

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Motorik Kasar AUD**

##### **2.1.1 Pengertian Motorik Kasar**

Menurut Rahmadan (2014, Hal, 8) menjelaskan bahwa motorik kasar merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan-kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, spinal cord. Kemampuan motorik kasar diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang saling terkoordinasi. Hampir semua anak pada usia 2 tahun sudah mampu berdiri, duduk, menendang, berjalan, berlari, melompat, dan naik turun tangga.

Catron dan Allen berpendapat bahwa kemampuan motorik kasar pada dasarnya merupakan kesempatan yang sangat luas untuk bergerak, aktivitas sensorik motor yang meliputi penggunaan dari otot-otot besar yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik serta menjadi pengalaman belajar untuk menemukan.

Menurut Carolyn Meggit kemampuan motorik kasar adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuhnya. Menurut Gallahue kemampuan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan kinerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas seperti olahraga. Kemampuan ini pun berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan.

Gallahue membagi kemampuan motorik ke dalam tiga kategori, yaitu:

a. Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan kinerja tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, seperti berlari, berjalan, melompat, naik turun tangga, dan meluncur

b. Kemampuan Non-lakomotor

Kemampuan non-lakomotor ini adalah kemampuan yang digunakan tanpa sedikitpun memindahkan tubuh atau gerak di tempat. Contoh dari gerakan kemampuan non-lakomotor adalah mendorong, menekuk, jalan di tempat, loncat di tempat, menarik, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek serta kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh dari gerakan kemampuan manipulatif ini adalah gerakan memukul, melempar, dan melakukan berbagai macam tugas. Kemampuan dalam melakukan sesuatu dapat dipelajari melalui berbagai praktek dan bergantung pada kemampuan yang mendasarinya, seperti keseimbangan. Menurut Suyadi kemampuan gerak motorik kasar adalah gerakan anggota tubuh secara keras atau kasar.

### 2.1.1.2 Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Capaian perkembangan motorik kasar anak menurut Peraturan Menteri Kependidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ialah: 1). Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan

kelincahan. 2). Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam 3). Melakukan permainan fisik dengan aturan 4). Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5). Melakukan kegiatan kebersihan diri.

### **2.1.1.3 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Perkembangan motorik berjalan dengan berurutan. Kematangan sistem gerak berasal dari perilaku kasar (besar) ke halus (kecil). Hal ini menyesuaikan prinsip-prinsip pokok mengenai perkembangan gerak. Awal Perkembangan gerak dari cephalo (kepala) menuju caudal (ekor), diawali dari kepala sampai kaki. Sebutan bagi proses ini adalah perkembangan cephalocaudal yang diawali dari proximal (tengah tubuh) menuju distal (tangan serta kaki) dikenal dengan perkembangan proximodistal (Morisson 2012).

Tahapan dalam perkembangan motorik menurut Decaprio (2013:81) sebagai berikut

1. Tahapan Pemahaman Konsep Gerak (Cognitive Stage) Pemahaman konsep gerak menjadikan anak lebih mudah melakukan berbagai gerak yang diinstruksikan kepadanya. Tahapan ini adalah tahapan anak memahami serta mengerti tentang konsep geraknya. Pemahaman ini dapat dilakukan dengan mencari tahu bagaimana, apa, serta mengapa aktivitas motorik dilakukan.
2. Tahapan Gerak (Motor Stage) Tahapan ini menjadikan anak memahami tahapan gerak dan melakukan aktivitas gerak yang dipelajari.
3. Tahapan Otonomi (Autonomus Stage) Pada tahap ini anak menguasai dengan baik gerakan-gerakan yang diinstruksikan kepadanya serta gerakan jadi otomatisasi. Pendapat para ahli model pembelajaran motorik kasar dapat

menerapkan tahapan melalui cara memberi contoh gerakan, memberikan konsep gerak, serta melakukan pengulangan kegiatan.

#### **2.1.1.4 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar**

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak usia dini (Depdiknas, 2004:2), sebagai berikut.

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak;
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

#### **2.1.1.5 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar**

Kemampuan motorik kasar pada setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung dari gerakan-gerakan yang dikuasai tiap anak. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdiknas) kemampuan motorik merupakan unsur kematangan dan pengendalian dari gerakan tubuh. Sujiono berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar merupakan gerakan yang meliputi otot-otot besar dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

Menurut Indraswari (2016, Hal, 1) berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar meliputi kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi.

#### 1) Kekuatan

Kekuatan termasuk unsur penting dalam kemampuan motorik kasar. Pasalnya, kemampuan motorik kasar berhubungan erat dengan kerja otot, sehingga memunculkan gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh. Unsur kekuatan motorik kasar ini akan membuat anak menjadi tangkas, bertenaga, dan berlari cepat. Unsur kekuatan berkaitan dengan ketahanan anak karena otot bekerja secara tepat.

#### 2) Kecepatan

Kecepatan dalam unsur kemampuan motorik kasar diartikan sebagai kapasitas seorang anak agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat. Namun kecepatan dapat dipengaruhi oleh banyak hal, misalnya berat badan, kapasitas badan, kekenyalan otot, serta penampilan mekanis dan strukturalis, seperti panjang tungkai dan fleksibilitas tulang sendi.

#### 3) Power

Power merupakan kapasitas para siswa untuk mengkontraksikan otot-otot secara maksimum. Power sebagai ledakan aksi yang dapat menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat. Desakan ini muncul dan dilakukan dengan kekuatan otot dan kecepatan.

#### 4) Ketahanan

Dalam hal ketahanan ini, terbagi menjadi dua. Pertama, ketahanan dari para siswa yang diasosiasikan dengan faktor kekuatan. Kedua, ketahanan yang diasosiasikan dengan sistem dari sirkulasi pernapasan. Kedua tekanan tersebut saling berhubungan. Pada umumnya, siswa yang memiliki fisik kuat

dapat melakukan gerakan motorik kasar lebih lama dibandingkan dengan siswa yang lebih lemah.

Ketahanan bisa ditingkatkan dengan penerapan beberapa bentuk prinsip yang lebih berat.

5) Kelincahan

Kelincahan adalah salah satu dari faktor yang penting yang mempengaruhi gerakan baik sikap maupun tindakan dalam pembelajaran motorik di sekolah.

Kelincahan dalam motorik merupakan suatu kemampuan yang dimiliki tubuh untuk mengubah arah secara tepat dan cepat. Selain itu kelincahan meliputi koordinasi antara otot-otot besar pada suatu tubuh dalam suatu pembelajaran serta kelincahan dapat menjadi standar dari kualitas tes kemampuan siswa dalam bergerak cepat dari suatu posisi ke posisi yang lainnya atau dari suatu gerakan ke gerakan lainnya.

6) Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu aspek dari merespon gerak yang efektif dan efisien yang menjadi faktor gerak dasar. Kemampuan keseimbangan ini dapat membantu menjaga atau memelihara sistem.

7) Fleksibilitas

Unsur fleksibilitas adalah merupakan suatu faktor kemampuan gerak tubuh yang dilakukan oleh seseorang atau merupakan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Unsur fleksibilitas dapat diukur dengan tes rangkaian gerakan pada sendi yang khusus.

Misalnya dengan fleksometer dan juga dengan tes menyentuh ujung jari ke lantai.

#### 8) Koordinasi

Koordinasi adalah merupakan faktor yang menjadi dasar pelaksanaan, khususnya yaitu pada gerakan yang kompleks. Koordinasi merupakan kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis-jenis gerakan ke dalam bentuk yang lebih khusus. Unsur koordinasi sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Beberapa contoh dari gerakan perpindahan dengan koordinasi meliputi keseimbangan, kecepatan, kinesitas dan ketangkasan.

#### **2.1.1.6 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Rohmah (2013 hal, 2) faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun adalah:

- 1) Faktor Terampil Faktor terampil berpengaruh pada kemampuan motorik kasar tertentu. Dapat berupa pertumbuhan fisik, perubahan ukuran tubuh, sistem saraf, kekuatan serta berat tubuh.
- 2) Faktor Lingkungan Faktor lingkungan ini akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak motivasi untuk bergerak karena adanya stimulasi dari lingkungan. Kurang gerak akan berdampak pada lambatnya perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan perkembangan dan pertumbuhan yang dimiliki oleh tubuh anak, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan adalah:

### 1) Faktor Genetik

Faktor genetik adalah suatu modal dasar dalam mencapai hasil akhir dari proses tumbuh kembang yang dimiliki anak. Faktor genetik ini biasanya telah diwariskan dari orangtua anak.

### 2) Faktor Lingkungan

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

Faktor lingkungan ini secara garis besar terbagi sebagai berikut:

- a) Faktor lingkungan yang sangat mempengaruhi anak pada waktu anak masih dalam kandungan seorang ibu (faktor prenatal)
- b) Faktor lingkungan yang sangat mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak setelah anal lahir ke dunia (faktor postnatal).

#### **2.1.2 Pengertian Bermain**

Bermain adalah kebutuhan yang mendasar pada anak usia dini, karena bermain adalah dunia anak dan bagian dari anak yang tidak dapat dipisahkan. Orang tua justru mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bias bebas berekspresi. Menurut Musfiroh (2008) Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Herbert Spencer dalam Mushfirah menyatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

Sementara menurut Monitz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang harus digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Lebih lanjut menurut Karl Groos, anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan: peran dokter, tentara, pedagang. Anak juga karena mereka perlu melepaskan desakan emosi secara tepat”.

Melalui bermain, dapat mengontrol gerak motor kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau melompat, berputar, dan beralih respon untuk mama. Anak usia 5 hingga 6 tahun pun bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur.

#### **2.1.2.1 Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987),

Sedangkan menurut Atik Soepandi, dkk (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan- permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

### 2.1.3 Permainan Ular Naga Panjang

Banyak sekali manfaat yang di dapatkan dari permainan ular naga panjang, Berikut adalah beberapa manfaat positif yang dapat kita ambil khususnya bagi anak-anak yaitu:

1. Semakin mempererat ikatan kita dengan teman.
2. Belajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman kita.
3. Belajar menjadi pemimpin yang baik bagi adik-adik kita.
4. Akan terlatih emosional dan pengendaliannya dalam berkomunikasi.

Selain itu permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menyayangi orang lain, tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang didapat pada saat bermain. Membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota badan.

#### 2.1.3.1 Pengertian Permainan Ular Naga Panjang

Ular Naga panjang adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak Jakarta di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD). Anak-anak berbaris bergandeng pegang buntut, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang dimukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala “induk” dan “gerbang” biasanya dipilih dan anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tank permainan ini adalah dalam dialog yang

mereka lakukan. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga panjang yang berjalan-jalan dan terutama mengitari “gerbang” yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu.

Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga panjang akan berjalan melewati “gerbang”. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan „ditangkap” oleh “gerbang”.

Setelah itu, si “induk” -dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya- akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua “gerbang” perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih diantara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu “gerbang”.

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap.

### **2.1.3.2 Permainan Ular Naga Panjang**

Ular nagan merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak. Permainan tradisional ular naga juga dilakukan secara berkelompok. Permainan ini bermamfaat untuk memunculkan rasa senang, bebas, memupuk kepemimpinan, bermain bersama, kepatuhan terhadap peraturan. Kesemua mamfaat ini juga termasuk ke dalam aspek fisik motorik anak. Ular naga panjang merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak yang membentuk seperti ular memanjang dan ada dua orang bertugas sebagai mulut ular (Fadillah, 2017).

### 2.1.3.3 Cara Bermain Ular Naga Panjang

Cara bermain permainan ini adalah setiap anak berbaris memanjang, dari depan kebelakang, setiap pemain memegang pundak pemain yang ada di depannya. Kemudian ada dua orang anak yang berperan sebagai gerbang, barisan itu akan bergerak melingkar kian kemari bagi anak yang berjalan-jalan. Sambil menyanyikan lagu, mereka mengitari gerbang yang berdiri di tengah-tengah area permainan. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, ular naga akan berjalan melewati gerbang. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh gerbang. Setelah itu "induk" dengan semua anggota barisan berderet dibelakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua anak gerbang perihal anak yang di tangkap. Sering kali berbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih diantar dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya ditempatkan di belakang salah satu "gerbang".

### 2.1.3.4 Kelebihan Ular Naga Panjang

(Syafriana, 2014:58) beberapa kelebihan yang ditemukan dalam permainan ular naga adalah sebagai berikut:

1. Permainan ular naga panjang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dalam bekerjasama.
2. Permainan ular naga panjang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dalam tanggung jawab.
3. Permainan ular naga panjang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dalam toleransi.

Mamfaat permainan ular naga panjang, yaitu selain mempererat ikatan kita dengan teman, belajar berbagai dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman kita, juga belajar menajadi pemimpin yang baik bagi adik-adik kita. Selain itu juga dapat mendidik arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenagan/kekalahan yang diperoleh saat bermain serta melatih secara emosional dan kemampuan dalam berkomunikasi (pengwastuti, 2015:91).

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Ada bebrapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.penelitian tersebut tersebut terdiri beberapa judul yaitu:

1. penelitian yang dilakukan oleh Etik Suryanti, (2016) dengan judul penelitian Penerapan Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Perkembangan Metorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raisma Putra Denpasar Penelitian yang dilakukanya adalah metode tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan sosial emosiaonal pada anak kelompok B di TK Raisma Putra Denpasar tahun ajaran 2015/2016. Setelah diterapkan kegiatan permainan tradisional ular naga yaitu, Hal ini diketahui dari peningkatan rata rata persentasi perkembangan sosial emosional pada siklus anak yang berada pada kreteria sedangkan pada siklus II yang berada pada kreteria tinggi. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak menggunakan permainan ular naga panjang. Sedang perbedaan terletak pada metode

penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penulisan menggunakan metode eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Utami Mahasantri (2014) yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan Motorik Kasar Anak melalui pembelajaran senan fantasi pada kelompok B muslimat NU Magelang “ menyimpulkan bahwa melalui seni fantasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun dalam setiap siklus nya ketuntasan hasil belajar anak mengalami peningkatan yang berarti, yaitu siklus I (65%), dan siklus dua II (74%).
3. Penelitian yang dilakukan oleh berlina tinanbunan yang berjudul “ Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Naga’ penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang melalui permainan ular naga panjang adalah pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak dan dinilai guru diantaranya adalah memperhatikan dan memahami penjelasan serta arahan, melakukan permainan ular naga tanpa bantuan dan kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah permainan ular naga panjang.

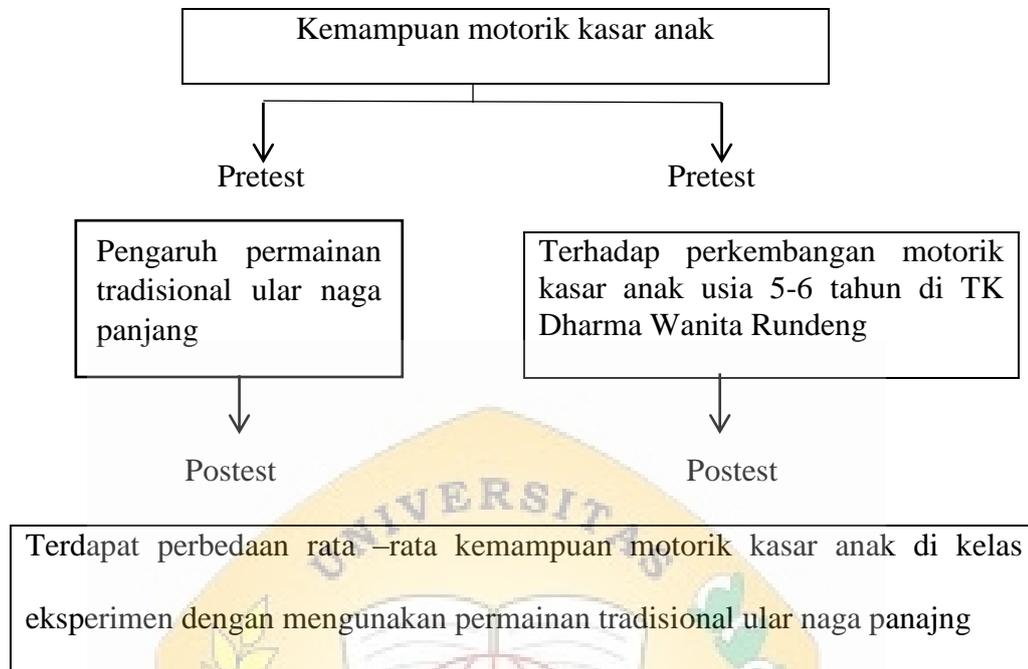
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Bermain memiliki fungsi yang luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Salah satu dari enam aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Perkembangan secara fisik meliputi berlari, berjalan, melompat, memanjat, berguling dan sebagainya.

Penelitian berfokus pada fisik motorik anak usia dini terutama motorik kasar. Pada awalnya anak-anak belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar – kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Hal yang sederhana ini dapat membuat kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan sering meningkat.

Di TK Dharma wanita rundeng, kecamatan rundeng kota subulussalam B pembangunan mengenai kemampuan motorik kasar anak masih berkurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan di garis lurus, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola, dan melakukan permainan ketangkasan dan kelincahan dalam permainan lompat tali. Tidak hanya dengan permainan lompat tali saja, permainan ular naga panjang dapat pula melatih perkembangan motorik kasar anak. Kedua permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih serta merangsang perkembangan motorik kasar anak serta anak dapat belajar mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh berharap secara lincah dan tangkas melalui permainan tradisional ular naga panjang tersebut.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori permainan ular naga panjang pada perkembangan motorik kasar, maka hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma wanita rundeng kota subulussalam.

$H_a$  : Terdapat pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma wanita rundeng kota subulussalam.