teknologi, seperti permainan menggunakan playtation, hp, leptop, dan teknologi lainnya.(Pratiwi dan Hasanah, 2016).

b. Permainan Tradisional

1.) Definisi permainan

Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, sehingga dapat menyenangkan hati yang memainkannya, permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkeompok atau minima dua orang. (Wahyuningsih, 2014).

Permainan tradisional ialah bentuk kegiatan permainan atau olah raga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat. (Mahendra, 2015). Permainan tradisional anak merupakan proses melakukan kegiatan

yang menyenangkan hati anak dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun-termurun dari nenek moyang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek merupakan salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan masyarakat secara turun-termurun dan merupakan pengendalian budaya lokal yang dapat dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada. (Rahmawati, 2014).

2.) Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur di dalamnya, permainan tradisional sering dijadikan alternatif dalam mengeksplor kebutuhan anak dalam permainan. (Rahmawati, 2014).

Adapun permainan tradisional memberikan manfaat diantaranya yaitu,

a.) Bagi pendidik dan pengelola TK

- 1.) Menambah, memperkaya, dalam melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.

2.) Memperkenalkan, melestarikan, dan meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya.

3.) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan keceriaan serta kegembiraan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

b.) Masyarakat umum

1.) Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, sehingga dapat dilestarikan.

2.) Membuat sarana permainan yang murah dan mudah sehingga dapat meningkatkan kecintaan atas budaya luhur.

3.) Jenis –jenis permainan tradisional

Berdasarkan jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak TK antara lain yaitu,

a.) Permainan berpasangan seperti congklak, lompat tali, enjot-enjotan, dan ucing sumput.

b.) Permainan individu seperti mobil-mobilan kulit jeruk, ayun-ayunan, anjang-anjangan, dan sosorodotan.

c.) Permainan berkeompok seperti engklek, angklung, anjang-anjangan, pa cici cici puri, cacburange, hayam jeung careuh, babancakan, dan ucing sumput.

5. Permainan Engklek

a. Definisi engklek

Engklek merupakan permainan yang meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini didaerah jawa barat dan dari luar jawa. Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling, sehingga dinamakan seperti itu dikarenakan bermain dengan satu kaki. (Rahmawati, 2014).

Engklek merupakan permainan dengan satu kaki yang dalam bahasa jawa menyebutnya dengan artinya *engklek* dan biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki juga bisa ikut bergabung bermain, jumlah yang bermain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Biasanya tempat bermain tidak memerlukan perkarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Permainan engklek ini menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun tanah cara memainkannya dengan meompati garis dengan satu kaki. (Mulyati, 2013).

Engklek merupakan permainan tradisional yang digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak. (Pratiwi dan Hasanah, 2017). Engklek

memiliki empat puluh tiga variasi nama dalam permainan engklek diantaranya dalam bahasa Inggris *hopscotch*, Jawa engkek, Kalimantan asinan dan gala asin, Sampit intingan, Gorontalo tengge-tengge, Bangka cak lingking, Bali dengklek dan teprok, Merauke gili-gili, Betawi deprok, Banyuwangi gedrik, Lamongan bak-baan dan engkle, Lumajang bendang, Pacitan engkleng, Mojokerto sonda, Jawa barat tepok gunung, dan masih banyak lagi. (Iswinarti, 2012).

Ada beberapa bentuk permainan engklek yang telah dimodifikasi yaitu, engklek berbentuk kupingan, kapal balasan, sonda kapal, ebrekan, engklek bentuk gunung, gunungan, engklek bentuk palang merah, engklek bentuk sorok, engkek bullet payung, engklek bentuk pa'a, engklek bentuk orang-orangan, engklek bentuk baling-baling, engklek berbentuk TV, dan engklek berbentuk menara. (Iswinarti, 2012).

b. Tujuan engklek

Engklek memiliki beberapa tujuan atau manfaat bagi perkembangan anak antara lain, melatih motorik kasar dengan melatih keaktifan gerak, melenturkan tubuh, melatih ketahanan tubuh. Sarana olahraga permainan engklek ini juga dapat dijadikan sebagai sarana olahraga sehingga dapat melatih pernafasan, melatih ketahanan otot, dan meancarkan peredaran darah. Mendeteksi diri dalam melihat psikologis anak

apabila anak dalam keadaan tekanan, emosi, dan kesabaran dalam menghadapi awan mainnya. *Problem solving* yaitu mengatasi permasalahan secara pribadi oleh diri sendiri. Meatih dalam sosialisasi dalam permainan ini anak dapat mengenal satu sama lain. Melatih berfikir kreatif anak akan mencoba menemukan daya kreatifitasnya seperti menggunakan benda gaco atau penanda sawah. (Iswinarti, 2012).

Engkek bertujuan untuk bahan, inovasi dan kreatifitas budaya masyarakat dalam melatih perkembangan anak agar anak mampu meatih motorik kasar, melatih keseimbangan anak, meningkatkan sosialisasi dan kemandirian anak, meningkatkan kecerdasan emosi inter-personal anak dan dapat mengasa kecerdasan logika anak. (Pratiwi dan hasanah 2016).

c. Tahap-tahap bermain engklek

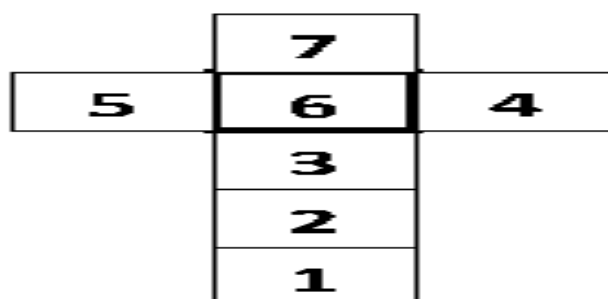
- 1.) Membuat petak atau kotak-kotak dengan ukuran 30x30cm.
- 2.) Masing-masing pemain membawa atau memiliki gaco, pecahan getting, kayu, dan pecahan keramik dengan ukuran 5x5cm (tidak berbahaya bagi anak)
- 3.) Untuk menentukan siapa yang pertama main dengan cara suit jika pemain hanya 2 orang jika lebih dari 2 orang menentukan cara dengan hom pimp ah atau gunting batu kertas.

- 4.) Pemain pertama berhak melemparkan gaco-nya ke petak terlebih dahulu, apabila gaco keluar garis, atau berada diantara petak satu dengan yang lain, maka pemain tersebut tidak boleh melanjutkan permainannya, dan digantikan oleh pemain selanjutnya, namun apabila gaco berada tepat didalam petak, maka permainan boleh melanjutkan permainan.
- 5.) Setelah melempar gaco, pemain diminta untuk melewati seluruh petak dengan cara berjingkat (melompat dengan satu kaki), petak yang didalamnya terdapat gaco tidak boleh diinjak, misalnya gaco jatuh di petak dua, maka setelah berjingkat dikotak satu pemain harus langsung berjingkat ke kotak tiga (petak 1-3-4-5-6-7-6-5-4-3-1). Apabila saat menginjak garis, permainan dilanjutkan oleh permainan selanjutnya dan diawali dengan melempar gaco.
- 6.) Pemain yang berhasil melewati semua petak tanpa menyentuh garis, berhak untuk bermain ketahap selanjutnya, yaitu tahap memperoleh hadiah berupa kotak, dengan cara berjingkat melewati seluruh petak dengan gaco ditaruh ditelapak tangan yang terlungkup. Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menyentuh garis dan gaco yang terjatuh, maka pemain

berhak mendapatkan kotak yang dapat dipilih sendiri dengan cara melemparkan gaco ke dalam petak dengan badan membelakangi petak. Misalnya gaco jatuh didalam petak nomor 6 maka petak tersebut berada di petak nomor 6, namun apabila gaco jatuh diluar petak maka permainan tersebut gaga mendapatkan petak dan harus memulai permainan awal.

- 7.) Petak yang dimiliki pemain lain tidak boleh diinjak oleh pemain lainnya.
- 8.) Permainan berulang sampai ada pemenangnya yaitu pemain yang banyak mendapatkan kotak atau petak paling banyak. (Pratiwi dan Hasanah 2016).

Dari tahap-tahap permainan engklek dapat disimpulkan engklek dapat dijadikan permainan edukatif dalam membantu perkembangan motorik anak dikarenakan permainan ini menggunakan satu kaki untuk melompati garis.



Gambar 2.2 petak-petak permainan engklek



Gambar 2.3 bermain engklek

B. Penelitian Terkait

1. Tiar (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2013-2014. Dengan hasil analisis data menggunakan data *t-test* pada kelompok kontrol diperoleh hasil $t_{hitung} = 1,996$ karena $t_{hitung} > t_{tabel} = 1,996 < 2,086$ dengan signifikansi (p value) sebesar $0,060 > 0,05$. Hal ini dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan skor kemampuan berhitung sebelum dan sesudah eksperimen hanya dengan pemberian metode pembelajaran biasa.

Sedangkan hasil analisis data *t-test* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung} = 15,882$ karena $t_{hitung} > t_{tabel} = 15,882 < 2,086$ dengan signifikansi (*p-value*) sebesar $0,000 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya metode permainan congklak berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (berhitung) anak usia dini. Sehingga hipotesis berbunyi Permainan Congklak Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif berhitung Anak Usia Dini di Kelompok TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2013-2014.

2. Julianto (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A di TK Darma Wanita Desa Bulukidul di Kecamatan Baon Ponogoro. Dari hasil analisis menggunakan uji jenjang wilcoxon, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. T_{hitung} diambil dari jumlah jenjang yang terkecil tanpa memperhatikan tanda. T_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Cara mengetahui t_{tabel} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sample dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t_{tabel} yang diperoleh dari t_{tabel} berjumlah 5 berarti $t_{hitung} < t_{tabel} (0 < 52)$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 52$ sehingga H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel} (0 < 52)$ dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel} (0 < 52)$. Dengan

demikian terbukti bahwa permainan tradisional karetan dapat membantu anak dalam melakukan gerak melompat dua kaki.

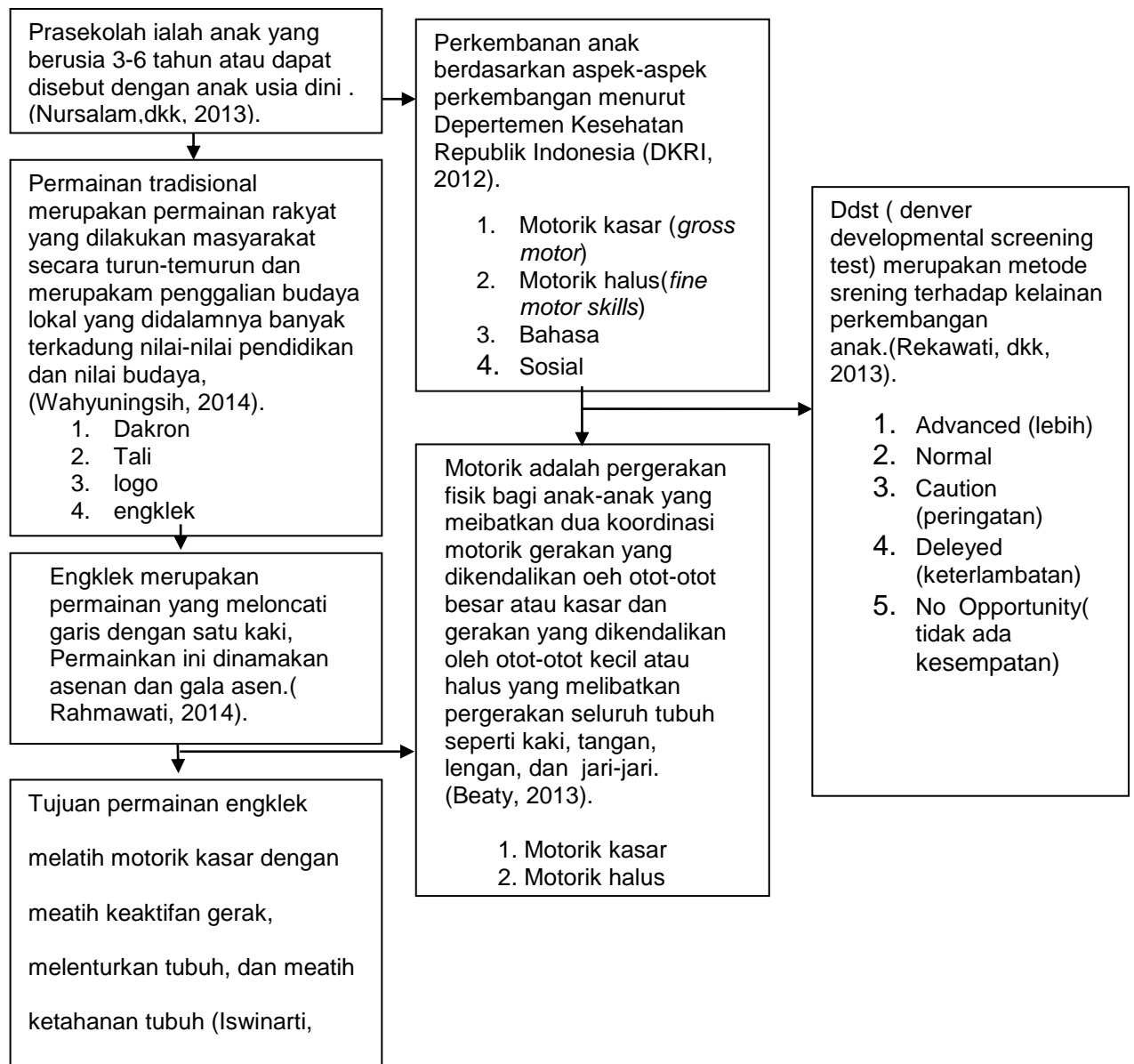
3. Alief (2014). dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Kemampuan Sosial Anak 4-5 Tahun di PAUD AL-Aqsha Pungging Mojekerto. Dari hasil analisis pada penelitian ini menggunakan pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test* dalam menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan jalan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk tingkat signifikan yang ditetapkan sebelumnya (dalam hal ini $\alpha = 0,05$). Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nol harus di tolak. Sebaliknya jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis nol di terima. Dengan menggunakan table G maka dapat menentukan H_0 diterima atau ditolak. Sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional jamuran mempunyai pengaruh terhadap kemampuan sosial anak kelompok usia 4-5 tahun di PAUD AL-Aqsha Pungging Mojekerto.

C. Kerangka Teori Penelitian

Kerangka teori penelitian adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan diantara berbagai macam factor yang telah di indentifikasi sebagai sesuatu ha yang penting bagi suatu masalah. (Notoatmojo, 2015).

Adapun kerangka teori yang dapat digambarkan dalam

peneitian ini adalah sebagai berikut:

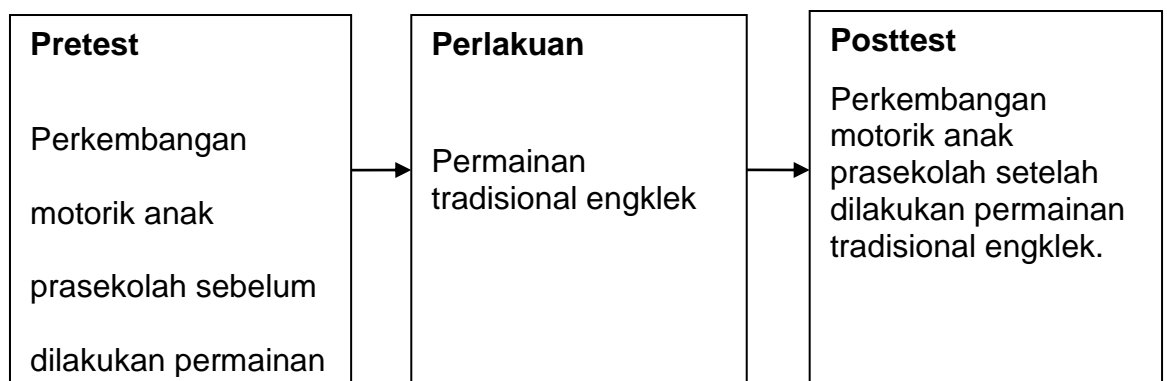


Gambar 2.4 Kerangka Teori Penelitian

D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan. (Notoatmojo, 2015).

Berdasarkan teori yang diuraikan pada tinjauan kepustakaan, maka kerangka konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.5 Kerangka Konsep Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan yang masih harus di buktikan kebenarannya melalui analisis terhadap bukti-bukti empiris (Danim, 2013).

1. Hipotesis nihil/H₀

Ditolak ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

2. Hipotesis alternatif/H_a

Diterima ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Rancangan Penelitian..... | 55 |
| B. Populasi dan Sampel..... | 57 |
| C. Tempat Dan Waktu Penelitian..... | 59 |
| D. Definisi Oprasional..... | 59 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 62 |
| F. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas..... | 63 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 64 |
| H. Teknik Pengelolahan Data..... | 65 |
| I. Teknik Analisa Data..... | 66 |
| J. Etika Penelitian..... | 73 |
| K. Jalannya Penelitian..... | 75 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian | 76 |
| 1. Analisis univariat | 76 |
| 2. Analisis uji normalitas..... | 79 |
| 3. Analisis bivariat..... | 80 |
| B. Pembahasan | 84 |
| C. Keterbatasan Penelitian..... | 93 |

SILAHKAN KUNJUGI PERPUSTAKAAN MUHAMMADIYAH

KALIMANTAN TIMU

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Teridentifikasi karakteristik responden pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda. dari 30 responden, bahwa sebagian besar responden ialah berusia 36-47 bulan sebanyak 17 anak (56.7%), berusia 48-59 bulan sebanyak 13 anak (43.3%) dan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 anak (53.3%) dan perempuan sebanyak 14 anak (46.7%).
2. Teridentifikasi bahwa nilai pada motorik halus pretest dengan nilai rata-rata 2.33, dan pada nilai motorik halus posttest dengan nilai rata-rata 3.30, demikian juga pada perkembangan motorik kasar pretest dengan nilai rata-rata 2.37, dan pada nilai motorik kasar posttest dengan nilai rata-rata 3.27 terdapat peningkatan nilai rata-rata pada perkembangan motorik.
3. Hasil analisis uji Wilcoxon signed rank test menunjukkan ada pengaruh yang bermakna permainan tradisional engklek

terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

B. Saran-Saran

1. Bagi TK Barunawati 3 Samarinda

Diharapkan tk memiliki metode permainan yang edukatif dalam menstimulasi perkembangan anak, khususnya perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak dengan cara menggunakan permainan tradisional engklek.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan *evidence based* dan tambahan informasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang manfaat permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak dengan jumlah sampel yang lebih banyak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi sebagai berikut :

- a. Dengan melihat dari faktor lain seperti pengalaman dan lingkungan responden.
- b. Disarankan agar peneliti mengembangkan dan membudidayakan permainan tradisional.
- c. Peneliti diharapkan untuk menambahkan kelompok kontrol dan menggunakan analisis parametrik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Jabar & Bambang Derajat Jajat. (2012). *Aplikasi Stastiktika Dalam Penjas*. Bandung: FPOK UFI Bandung.
- Adriana Dian, dkk, (2011). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- . (2013). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ardy Wiyani. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- . (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aziz 2005 dalam kutipan Rojje RH (2016). *Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Orang Tua Tentang Konsep Bermain Dengan Tingkat Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah Di TK/PAUD Alazhiim Lapangan Manado E- Jurnal Saputra, Oktober 2016 vol.3(3)*
- Beaty. Janice.J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini edisi ketujuh*. Jakarta: PT. Fajar Inter Pratama Mandiri.

Depdiknas, 2006 dalam kutipan Fatiyah. (2016). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzel Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) jurnal of ners community volume 07, nomor 02, november 2016 Hal. 136-148.*

Depkes RI dalam kutipan Fatiyah. (2016). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzel Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) jurnal of ners community volume 07, nomor 02, november 2016 Hal. 136-148*

Diana, Sari. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

E. Mulyasa. (2015). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Febrikaharisma. (2013). *Hubungan antara Tinggi Badan dengan Fungsi Motorik anak usia 2-4 tahun*. Semarang: FK UNDIP.

Hasanah, Nor Izhotil dan Peratiwi Hardiyanti. (2017). *Perkembangan anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Aswara Pressindo.

Hidayat A. A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Anak Analisis Data*. Jakarta: Salemba Media

Hurlock, Erlizabeth. B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid I* Jakarta: Erlangga.

- Imron M. (2010). *Statistika Teori, Metode, dan Aplikasi Pengkajian Estetika Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Iswinarti. (2012). *Nilai-nilai Traupetik Tradisional Engklek*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Ismail, Andang. (2013). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Mutiah. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana
- Muyati, Yeti. (2013). *Keterlampiran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Karya
- Mahendra, Agus. (2015). *Asas dan Falsafat Pendidikan Jasmani* Bandung: UPI Bandung
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta
- _____. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta
- Nugroho, Agung. (2015). *Permainan Tradisional Anak-anak*. Yogyakarta: FIK UNY
- Nursalam. (2011). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Edisi 3* Jakarta: Salemba Medika.

- _____ Dkk. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak Untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika
- _____ . (2013). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Edisi 3* Jakarta: Salemba Medika.
- Rachmawati. (2014). *Strategi Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Prenada Group
- Rekawati, dkk. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak Untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika
- Rimm S. (2013). *Mendidik dan Menerapkan disiplin pada anak usia dini* yogyakarta: PT. Gava Media
- Riyanto. (2013). *Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan* Jakarta: Saelemba Medika
- Santrock. John W (2012) *Life Span Development Masa Perkembangan Anak Chidren Buku 2 Edisi II*. Jakarta: Erlangga
- Soetjininsih. (2010). *Perkembangan Anak dan Permasalahan dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*.
- _____ . (2012). *Perkembangan Anak dan Permasalahan dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Sagungseto. Pp 86-90.
- Sopiyadi. (2013). *Metode Penelitian Dalam Riset Keperawatan* Jakarta: Rajawali

Sugiyono. (2010). *Stastistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

—————. (2013) *Metode Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta

Susilaningrum, dkk. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak Untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika

Sri Utami, dkk. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak Untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika

Suryani & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Pranadamedia Group

Wong. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC