

SKRIPSI

**INOVASI *OUTBOUND* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH
DI TK DWI WARNA JAYA KOTA SURABAYA**

PENELITIAN *PRA-EKSPERIMENTAL*



Oleh :

LAILATUL MUTMAINAH

NIM. 010810616 B

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2012

SKRIPSI

**INOVASI *OUTBOUND* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH
DI TK DWI WARNA JAYA KOTA SURABAYA**

PENELITIAN PRA-EKSPERIMENTAL

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga**



Oleh :

LAILATUL MUTMAINAH

NIM. 010810616 B

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2012

LEMBAR PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang yang memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di perguruan tinggi manapun

Surabaya, Juli 2012

Yang menyatakan

Lailatul Mutmainah

NIM : 010810616B

SKRIPSI

**INOVASI *OUTBOUND* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH
DI TK DWI WARNA JAYA KOTA SURABAYA**

Oleh:

LAILATUL MUTMAINAH
NIM. 010810616B

PROPOSAL INI TELAH DISETUJUI

TANGGAL: 11 Juli 2012

Oleh

Pembimbing Ketua

Hanik Endang N, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK.139040678

Pembimbing Anggota

Kristiawati, S.Kp, MKep., Sp.Kep.An
NIK. 139040680

Mengetahui
a.n Dekan
Wakil Dekan I

Mira Triharini S.Kp., M.Kep
NIP. 19790424 20060 42002

SKRIPSI

**INOVASI *OUTBOUND* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH
DI TK DWI WARNA JAYA KOTA SURABAYA**

Oleh:

LAILATUL MUTMAINAH
NIM. 010810616B

Telah diuji

Pada Tanggal, 24 Juli 2012

PANITIA PENGUJI

Ketua : Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes (.....)
Anggota : 1. Hanik Endang N, S.Kep., Ns., M.Kep (.....)
2. Kristiawati, S.Kp, MKep., Sp.Kep.An (.....)

Mengetahui
a.nDekan
WakilDekan I

Mira Triharini S.Kp., M.Kep
NIP. 19790424 20060 42002

MOTTO

***“ Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang dapat mengalahkanmu. Tetapi, jika Allah membiarkanmu (tidak memberi pertolongan)maka siapa yang dapat menolongmu setelah itu? Karena itu hanya kepada Allah saja orang – orang mukmin bertawakal “
QS. Ali Imron : 160***

dan yakinlah...

***“ Wahai orang – orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu”
QS. Muhammad : 7***

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur hanya untuk Allah S.W.T., yang telah memberikan kesempatan dan kelapangan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“INOVASI *OUTBOUND* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK DWI WARNA JAYA KOTA SURABAYA”**. Sholawat serta salam tertuju hanya kepada sang muslim negarawan sejati Nabiullah Muhammad SAW. Skripsi ini bagi saya bukan hanya sekedar syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, tetapi lebih dari itu ini adalah salah satu bentuk usaha kecil saya menunaikan amanah sebagai *khalifah fil’ard*, menjadi sebaik – baik muslim, yang keberadaannya memberikan kemanfaatan untuk umat.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yang saya kasihi babah, ummi, adek ihsan dan kakak ninis yang telah memberikan doa, *support*, dan menjadi penyemangat sekaligus alasan saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan optimal
2. Diri saya sendiri yang telah menyempatkan dan memaksa untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini
3. Kepada Ibu Hanik Endang N, S.Kep., Ns., M.kep dan Ibu Kristiawati, S.Kp., M.Kep., An selaku dosen pembimbing, serta Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes dan Ibu Nuzul Quraniati, S.Kep., Ns., MNg, yang telah memberikan banyak masukan dan penyempurnaan pengerjaan skripsi ini

4. Seluruh guru dan/atau dosen yang telah mengabdikan diri untuk mentransfer ilmu dan mendidik saya dari kecil hingga sekarang
5. Segenap keluarga besar TK Dwi Warna Jaya atas kesempatannya memberikan ijin melakukan penelitian dan berpartisipasi dalam proses penelitian
6. Teman-teman yang bersedia menemani dan banyak membantu dalam proses penelitian
7. Seluruh pihak yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung, sedikit maupun banyak, dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah S.W.T membalas dengan yang lebih baik. penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat.

Surabaya, Juli 2012

Penulis

ABSTRACT

THE INOVATION OF OUTBOUND TO INCREASE GROSS MOTOR DEVELOPMENT ON PRESCHOOL CHILDREN

Pre Experimental Study At Dwi Warna Jaya Surabaya

By : Lailatul Mutmainah

Preschool children need some stimulation for environment for gross motor development. Stimulation in the children period can influence gross motor abilities development in movement skill. Lack of fundamental movement skills has been shown to decrease physical activity. Outbound games is experiential learning which is given to children to practice gross motor skill. The objective of this research is explaining the effect of outbound to the gross motor development for preschool age (5-6 year).

Design used in this study was Pra Experimental with one group pre-post test design. Sample was obtained through purposive sampling. It was conducted at Dwi Warna Jaya Kindergarten, Surabaya which there were 22 children aged 5-6 years old. The independent variable ini this research was outbound games and the dependent variavle was gross motor development. The data were collected trough observation. They were analyzed by Wilcoxon Signed Rank Test, with significance $\alpha \leq 0,05$.

Result of this research revealed that 54,5% respondents which have increase gross moto skill. Results of Wilcoxon indicated significant level to increase movement skills ($p = 0.001$), it means that the impact outbound games to gross motor development.

It can be concluded that outbound games has effect gross motor development on preschool ages. Giving regularly outbound for children can increase gross motor skill. This games can be applied by nurse, parent, and teacher to give stimulation for gross motor development in preschool children. Its can also used to give stimulation for further research which related with preschool children development.

Keywords : gross motor development, preschool, outbound

DAFTAR ISI

	Halaman
Sampul Depan	
Sampul Dalam dan Prasyarat Gelar.....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	iv
Motto.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Abstract.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
Daftar Singkatan.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.4.1. Tujuan Umum	7
1.4.2. Tujuan Khusus	7
1.5. Manfaat.....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis	7
1.5.2. Manfaat Praktis	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Konsep Tumbuh Kembang.....	9
2.1.1. Definisi Tumbuh Kembang Anak	9
2.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak	10
2.1.3. Kebutuhan dasar tumbuh kembang anak	20
2.1.4. Gangguan Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak.....	22
2.2. Konsep Perkembangan Anak Usia Prasekolah	24
2.2.1. Definisi Anak Usia Prasekolah	24
2.2.2. Teori Tugas Perkembangan Anak Prasekolah	26
2.3. Konsep Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah	27
2.3.1. Definisi Perkembangan Motorik Kasar.....	27
2.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	28
2.3.3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun)	29
2.3.4. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar Anak	30
2.3.5. Penilaian Motorik Kasar Anak Prasekolah	32
2.4. Konsep Stimulasi Anak	38
2.4.1. Definisi Stimulasi.....	38
2.4.2. Tujuan Stimulasi	39
2.4.3. Stimulasi untuk Meningkatkan Aspek Motorik Kasar.....	39

2.5.	Konsep Bermain	40
2.5.1.	Definisi Bermain	41
2.5.2.	Fungsi dan Manfaat Bermain	42
2.5.3.	Klasifikasi Bermain.....	45
2.5.4.	Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak	46
2.5.5.	Permainan Edukatif	47
2.5.6.	Prinsip Dasar Permainan Edukatif	47
2.6.	Terapi Bermain	48
2.6.1.	Definisi Terapi Bermain.....	48
2.6.2.	Tujuan Terapi Bermain	49
2.6.3.	Prosedur dalam Terapi Bermain	49
2.7.	Konsep Outbound.....	50
2.7.1.	Definisi Outbound.....	50
2.7.2.	Tujuan Outbound	51
2.7.3.	Metode Kegiatan Outbound	51
2.7.4.	Jenis Outbound.....	54
2.7.5.	Prosedur Persiapkan <i>Outbond</i>	54
2.7.6.	Aspek Pemilihan Bahan dan Peralatan <i>Outbound</i>	55
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN		58
3.1.	Kerangka Konseptual	58
3.2.	Hipotesis Penelitian	59
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		61
4.1.	Desain Penelitian	61
4.2.	Populasi, Sampel, dan Sampling	62
4.2.1.	Populasi	62
4.2.2.	Sampel.....	62
4.2.3.	Sampling	63
4.3.	Variabel Penelitian	63
4.3.1.	Variabel bebas	63
4.3.2.	Variabel tergantung.....	63
4.3.3.	Definisi operasional	64
4.4.	Instrumen penelitian	66
4.5.	Lokasi dan waktu penelitian.....	66
4.6.	Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data.....	66
4.7.	Kerangka Operasional	68
4.8.	Analisa Data	69
4.9.	Etika Penelitian.....	70
4.10.	Keterbatasan.....	70
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		72
5.1.	Hasil Penelitian.....	72
5.1.1.	Gambaran umum lokasi penelitian.....	72
5.1.2.	Karakteristik Demografi Respoden.....	73
5.1.3.	Karakteristik orang tua responden	74
5.1.4.	Pengaruh <i>outbound</i> terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya.....	76

5.2. Pembahasan	79
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	88
6.1. Simpulan.....	88
6.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Aspek psikomotor anak usia prasekolah	29
Tabel 4.1 . Rancangan penelitian para eksperimental pengaruh inovasi <i>outbound</i> terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak prasekolah.....	61
Tabel 4.2 Definisi Operasional Variabel.....	64
Tabel 5.2 Analisis hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i> peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Identifikasi Masalah.....	6
Gambar 2.1 Siklus Belajar Efektif	52
Gambar 3.3. Kerangka Konseptual : Inovasi <i>outbount</i> dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.....	58
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Inovasi <i>outbount</i> dalam meningkatkan.....	68
Gambar 5.1. Diagram distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012...	73
Gambar 5.2. Diagram distribusi karakteristik responden berdasarkan posisi anak di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	74
Gambar 5.3. Diagram distribusi karakteristik ayah responden berdasarkan pendidikan terakhir di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	74
Gambar 5.4. Diagram distribusi karakteristik pekerjaan ayah responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya 23 Mei – 6 Juni 2012.....	75
Gambar 5.5. Diagram distribusi karakteristik pendidikan terakhir ibu responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	75
Gambar 5.6. Diagram distribusi karakteristik pekerjaan ibu responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	76
Gambar 5.7. Diagram hasil observasi peningkatan perkembangan motorik kasar berdasarkan hasil pre test dan post test pada responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Permohonan Pengambilan Data Awal.....	93
Lampiran 2 Lembar Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian.....	94
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian.....	95
Lampiran 4 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	96
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	97
Lampiran 6 Data Demografi.....	98
Lampiran 7 Lembar Instrumen Penilaian.....	99
Lampiran 8 Satuan Acara Pembelajaran.....	100
Lampiran 9 Satuan Acara Pembelajaran.....	103
Lampiran 10 Satuan Acara Pembelajaran.....	106
Lampiran 11 Satuan Acara Pembelajaran.....	109
Lampiran 12 Petunjuk Teknis Pelaksanaan <i>Outbound</i>	112
Lampiran 13 Petunjuk Teknis Pelaksanaan <i>Outbound</i>	113
Lampiran 14 Petunjuk Teknis Pelaksanaan <i>Outbound</i>	114
Lampiran 15 Petunjuk Teknis Pelaksanaan <i>Outbound</i>	115
Lampiran 16 Tabulasi Data Demografi Responden.....	116
Lampiran 17 Tabulasi Data Demografi Orang Tua Responden.....	117
Lampiran 18 Tabulasi Data Pengkodean Responden.....	118
Lampiran 19 Hasil Uji Statistik.....	119
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	120

DAFTAR SINGKATAN

DDST	: <i>Denver Developmental Screening Test</i>
TK	: Taman Kanak Kanak
SAK	: Satuan Acara Kegiatan
SPSS	: <i>Statistic Product and Service Solution</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagaimana yang tertuang dalam hasil konferensi Genewa tahun 1979 bahwa aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada anak prasekolah atau usia dini yaitu, motorik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moralitas, dan kepribadian (Dani, 2011). Anak pada usia prasekolah mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk motorik kasar (Sari, 2011). Potensi motorik kasar dikembangkan dengan melatih fungsi otot besar secara optimal melalui gerakan-gerakan fisik. Anak membutuhkan stimulasi rangsangan yang datang dari lingkungan luar individu untuk perkembangan motorik kasar anak. Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak karena dengan memberi stimulasi secara bertahap, terus-menerus sesuai dengan tingkat usia anak diyakini dapat mengoptimalkan perkembangan anak (Soetjiningsih, 1998). Stimulasi yang kurang menyebabkan perkembangan motorik anak tidak berkembang optimal. Anak membutuhkan stimulus yang cukup dengan metode yang tepat agar mampu mengembangkan aspek motorik kasar secara optimal. Salah satu permainan yang dikembangkan adalah dengan inovasi *outbound*. Inovasi *Outbound* merupakan modifikasi dari salah satu metode belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam permainan dengan menggunakan kemampuan otot dan merangsang anak bergerak. Anak akan distimulus untuk bergerak dengan berbagai permainan, tantangan, kompetisi, dan *reward*. Namun, sampai saat ini pengaruh *outbound* terhadap perubahan peningkatan perkembangan motorik kasar anak prasekolah belum dapat dijelaskan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Blasco (1991) dalam Soetjiningsih (1998) bahwa pada perkembangan anak sering didapatkan kelainan perkembangan, antara lain sebesar 3% terjadi retardasi mental, satu di antara 200 anak menderita serebral palsi, kesulitan belajar dan sindrom yang menyangkut konsentrasi dan perhatian anak sebesar 5-7%. Hildayani (2005) bahwa lebih kurang dari 80% dari sejumlah anak mengalami gangguan perkembangan, juga mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh. Dalam pengambilan data awal, penelitian ini menggunakan sampel siswa kelompok A semester I di TK Dwi Warna Jaya sebanyak 46 orang. Salah satu upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan aspek motorik kasar di TK Dwi Warna Jaya meliputi senam, tari, dan latihan fisik yang dilakukan dua kali dalam satu minggu. Berdasarkan dokumentasi hasil belajar selama semester I, ditemukan beberapa anak yang belum mampu melakukan gerakan kaki dan keseimbangan dengan maksimal. Sebanyak 12 anak (26%) belum mampu melakukan gerakan melompat dengan kaki bergantian dan lari dengan rintangan, 32 anak (69,5 %) belum mampu melempar dan menangkap bola dengan baik, 21 anak (46%) menjaga keseimbangan dengan baik, sedangkan pada gerakan memanjat dan menggantung sebanyak 12 anak (26%) belum mampu melakukan. Berdasarkan data diatas diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak di TK Dwi Warna belum optimal.

Menurut Wong (2003), tumbuh kembang anak terdiri dari beberapa tahapan dan tiap-tiap tahapan mempunyai ciri tersendiri. Ciri-ciri anak prasekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan motorik anak (Snowman, 2003). Salah satu tahapan tumbuh kembang anak adalah usia prasekolah. Pada usia prasekolah anak

dituntut untuk mampu memperbaiki tugas tugas yang sudah dikuasai pada masa toddler. Masa pra sekolah (*preschool age*) ditandai adanya kecenderungan *initiative – guilty* atau bisa juga dikatakan sebagai tahap kelamin-lokomotor (*genital-locomotor stage*) atau yang biasa disebut tahap bermain. Pada tahap ini anak dituntut untuk belajar punya gagasan (inisiatif) tanpa banyak terlalu melakukan kesalahan. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Anak mengalami perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik untuk perkembangan dan aktivitas otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan (Solehuddin,1997). Menurut Adolph dan Berger (2005) pandangan kuno bahwa pertumbuhan dan perkembangan motorik yang hanya mencerminkan hasil kematangan yang berhubungan dengan usia, bagaimanapun, tidak lengkap. Sebaliknya perkembangan motorik seperti berjalan pada balita dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan dunia nyata yang penuh dengan objek dan permukaan. Adolph (1997) menyimpulkan bahwa pengalaman bergerak lebih utama ketimbang usia sebagai prediktor respon adaptif . Seperti halnya pada bayi yang belajar bergerak, bayi akan mempelajari jenis tempat dan permukaan apa yang sesuai untuk gerakan (Adolph, 2005 ; Adolph&Berger, 2006). Pengalaman bergerak ini akan membentuk kekuatan otot pada anak. Kekuatan otot dapat menunjang anak dalam berjalan, merangkak, berenang, berbagai variasi aktivitas motorik lain, serta dalam hal penyesuaian dengan lingkungan sekolah. Menurut (*American Collage of Sport Medecine*) latihan fisik dengan durasi waktu lebih dari 20 menit, 3-5 kali per minggu dengan intensitas sedang dapat meningkatkan kebugaran (*American Collage of Sport Medecine*). Pada tahun 2000 The National

Association for Sport and Physical Education (NASPE) merekomendasikan aktivitas fisik yang dilakukan anak usia prasekolah 60 menit per hari. Apabila anak jarang mendapatkan pengalaman gerak atau latihan fisik, otot akan menjadi lemah.

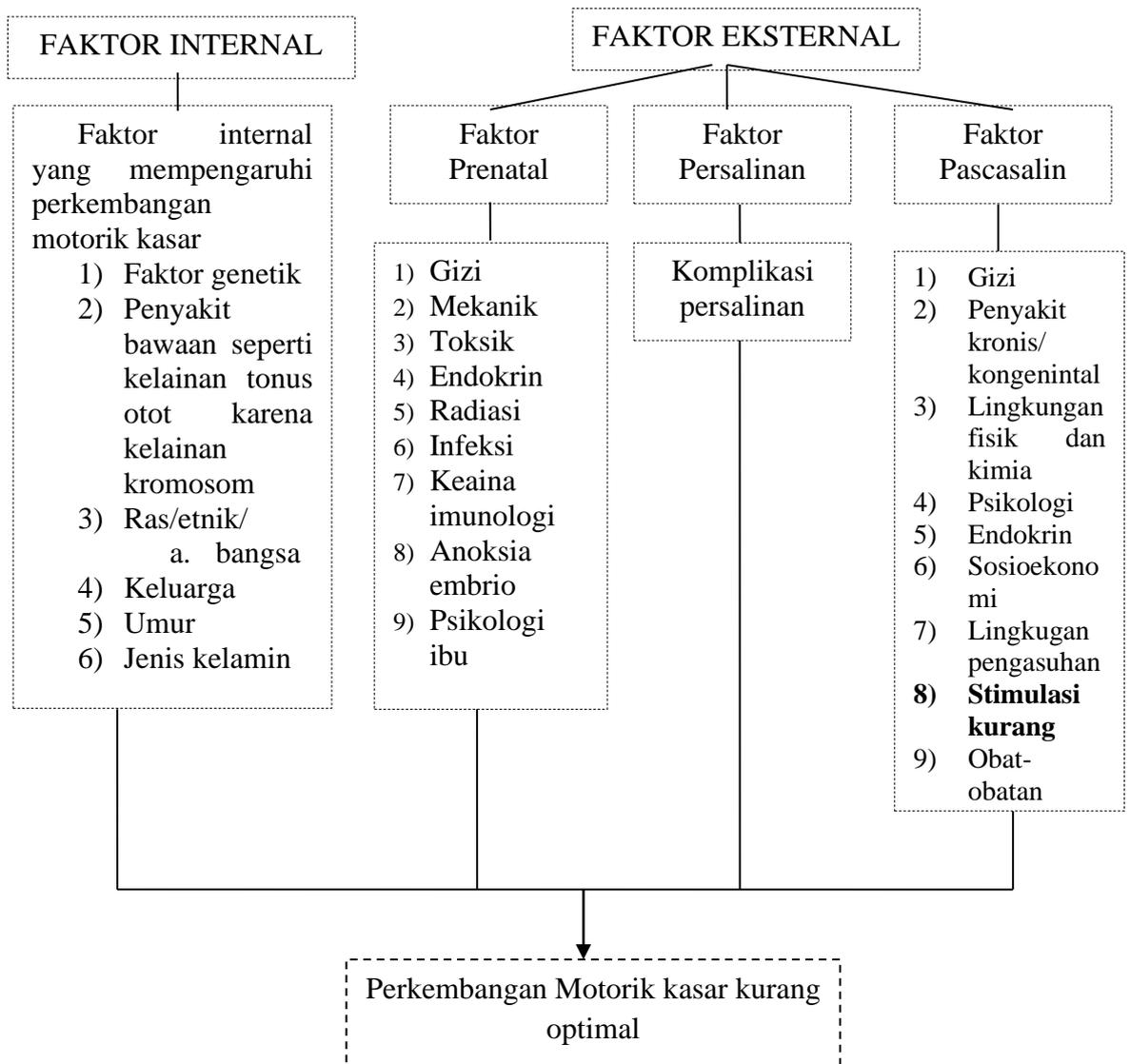
Salah satu aspek penting pada proses tumbuh kembang ialah perkembangan motorik kasar karena merupakan awal dari kecerdasan dan emosi sosialnya (Hidayati, 2008). Aspek motorik kasar pada usia prasekolah terkait dengan kata motor, sensory-motor atau perceptual-motor. Ranah motorik kasar erat kaitannya dengan kerja otot yang menjadi penggerak tubuh dan bagian-bagiannya, mulai dari gerak yang paling sederhana. Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak (Gesell, 1934 dalam Santrock, 2007). Kuhlen dan Thompson dalam Yusuf (2006) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu sistem syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan, yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis, dan struktur fisik, yang meliputi tinggi, berat dan proporsi. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik atau motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain (Sari, 2011). Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar anak dapat menggunakan pengukuran DDST (Denver II) dengan hasil interpretasi normal,

suspect, dan *untestable*. Seorang anak dikatakan normal apabila mampu melakukan tugas perkembangan motorik kasar dengan baik, sedangkan apabila seorang anak belum mampu melakukan gerakan sesuai tugas perkembangannya maka anak dimasukkan kedalam kategori *suspect*. *Untestable* merupakan interpretasi untuk anak yang menolak ketika dilakukan test.

Masa prasekolah juga merupakan masa bermain bagi anak. Siagawati (2007) menyatakan bahwa permainan merupakan esensi dari gambaran kehidupan nyata. Strukturnya merefleksikan proses kehidupan nyata yang mana perancangannya berharap bisa mengajarkan atau mendapatkan data. Ia menambahkan, dalam bermain anak-anak cenderung mengembangkan efektivitas dan kontrol peran mereka karena aksi yang mereka lakukan dari sebuah permainan menghasilkan kesimpulan. Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Permainan berfungsi sebagai media sekaligus substansi pendidikan itu sendiri. Sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan perawat sebagai edukator dan konselor adalah memberikan terapi bermain yang efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada usia prasekolah. Terapi bermain merupakan salah satu stimulus yang baik untuk mendukung perkembangan motorik anak, karena permasalahan gangguan perkembangan motorik anak salah satunya disebabkan oleh kurangnya stimulus. Salah satu stimulus yang efektif untuk mengembangkan motorik kasar adalah *outbound* (Danuminarto dan Santoso, 2007). Inovasi *outbound* pada dasarnya dilaksanakan melalui pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) yang disajikan dalam bentuk permainan. *Experiential learning* merupakan dukungan yang konkret terhadap hubungan teori dan praktik di dalam dunia nyata, yang

aman peserta yang mengikuti kegiatan ini akan mendapatkan hasil yang terbaik (Danuminarto & Santoso, 2007). Dari uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh inovasi *outbound* terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Mulyorejo.

1.2. Identifikasi Masalah



Gambar 1.1. Identifikasi Masalah

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh inovasi *outbound* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna?

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh inovasi *outbound* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna.

1.4.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya sebelum dan sesudah diberi perlakuan inovasi *outbound*
2. Menganalisis pengaruh inovasi *outbound* terhadap motorik kasar anak usia prasekolah

1.5. Manfaat

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan pengaruh inovasi *outbound* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah sehingga dapat digunakan sebagai kerangka dalam pengembangan ilmu keperawatan anak.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Anak

Mengenalkan pada anak inovasi *outbound* sebagai media belajar yang memiliki banyak manfaat terutama dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar

2. Institusi

Inovasi *outbound* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya.

3. Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan inovasi *outbound* dan motorik kasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti akan menyajikan tentang konsep tumbuh kembang, konsep perkembangan anak usia prasekolah, konsep perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah, konsep stimulasi anak, konsep bermain, terapi bermain, dan konsep *outbound*.

2.1. Konsep Tumbuh Kembang

2.1.1. Definisi Tumbuh Kembang Anak

Istilah tumbuh kembang sebenarnya mencakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan pengertian mengenai apa yang dimaksud dengan pertumbuhan dan perkembangan, masing – masing akan didefinisikan sebagai berikut :

1. Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran, atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (*gram, pound, kilogram*), ukuran panjang (*cm, meter*), umur tulang dan keseimbangan metabolik (*retensi kalsium dan nitrogen tubuh*).
2. Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalakan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga

3. perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (Soetjiningsih, 1995).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan fungsi organ/individu. Kedua peristiwa tersebut terjadi sinkron pada setiap individu (Soetjiningsih, 1995). Pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan aspek pematangan fungsi organ / individu.

2.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak

Perkembangan anak satu dengan yang lainnya mungkin berbeda dan disosiasi kinerja perkembangan sering menjadi hal yang normal. Tingkat dan kecepatan perkembangan seorang anak adalah hasil akhir dari berbagai faktor. Secara umum terdapat dua faktor utama yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak menurut Adriana (2011), yaitu:

1. Faktor Internal

Berikut ini beberapa faktor internal yang mempengaruhi tumbuh kembang anak :

- a. Ras / etnik atau bangsa

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa Amerika tidak memiliki faktor herediter ras / bangsa Indonesia dan sebaliknya.

- b. Keluarga

Ada kecenderungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk, atau kurus.

c. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan, dan masa remaja.

d. Jenis kelamin

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat daripada laki-laki. Akan tetapi setelah melewati masa pubertas, pertumbuhan anak laki-laki lebih cepat.

e. Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung di dalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Ditandai dengan intensitas dan kecepatan pembelahan, derajat sensitivitas jaringan terhadap rangsangan, umur pubertas, dan berhentinya pertumbuhan tulang. Termasuk faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa atau bangsa. Potensi genetik yang bermutu hendaknya dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif sehingga diperoleh hasil akhir yang optimal.

f. Kelainan kromosom

Disamping itu, banyak penyakit keturunan yang disebabkan oleh kelainan kromosom, seperti *Sindrom Down*, *Sindrom Turner*, dll.

2. Faktor Eksternal

1) Faktor prenatal

a. Gizi

Nutrisi ibu hamil terutama pada trimester akhir kehamilan akan mempengaruhi pertumbuhan janin.

b. Mekanis

Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan konginetal seperti *club foot*.

c. Toksin/zat kimia

Beberapa obat seperti aminopterin atau thalidomid dapat menyebabkan kelainan konginetal seperti palatoskisis.

d. Endokrin

Diabetes melitus dapat menyebabkan makrosomia, kardiomegali, dan hiperplasia adrenal.

e. Radiasi

Paparan radiasi dan sinar rontgen dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti mikrosefali, spina bifida, retardasi mental, deformitas anggota gerak, kelainan kongenital mata, serta kelainan jantung.

f. Infeksi

Infeksi pada trimester pertama dan kedua oleh TORCH (toksoplasma, rubella, citomegalo virus, herpes simpleks) dapat menyebabkan kelainan pada janin seperti katarak, bisu tuli, mikrosefali, retardasi mental, dan kelainan jantung kongenital.

g. Kelainan imunologi

Eritoblastosis fetalis timbul atas dasar perbedaan golongan darah antara janin dan ibu sehingga ibu membentuk antibodi terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk ke dalam peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia dan kernikterus yang akan menyebabkan kerusakan jaringan otak.

h. Anoksia embrio

Anoksia embrio yang disebabkan oleh gangguan fungsi plasenta menyebabkan pertumbuhan terganggu.

i. Psikologi ibu

Kehamilan yang tidak diinginkan serta perlakuan salah atau kekerasan mental pada ibu hamil dan lain-lain.

2) Faktor persalinan

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan jaringan otak.

3) Faktor pasca persalinan

a. Gizi

Untuk tumbuh kembang bayi diperlukan zat makanan yang adekuat.

b. Penyakit kronis atau kelainan genital

Tuberkulosis, anemia, dan kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi mental pertumbuhan jasmani.

c. Lingkungan fisik dan kimia

Lingkungan yang sering disebut *mileu* adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak (*provider*). Sanitasi lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, paparan sinar radioaktif dan zat kimia tertentu mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan anak.

d. Psikologis

Hubungan anak dengan orang disekitarnya. Seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tuanya atau anak yang selalu merasa tertekan, akan mengalami hambatan pertumbuhan dan perkembangan.

e. Endokrin

Gangguan hormon akan menyebabkan anak mengalami gangguan pertumbuhan.

f. Sosioekonomi

Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan serta kesehatan lingkungan yang jelek, hal tersebut dapat menghambat pertumbuhan anak.

g. Lingkungan pengasuhan

Pada lingkungan pengasuhan, interaksi ibu dan anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.

h. Stimulus

Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulus., khususnya dari keluarga.

i. Obat-obatan

Pemakaian obat - obatan seperti obat perangsang terhadap susunan saraf dapat menyebabkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

Hurlock (2005) mengemukakan beberapa hal yang menjadi penyebab terjadinya perkembangan (Cause of Development) yaitu:

1. Kematangan (Maturation)

Perkembangan fisik dan mental adalah sebagian besar akibat dari pada kodrat yang telah menjadi bawaan dan juga dari pada latihan dan pengalaman si anak. Kodrat ini diperoleh dari turunan perkembangan (Heredity Endowment) dan menimbulkan pertumbuhan yang terlihat, meskipun tanpa dipengaruhi oleh sebab-sebab nyata dari lingkungan. Pertumbuhan karena kodrat terkadang timbulnya secara sekonyongkonyong. Rambut tumbuh di muka, suara berubah dengan tiba-tiba. Sikapnya terpengaruh antara lain terhadap seks lain, yang berkembang menjadi kegila-gilaan gadis atau kegila-gilaan pemuda sebagai kebalikan dari kebencian yang ditujukan pada masa sebelumnya (Masa Pueral). Pada anak-anak sering terlihat, tiba-tiba anak itu dapat berdiri, berbicara, dan sebagainya yang terkadang setelah seseorang berpendapat bahwa anak-anak itu sangat terbelakang dalam perkembangannya.

2. Belajar dan latihan (Learning)

Sebab terjadinya perkembangan yang kedua adalah dengan melalui proses belajar atau dengan latihan. Disini terutama termasuk usaha anak sendiri baik dengan atau tidak dengan melalui bantuan orang dewasa.

3. Kombinasi kematangan dan belajar (Interaction of Maturation and Learning)

Kedua sebab kematangan dan belajar atau alihan itu tidak berlangsung sendiri-sendiri, tetapi bersama-sama, bantu membantu. Biasanya melalui suatu latihan yang tepat dan terarah dapat menghasilkan perkembangan yang maksimum, tetapi terkadang meskipun bantuan kuat dan usahanya efektif tidak berhasil seperti yang diharapkan, jika batas perkembangannya lekas tercapai atau daya berkembangnya sangat terbatas. Kematangan selain berfungsi sebagai pemberi bahan mentah yang berupa potensi-potensi yang siap untuk dilatih/dikembangkan juga sebagai penentu batas atau kualitas perkembangan yang akan terjadi. Kematangan itu dalam periode perkembangan tidak hanya dicapai setelah lahir, tetapi sebelum lahir juga ada kematangan; bedanya ialah bahwa kematangan dalam masa sebelum lahir hanya dipengaruhi kodrat dan tidak memerlukan latihan.

Kematangan suatu sifat sangat penting bagi seorang pengasuh atau pendidik untuk mengetahuinya, karena pada tingkat itulah si anak akan memberikan reaksi yang sebaikbaiknya terhadap semua usaha bimbingan atau pendidikan yang sesuai bagi mereka. Telah banyak percobaan-percobaan diadakan untuk mengetahui sampai dimana seorang anak dapat berkembang hanya atas dasar kodrat dan sejauh mana atas dasar pengajaran/pengalaman. Hasilnya antara lain:

- a. Pada tahun-tahun pertama “kematangan” ini penting karena memungkinkan pengajaran/pelatihan.

- b. Dalam hal perkembangan phylogenetic tidak terdapat perbedaan di antara anak kembar dan anak yang berbeda rasnya (Negro dan Amerika misalnya).
- c. Berlangsungnya secara bersama-sama antara pertumbuhan kodrat (kematangan) dengan pengajaran/latihan adalah sangat menguntungkan bagi perkembangan anak.

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan “bio-fisiko-psiko-sosial” yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai konsepsi sampai akhir hayatnya.

Manurut Hurlock (2005), kecepatan maupun keterlambatan perkembangan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, tetapi sejauh mana pengaruh kedua faktor tersebut sukar untuk ditentukan, terlebih lagi untuk dibedakan mana yang penting dan kurang penting. Faktor –faktor tersebut meliputi :

1. Inteligensi

Intellegensi merupakan faktor yang terpenting. Kecerdasan yang tinggi disertai oleh perkembangan yang cepat, sebaliknya jika kecerdasan rendah, maka anak akan terbelakang dalam pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan penelitian Terman LM (Genetic studies of Genius) dan Mead TD (The age of walking and talking in relation to general

intelligence) telah dibuktikan adanya pengaruh intellegensi terhadap tempo perkembangan anak terutama dalam perkembangan berjalan dan berbicara.

2. Seks

Perbedaan perkembangan antara kedua jenis seks tidak tampak jelas. Yang nyata kelihatan adalah kecepatan dalam pertumbuhan jasmaniyah. Pada waktu lahir anak laki-laki lebih besar dari perempuan, tetapi anak perempuan lebih cepat perkembangannya dan lebih cepat pula dalam mencapai kedewasaannya dari pada anak laki-laki. Anak perempuan pada umumnya lebih cepat mencapai kematangan seksnya kira-kira satu atau dua tahun lebih awal dan pisiknya juga tampak lebih cepat besar dari pada anak laki - laki. Hal ini jelasa pada anak umur 9 sampai 12 tahun.

3. Kelenjar-kelenjar

Hasil penelitian di lapangan indoktrinologi (kelenjar buntu) menunjukkan adanya peranan penting dari sementara kelenjar-kelenjar buntu ini dalam pertumbuhan jasmani dan rohani dan jelas pengaruhnya terhadap perkembangan anak sebelum dan sesudah dilahirkan.

4. Kebangsaan (ras)

Anak-anak dari ras Meditarian (Lautan tengah) tumbuh lebih cepat dari anak-anak eropa sebelah timur. Amak-anak negro dan Indian pertumbuhannya tidak terlalu cepat dibandingkan dengan ank-anak kulit putih dan kuning.

5. Posisi dalam keluarga

Kedudukan anak dalam keluarga merupakan keadaan yang dapat mempengaruhi perkembangan. Anak kedua, ketiga, dan sebagainya pada

umumnya perkembangannya lebih cepat dari anak yang pertama. Anak bungsu biasanya karena dimanja perkembangannya lebih lambat. Dalam hal ini anak tunggal biasanya perkembangan mentalitasnya cepat, karena pengaruh pergaulan dengan orang-orang dewasa lebih besar.

6. Makanan

Pada tiap-tiap usia terutama pada usia yang sangat muda, makanan merupakan faktor yang penting peranannya dalam pertumbuhan dan perkembangan. Bukan saja makanannya, tetapi isinya yang cukup banyak mengandung gizi yang terdiri dari pelbagai vitamin. Kekurangan gizi/vitamin dapat menyebabkan gigi runtuh, penyakit kulit dan lain-lain penyakit.

7. Luka dan penyakit

Luka dan penyakit jelas pengaruhnya kepada perkembangan, meskipun terkadang hanya sedikit dan hanya menyangkut perkembangan fisik saja.

8. Hawa dan sinar

Hawa dan sinar pada tahun-tahun pertama merupakan faktor yang penting. Terdapat perbedaan antara anak-anak yang kondisi lingkungannya baik dan yang buruk.

9. Kultur (budaya)

Penyelidikan Dennis di kalangan orang-orang Amerika dan Indiana menunjukkan bahwa sifat pertumbuhan anak-anak bayi dari kedua macam kultur adalah sama. Ini menguatkan pendapat bahwa sifat-sifat anak bayi itu adalah universal dan bahwa budayalah yang kemudian merubah

sejumlah dasar-dasar tingkah laku anak dalam proses perkembangannya. Yang termasuk faktor budaya disini selain budaya masyarakat juga di dalamnya termasuk pendidikan, agama, dsb.

2.1.3. Kebutuhan dasar tumbuh kembang anak

Dalam perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan dan stimulus yang berguna agar potensi berkembang, sehingga hal ini perlu mendapat perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sementara itu, lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak.

Seorang anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan pada masa tumbuh kembangnya karena faktor keturunan dan berbagai rangsangan dari dan oleh lingkungannya secara terus-menerus. Diperlukan tiga kebutuhan pokok untuk mengembangkan kecerdasan anak, yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi dini. Kebutuhan pokok tersebut harus diberikan bersamaan dan berulang-ulang.

Menurut Hurlock (2005) kondisi yang mempengaruhi dasar awal perkembangan meliputi :

1. Hubungan antar pribadi yang menyenangkan

Hubungan dengan masyarakat yang menyenangkan, terutama dengan anggota keluarga, akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan lebih berorientasi kepada orang lain, karakteristik yang mengarah ke penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

2. Keadaan emosi

Ketiadaan hubungan emosi akibat penolakan anggota keluarga atau perpisahan dengan orang tua, sering kali menimbulkan gangguan kepribadian. Sebaliknya, pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian.

3. Metode melatih anak

Anak yang dibesarkan orang tua yang permisif ketika besar cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang buruk, dan sering berprestasi rendah dalam melakukan sesuatu. Mereka yang dibesarkan orang tua yang demokratis atau sedikit otoriter penyesuaian pribadi dan sosialnya lebih baik.

4. Peran yang dini

Anak pertama yang seringkali diharapkan bertanggung jawab dirumah dan menjaga anak yang lebih kecil, dapat mempunyai kepercayaan diri yang lebih besar daripada saudaranya yang lahir sesudahnya tetapi mungkin juga mempunyai kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memerintah sepanjang hidup.

5. Struktur keluarga di masa anak-anak

Seorang anak yang berasal dari keluarga yang besar, sikap dan perilakunya cenderung otoriter, sedangkan yang berasal dari keluarga yang bercerai atau berpisah menjadi anak yang cemas, tidak mudah percaya, dan sedikit kaku.

6. Rangsangan lingkungan

Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong perkembangan kemampuan anak yang diturunkan. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukkan gambar cerita pada seorang anak prasekolah mendorong minat dalam belajar berbicara dan keinginan untuk membaca. Lingkungan yang merangsang mendorong perkembangan fisik dan mental yang baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang menyebabkan perkembangan anak dibawah kemampuannya.

Frankenbirg dkk. (1981) melalui *Denver Developmental Screening Test* (DDST) mengemukakan empat parameter perkembangan yang dipakai dalam menilai perkembangan anak, yaitu :

- a. Kepribadian / tingkah laku sosial (*personal social*)
- b. Gerakan motorik halus (*fine motor adaptive*)
- c. Bahasa (*language*)
- d. Perkembangan motorik kasar (*gross motor*).

2.1.4. Gangguan Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak

Kebutuhan dasar yang tidak adekuat dapat menyebabkan seorang anak mengalami gangguan tumbuh kembang. Masalah yang sering timbul dalam pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi gangguan pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku.

- a. Gangguan pertumbuhan fisik

Gangguan pertumbuhan fisik ditandai dengan pertumbuhan diatas normal dan di bawah normal. Gangguan pertumbuhan fisik dipantau

dari berat badan dengan menggunakan Kartu Menuju Sehat (KMS) dan lingkaran kepala yang menggambarkan isi kepala. Selain itu deteksi dini gangguan penglihatan dan pendengaran juga diperlukan untuk mengantisipasi terjadinya gangguan lebih berat.

b. Gangguan perkembangan motorik

Perkembangan motorik dipengaruhi oleh adanya kematangan saraf otak dan stimulasi. Perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan serabut syaraf. Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik.

c. Gangguan perkembangan bahasa

Kemampuan bahasa merupakan kombinasi seluruh sistem perkembangan anak. Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional, dan perilaku (Widyastuti, 2008 dalam Adriana, 2011). Gangguan perkembangan bahasa dapat diakibatkan beberapa faktor seperti faktor genetik, fisik, gangguan pendengaran intelegensi rendah, kurangnya interaksi anak dengan lingkungan, maturasi terlambat, dan faktor keluarga yang memberi tekanan agar anak bicara jelas (Soetjningsih, 2003 dalam Adriana, 2011).

d. Gangguan perkembangan emosi dan perilaku

Kecemasan adalah salah satu gangguan yang muncul pada anak dan memerlukan suatu intervensi khusus. Kecemasan yang dapat dialami

anak seperti fobia sekolah kecemasan berpisah, fobia sosial, dan kecemasan setelah mengalami trauma. Gangguan pervasif pada anak meliputi autisme, serta gangguan perilaku dan interaksi sosial.

2.2. Konsep Perkembangan Anak Usia Prasekolah

2.2.1. Definisi Anak Usia Prasekolah

Menurut Biechler dan Snowman dikutip dari Patmonodewo (2003) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan anak usia prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Ciri – ciri prasekolah menurut Snowman (1993) dalam Padmonodewo (2003) meliputi aspek fisik, sosial, emosi, dan kognitif anak.

a. Ciri fisik

1. Anak prasekolah umumnya sangat aktif karena telah memiliki penguasaan (kontrol) aktif terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri. Anak sangat menyukai kegiatan berlari, memanjat, dan melompat.
2. Anak perempuan pada usia prasekolah lebih terampil dalam dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus dibandingkan anak laki-laki.

b. Ciri sosial

Anak prasekolah umumnya mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya dan telah mulai menjalin persahabatan. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian dalam perkembangannya kan mulai memiliki sahabat berlain jenis.

c. Ciri emosi

Anak usia prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sikap marah, iri hati pada anak prasekolah sering terjadi.

d. Ciri kognitif

Secara kognitif anak usia prasekolah sudah terampil berbahsa, sebagian besar dari mereka senang berbicara, khususnya pada kelompoknya. Sebaliknya anak diberi kesempatan untuk menjadi pendengaran yang baik.

Menurut Ericson dalam Elizabeth (2005), masa anak merupakan gambaran awal seorang sebagai manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk tertentu dengan lambat, namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya. Apa yang dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, dan cinta kasih. Sekali anak belajar, sikap demikian akan mewarnai persepsi individu akan masyarakat dan suasana sepanjang hidup. Tidak dipungkiri lagi itulah periode diletakkannya dasar struktur perilaku kompleks yang dibangun sepanjang kehidupan anak. White dalam Elizabeth (2005), setelah bertahun-tahun meneliti anak selama masa prasekolah, berpendapat bahwa dua tahun pertama penting dalam meletakkan pola untuk penyesuaian pribadi dan sosial. Memberi kehidupan sosial yang baik pada usia 12 - 15 bulan adalah hal terbaik yang dapat dilakukan guna menjamin pikiran yang baik.

2.2.2. Teori Tugas Perkembangan Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah sekolah (*Preschool Age*) ditandai adanya kecenderungan *initiative – guilty* atau bisa juga dikatakan sebagai tahap kelamin-lokomotor (*genital-locomotor stage*) atau yang biasa disebut tahap bermain. Tahap ini pada suatu periode tertentu saat anak menginjak usia 3 sampai 5 atau 6 tahun, dan tugas yang harus diemban seorang anak pada masa ini ialah untuk belajar punya gagasan (inisiatif) tanpa banyak terlalu melakukan kesalahan. Soetjningsih (1995) mengemukakan bahwa tugas perkembangan anak usia prasekolah disusun berdasarkan urutan perkembangan dan diatur dalam empat kelompok besar yang disebut sektor perkembangan yang meliputi :

a. Perilaku Sosial

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan kemandirian, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungan misalnya, membantu dirumah, mengambil makan, berpakaian tanpa bantuan, menyuapi boneka, dan menggosok gigi tanpa bantuan.

b. Gerakan Motorik Halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat misalnya, menggambar garis, lingkaran, dan menggambar manusia.

c. Bahasa

Kemampuan bahasa merupakan kemampuan memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah misalnya, mengenal dan menyebutkan warna, dan menggunakan akta sifat (besar-kecil).

d. Gerakan Motorik kasar

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh misalnya berdiri dengna satu kaki, berjalan naik tangga, dan menendang bola kedepan.

2.3. Konsep Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah

2.3.1. Definisi Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar mengandung arti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya (Wong, 2004).

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative (Samsudin, 2005 dalam Dani, 2011). Kemampuan anak untuk duduk, berlari, dan melompat termasuk contoh perkembangan motorik kasar. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan anak. Karena proses

kematangan setiap anak berbeda, maka laju perkembangan seorang anak bisa saja berbeda dengan anak lainnya (Sobur, 2003).

2.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Rudolph (2006) mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan kontribusi dari interaksi “alam” (*nature*) dan pengasuhan (*nurture*). Seperti halnya perkembangan secara umumnya, perkembangan motorik dipengaruhi oleh banyak faktor yang secara spesifik dijelaskan sebagai berikut :

a. Kematangan organ otak

Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.

b. Gender

Gender pun memiliki pengaruh dalam hal ini, sesuai dengan pendapat Sherman (1973) yang menyatakan bahwa anak perempuan pada usia middle childhood kelenturan fisiknya 5 %- 10 % lebih baik dari pada anak laki-laki, tapi kemampuan fisik atletis seperti lari, melompat dan melempar lebih tinggi pada anak laki-laki dari pada perempuan.

c. Kematangan fisik

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak (Gesell, 1934 dalam Santrock, 2007). Anak usia 5 bulan tentu saja tidak akan bisa langsung berjalan. Dengan kata lain, ada tahapan-tahapan umum tertentu yang berproses sesuai dengan kematangan fisik anak.

d. Psikologis anak.

Damon & Hart, 1982 dalam Petterson (1996) menyatakan bahwa kemampuan fisik berkaitan erat dengan *self-image* anak. Anak yang memiliki kemampuan fisik yang lebih baik dibidang olah raga akan menyebabkan dia dihargai teman-temannya

Selain itu menurut Samsudin dalam Dani (2011) beberapa faktor yang memengaruhi motorik kasar anak adalah oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

2.3.3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun)

Tugas perkembangan anak yang paling penting dalam masa prasekolah dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan pada penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

Tabel 2.1. Aspek Psikomotor Anak Usia Prasekolah (Adriana, 2011)

Usia	Aspek Psikomotor yang dicapai
5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat dan meloncat dengan kaki bergantian 2. Melempar dan menangkap bola dengan baik 3. Melompat keatas 4. Meloncat keatas 5. Bermain skate dengan keseimbangan yang baik 6. Berjalan mundur dengna tumit dan jari kaki 7. Melompat dari ketinggian 12 inci dan bertumpu

Usia	Aspek Psikomotor yang dicapai
	<p data-bbox="699 309 927 342">pada ibu jari kaki</p> <p data-bbox="699 383 1426 488">8. Keseimbangan pada kaki bergantian dengan mata tertutup</p>

2.3.4. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar Anak

Kegiatan motorik anak usia prasekolah yang menggunakan tangan, pergelangan tangan, dan jari tangan untuk menjangkau, menggenggam, dan melipat ibu jari, berkembang dalam urutan yang dapat diramalkan (Ames, L.B dan F.L. Lig, 1964 dalam Elizabeth, 1979). Dalam perkembangan aspek psikomotor terdapat lima prinsip dasar perkembangan yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf
- b. Belajar ketrampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan
- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik
- e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Malina dan Bouchard (1991) menjelaskan lima prinsip utama perkembangan motorik yaitu kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan praktik.

a. Kematangan

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada waktu anak lahir, syaraf-syaraf yang ada dipusat susunan syaraf belum berkembang dan berfungsi sesuai dengan

fungsinya, yaitu mengontrol gerakan - gerakan motorik.pada usia kurang lebih 5 tahun syaraf-syaraf ini sudah mencapai kematangan dan menstimulasi berbagai gerakan motorik. Otot-otot besar mengontrol gerakan motorik kasar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan berlutut, berkembang lebih cepat bila dibandingkan dengan otot halus yang mengontrol motorik halus, seperti menggunakan jari tangan untuk menyusun *puzzle*, memegang pensil atau gunting, membentuk dengan plstisin atau tanah liat, dan sebagainya.

b. Urutan

Pada usia 5 tahun anak memiliki kemampuan motorik kompleks, yaitu kemampuan untuk mengoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti berlari sambil melompat, dan mengendarai sepeda.

c. Motivasi

Motivasi yang datang dari diri anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dari luar. Misalnya, dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai gerakan motorik serta menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak. Pengaruh kesempatan dan kebebasan anak untuk bergerak pada usia muda mengandung implikasi terhadap perkembangan ketrampilan anak.

d. Pengalaman

Perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan selanjutnya. Latihan dan pendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi pengayaan gerak, pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak.

e. Praktik

Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan perkembangan motoriknya perlu dipraktikkan anak dengan bimbingan. Kebutuhan anak tersebut meliputi sebagai berikut:

1. Ekspresi melalui gerakan
2. Bermain sebagai bagian dari perkembangan anak
3. Kegiatan yang berbentuk drama
4. Kegiatan yang berbentuk irama

2.3.5. Penilaian Motorik Kasar Anak Prasekolah

Empat parameter perkembangan yang digunakan dalam menilai perkembangan anak meliputi perkembangan kepribadian/ tingkah laku sosial, gerakan motorik halus, motorik kasar, dan bahasa. Untuk mengukur perkembangan anak apakah sesuai dengan tugas tumbuh kembangnya dilakukan dengan menggunakan instrumen DDST (*Denver Developmental Screening Test*). DDST (Denver II) merupakan metode pengkajian yang digunakan untuk menilai perkembangan anak umur 0-6 tahun (Brassard et. al , 2007).

2.3.5.1. Tujuan DDST (Denver II)

DDST dapat digunakan untuk berbagai tujuan sebagai berikut :

1. Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan umurnya
2. Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat
3. Menilai tingkat perkembangan anak yang tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan perkembangan
4. Memastikan dan memantau anak yang diduga mengalami kelainan perkembangan.

2.3.5.2. Isi DDST (Denver II)

Denver II terdiri atas 125 item tugas perkembangan yang sesuai dengan umur anak 0-6 tahun dan terbagi dalam 4 sektor, yaitu sebagai berikut :

- a. Kepribadian / tingkah laku sosial (*personal social*)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

- b. Gerakan motor halus (*fine motor adaptive*)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu serta melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

- c. Bahasa (*language*)

Bahasa adalah kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan. Bahasa mencakup segala bentuk komunikasi lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, pantomim, atau seni. Bicara adalah bahasa lisan yang

merupakan bentuk paling efektif dalam komunikasi, juga paling penting dan paling banyak digunakan.

d. Perkembangan motorik kasar (*Gross motor*)

Aspek yang berhubungan dengan perkembangan pergerakan dan sikap tubuh. Aktivitas motorik mencakup ketrampilan otot-otot besar seperti merangkak, berjalan, berlari, atau berenang.

2.3.5.3. Skoring Penilaian Denver II

1. L : Lulus / lewat = *passed / P*

Anak dapat melakukan item dengan baik atau ibu/pengasuh memberi laporan (tepat dan dapat dipercaya) bahwa anak dapat melakukannya.

2. G : Gagal = *Fail = F*

Anak tidak dapat melaksanakan item tugas dengan baik atau ibu/pengasuh memberi laporan anak tidak dapat melakukan dengan baik.

3. TaK : Tak ada Kesempatan = *No Oppurtunity / NO*

Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan item karena ada hambatan. Skor ini hanya digunakan untuk item yang ada kode L/Laporan orang tua atau pengasuh anak, misalnya untuk anak retardasi mental.

4. M : Menolak = *Refusel / R*

Anak menolak melakukan tes oleh karena faktor sesaat, misalnya lelah, menangis, mengantuk.

2.3.5.4. Intepretasi Nilai

1. Penilaian per item

a. Penilaian **lebih / advanced** (Perkembangan anak lebih baik)

Advanced melewati pokok secara lengkap ke kanan dari garis usia (dilewati pada kurang dari 25% anak pada usia yang lebih besar dari anak tersebut)

- a) Apabila anak lulus pada uji coba item yang terletak di sebelah kanan garis umur
- b) Nilai “lebih” diberikan jika anak dapat lulus/lewat dari item tes di sebelah kanan garis umur
- c) Anak memiliki kelebihan karena dapat melakukan tugas perkembangan yang seharusnya dikuasai anak yang lebih tua dari umurnya.

b. Penilaian **OK** atau **normal**

Melewati, gagal, atau menolak pokok yang dipotong berdasarkan garis usia di atas atau diantara persenti ke-25 dan ke-75.

- a) Gagal/menolak tugas pada item yang ada di kanan garis umur
- b) Lulus atau gagal atau menolak pada item dimana garis umur terletak diantara 25-75%. Jika anak lulus dianggap normal, jika gagal atau menolak juga dianggap masih normal
- c) Daerah putih menandakan sebanyak 25-75% anak di umur tersebut mampu (lulus) melakukan tugas tersebut.

c. Penilaian **Caution / peringatan**

Gagal atau menolak pokok yang dipotong berdasarkan garis usia di atas atau di antara persentil ke-75 dan ke-90.

- a) Gagal atau menolak pada item dalam garis umur yang berada diantara 75-90%
- b) Tulis "C" disebelah kanan kotak
- c) Hasil riset menunjukkan bahwa sebanyak 75-90% anak di umur tersebut sudah berhasil melakukan tugas tersebut.

d. Penilaian ***Delayed*** / **keterlambatan**

Bila gagal/menolak pada item yang berada di sebelah kiri garis umur. Gagal pada suatu pokok secara menyeluruh ke arah kiri garis usia, penolakan ke kiri garis usia juga dapat dianggap sebagai keterlambatan, karena alasan untuk menolak mungkin adalah ketidakmampuan untuk melakukan tugas tertentu.

e. Penilaian **Tidak ada kesempatan**

- a. Tidak perlu diinterpretasikan

2. Interpretasi Tes Denver II

a. Normal

- 1) Tidak ada *delayed* (keterlambatan)
- 2) Paling banyak 1 *caution* (peringatan)
- 3) Lakukan ulangan pemeriksaan pada kontrol berikutnya.

b. Suspect

- 1) Terdapat 2 atau lebih *caution* (peringatan)
- 2) Dan/atau terdapat 1 atau lebih *delayed* (terlambat)
- 3) Dalam hal ini *delayed* (terlambat) atau *caution* (peringatan) harus disebabkan oleh kegagalan/fail, bukan penolakan/refusal

- 4) Lakukan uji ulang 1-2 minggu kemudian untuk menghilangkan faktor sesaat seperti rasa takut, sakit, atau kelelahan.

c. Untestable (tidak dapat diuji)

- 1) Terdapat 1 atau lebih skor *delayed* (terlambat)
- 2) Dan/atau 2 atau lebih *caution* (peringatan)
- 3) Dalam hal ini *delayed* atau *caution* harus disebabkan oleh penolakan (refusal), bukan oleh kegagalan
- 4) Lakukan uji ulang 1-2 minggu kemudian

Hasil interpretasi dikatakan meragukan apabila terdapat dua keterlambatan atau lebih pada dua sektor atau dua keterlambatan atau lebih pada satu sektor ditambah satu keterlambatan pada satu sektor atau lebih. Dikatakan meragukan apabila terdapat dua keterlambatan atau lebih pada satu sektor atau terdapat satu keterlambatan pada satu sektor, atau lebih. Dapat juga dengan menentukan ada tidaknya keterlambatan pada masing-masing sektor bila menilai setiap sektor atau tidak menyimpulkan gangguan perkembangan keseluruhan (Soedjiningsih, 1998).

2.3.5.5. Prosedur Pelaksanaan DDST (Denver II)

Tes DDST 2 sebaiknya digunakan sebagai bagian dari surveilans perkembangan, suatu pendekatan perawatan kesehatan primer yang komprehensif dan terus-menerus yang melibatkan orang tua sebagai mitra para profesional (Frankenburg, 1994). Penilaian DDST ini menilai perkembangan anak dalam 4 faktor diantaranya penilaian terhadap personal sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar dengan persyaratan tes sebagai berikut:

1. Lembar formulir DDST II.
2. Alat bantu atau peraga seperti benang wol merah, manik-manik, kubus berwarna merah, kuning, hijau dan biri, permainan bola kecil, serta bola tenis kertas dan pencil. Adapun cara pengukuran DDST adalah sebagai berikut :
 - a. Tentukan usia anak pada saat pemeriksaan.
 - b. Tarik garis pada lembar DDST-II dengan usia yang telah ditentukan
 - c. Lakukan pengukuran pada anak tiap komponen dengan batasan garis yang ada mulai dari motorik kasar, bahasa, motorik halus, dan *personal social*
 - d. Tentukan hasil penilaian apakah normal, meragukan, atau abnormal, sesuai dengan form DDST-II.

2.4. Konsep Stimulasi Anak

2.4.1. Definisi Stimulasi

Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Stimulasi dapat berfungsi sebagai penguat dan berguna bagi perkembangan anak. Stimulasi dapat berupa stimulasi visual, verbal, auditif, dan taktil atau sentuhan (Rahma, et al, 2000 dalam Yananta, 2011). Stimulasi adalah setiap kegiatan yang merangsang dan melatih kemampuan anak yang berasal dari lingkungan luar anak (Rusmil, 2010).

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu *asah*. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulus dapat dilakukan dengan latihan dan bermain (Nursalam, et al, 2005).

2.4.2. Tujuan Stimulasi

Tujuan stimulasi pada anak adalah untuk membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal atau sesuai diharapkan. Tindakan ini meliputi berbagai aktivitas untuk merangsang perkembangan anak, seperti latihan gerak, berbicara, berpikir kemandirian, dan sosialisasi (Suhartono, 2004 dalam Yananta, 2010).

Stimulasi untuk anak usia 3-6 tahun bertujuan untuk mengembangkan kemampuan perbedaan dan persamaan, berhitung, menambah, dan sportivitas. Ketika sistem saraf yang berfungsi baik, ditunjang dengan nutrisi yang sesuai, anak akan dapat mengalami tumbuh kembang dengan optimal sehingga terjadi pertumbuhan otak dengan infrastruktur yang kokoh untuk menjadikan anak yang cerdas dan berkualitas (Rusmil, 2010).

2.4.3. Stimulasi untuk Meningkatkan Aspek Motorik Kasar

Tumbuh kembang potensi kemampuan psikomotorik anak selain dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, juga memerlukan stimulasi stimulasi guna tercapai pengoptimalanya. Stimulasi yang dapat diberikan pada anak diantaranya :

- 1) Keterampilan berolah raga atau menggunakan alat olah raga
- 2) Gerakan geraka permainan, seperti melompat memanjat dan berlari
- 3) Baris berbaris secara sederhana
- 4) Gerakan gerakan ibadah solat

Peningkatan psikomotorik anak akan teroptimalkan jika lingkungan tumbuh kembang anak mendukung anak bergerak bebas. Kegiatan di luar lingkungan bisa

menjadi solusi terbaik karena mampu mensimulus perkembangan otot (Dwi, 2010)

2.5. Konsep Bermain

Kebutuhan untuk bergerak dan kebutuhan untuk mengungkapkan perasaan terdapat pada setiap anak. Kedua kebutuhan tersebut dapat disalurkan dengan bermain melalui program pelatihan gerak anak usia dini. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu diapaparkan oleh Hurlock (1996) sebagai berikut ini :

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
- c. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayannya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman

sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan)

2.5.1. Definisi Bermain

Bermain adalah suatu perilaku yang menyeluruh pada manusia yang memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik bermain menurut Raharjo (2007) meliputi sebagai berikut :

- (1) Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yaitu muncul atas keinginan dan kepentingan pribadi,
- (2) Bermain melibatkan perasaan orang yang terlibat dalam permainan,
- (3) Bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif,
- (4) Bermain memiliki fleksibilitas yaitu adanya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain,
- (5) Bermain lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir,
- (6) Bermain tidak ada tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan,
- (7) Bermain cenderung lebih fleksible,
- (8) Anak bebas memilih dan ini merupakan elemen sangat penting bagi konsep bermain pada anak usia dini,
- (9) Bermain memiliki kualitas pura-pura, yakni mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan kehidupan nyata sehari-hari,
- (10) Bermain realitas internal lebih diutamakan daripada realitas eksternal, karena anak memberi makna baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan objek yang sesungguhnya.

2.5.2. Fungsi dan Manfaat Bermain

Melalui bermain akan semakin mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik anak, kemampuan kognitifnya, melalui kontak dengan dunia nyata, menjadi eksis di lingkungannya, menjadi percaya diri, dan masih banyak lagi manfaat lainnya (Martin, 2008 dalam Rahmawati et. al. 2008). Bermain memberi kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan anak. Hal ini antara lain dikemukakan Montessori dalam Hayati (2007) yang menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Berikut ini fungsi terapi bermain, yaitu :

1. Bermain sebagai sarana sosialisasi dan moral

Permainan sosialisasi meliputi enam jenis permainan, yaitu : (a) *uncoupled play*, anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan, (b) *solitary play*, anak bermain sendiri dan tidak menghiraukan anak-anak disekitarnya, (c) *onlooker play*, anak mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain, (d) *pararel play*, satu dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama, diantaranya tidak ada interkasi, (e) *assosiative play*, anak bermain bersama, ada interkasi dan kerjasama diantara anak-anak yang sedang bermain, dan (f) *cooperative play*, permainan yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.

Bermain juga mampu menguatkan pola perilaku yang telah disetujui dan standard moral, mengajarkan peran orang dewasa, dan memberi kesempatan untuk menguji hubungan.

2. Bermain sebagai sarana pengembangan kognitif

Permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kognitif meliputi

a) Bermain fungsional

Bermain fungsional yaitu jenis permainan-permainan yang dilakukan dengan atau tanpa alat permainan, misalnya berlari-lari mengelilingi ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan, mengolah lilin tanpa maksud membuat sesuatu.

b) Permainan konstruktif

Permainan konstruktif yaitu permainan yang melibatkan anak untuk menciptakan sesuatu, misalnya menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia (membuat rumah-rumahan dari balok kayu lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan sebagainya)

c) Bermain dramatik

Bermain dramatik atau bermain pura-pura, yaitu menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Anak memainkan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui kartun.

3. Bermain sebagai stimulus perkembangan sensorimotor.

Permainan dapat memperbaiki ketrampilan motorik kasar dan halus serta koordinasi, meningkatkan perkembangan semua indera, mendorong eksplorasi pada sifat fisik dunia, dan memberikan pelampiasan kelebihan energi.

4. Kreativitas

Pengaruh bermain terhadap kreativitas meliputi sarana penyaluran ekspresi untuk ide dan minat yang kreatif, dengan bermain juga memungkinkan fantasi dan imajinasi, serta mampu meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus.

5. Kesadaran diri

Kesadaran diri juga dapat terbentuk melalui permainan. Permainan dapat memudahkan perkembangan identitas diri, mendorong pengaturan perilaku sendiri, memungkinkan pengujian pada kemampuan sendiri, memberikan perbandingan antara kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain, serta memungkinkan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain.

6. Nilai terapeutik

Nilai terapeutik dihasilkan dari kegiatan bermain dengan memberika pelepasan stres dan ketegangan, memungkinkan ekspresi emosi dan pelepasan impuls yang tidak dapat diterima dalam bentuk yang secara sosial dapat diterima, mendorong percobaan dan pengujian situasi yang menakutkan dengan cara yang aman, serta memudahkan komunikasi verbal tidak langsung dan non verbal tentang kebutuhan, rasa takut, dan keinginan.

Adapun manfaat manfaat bermain meliputi beberapa hal berikut :

1. Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak memungut mainannya, meraba, memegang dengan kelima jari, dan sebagainya.

Sementara itu, motorik kasar didapat saat anak menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, menendang, dan sebagainya.

2. Melatih konsentrasi

Bermain juga dapat melatih kemampuan konsentrasi anak. Misalnya, saat menyusun *puzzle*, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya, ia tidak berlarian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih terdali. Tanpa konsentrasi, mungkin hasilnya akan tidak memuaskan.

3. Mengenalkan konsep sebab akibat

Saat memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar, sedangkan benda yang lebih besar tidak mampu masuk ke benda yang lebih kecil.

4. Melatih bahasa dan wawasan

Bermain dengan bercerita akan memberikan manfaat tambahan untuk anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa dan meluaskan wawasannya.

5. Mengenalkan bentuk dan warna

Anak dapat mengenali ragam/variasi bentuk dan warna. Ada bentuk kotak, bulat, segiempat dengan berbagai warna seperti merah, hijau, biru, kuning, dan sebagainya.

2.5.3. Klasifikasi Bermain

Terapi bermain diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

1. Bermain Bebas

Bermai bebas berarti anak bermain tanpa aturan dan tuntutan. Anak bisa mempertahankan minatnya dan mengembangkan sendiri kegiatannya.

2. Bermain Terstruktur

Bermain terstruktur direncanakan dan dipandu oleh orang dewasa. Kategori ini membatasi dan meminimalkan daya cipta anak.

2.5.4. Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak

Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Adanya variasi bermain dan keterlibatan orang tua dalam permainan berdampak baik dalam meningkatkan daya pikir sehingga mampu merangsang pendayagunaan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta perkembangan keseimbangan mental anak. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman anak-anak menjadika lebih terasa rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi.

Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Mengajak anak bermain pada usia prasekolah telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak mengalami malnutrisi. Melalui bermain daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Selain itu, anak-anak juga dapat mempelajari banyak hal, misalnya dengan bermain ayunan anak secara tidak langsung melatih keseimbangan fisik dan psikisnya,

bermain komidi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi.

Anak-anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Anak akan terus bermain sepanjang aktivitas tersebut menghiburnya. Pada saat mereka bosan, mereka akan berhenti bermain.

2.5.5. Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungannya, menguatkan dan menrampilan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan anatara pengasuh dan anak, serta menyalurkan kegiatan anak (Adriana, 2011)

2.5.6. Prinsip Dasar Permainan Edukatif

Prinsip dasar permainan edukatif adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan psikomotorik anak, sosial-emosional (seperti mempertajam perasaan, membentuk moralitas, spiritualitas, meningkatkan kepercayaan diri), serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan ketrampilan dan kreativitas anak).

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika memilih permainan edukatif:

1. Mainan yang memang diperuntukkan bagi balita

2. Multifungsi

Dari satu mainan bisa didapat variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga beragam.

3. Melatih *problem solving*

Dalam memainkannya, anak diminta untuk melakukan pemecahan masalah. Misalnya pada permainan *puzzle*, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh.

4. Melatih konsep-konsep dasar melatih ketelitian dan ketekunan

Lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasar seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus.

5. Melatih ketelitian dan ketekunan

6. Merangsang kreativitas

Apabila anak sejak kecil terbiasa menghasilkan karya, lewat permainan dia akan berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya meniru saja (Adriana, 2011)

2.6. Terapi Bermain

2.6.1. Definisi Terapi Bermain

Terapi bermain adalah pemanfaatan permainan sebagai media yang efektif oleh terapis untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal melalui eksplorasi dan ekspresi diri. (Nuryanti, 2007 dalam Handayani&Puspitasari, 2008)

2.6.2. Tujuan Terapi Bermain

Tujuan terapi bermain adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengembangkan kekuatan otot dan motorik
- b. Meningkatkan fungsi organ tubuh bagian dalam
- c. Memperbaiki sikap tubuh yang kurang baik

2.6.3. Prosedur dalam Terapi Bermain

Menurut Nugroho (2010) dalam Revai (2011), prosedur terapi bermain adalah:

a. Fase Persiapan

Sebelum memasuki fase terapi bermain, anak harus disiapkan sehingga mereka tahu apa yang akan dihadapi dan dilakukannya. Terapis bercerita bahwa nanti ada banyak permainan dan mereka pasti akan senang serta menjelaskan bahwa proses ini akan membantu anak menemukan hal yang lebih baik.

b. Fase Pelaksanaan

Dalam fase ini terapis mulai mempersiapkan anak melakukan kegiatan sesuai yang diinstruksikan terapis. Memberi kebebasan tetapi tetap pada batas yang telah ditetapkan sebelumnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Seorang terapis diharapkan mampu mengontrol dan memberi arahan kepada anak.

c. Fase Terminasi

Terapis menginformasikan bahwa kegiatan akan selesai dan mengarahkan anak tetap dalam keadaan tertib, tak lupa terapis menanyakan perasaan klien, mengucapkan terimakasih atau salam terapeutik, serta

membuat kontrak yang akan datang jika terapis akan melakukan kegiatan itu kembali.

2.7. Konsep Outbound

2.7.1. Definisi Outbound

Outbound adalah sebuah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman memunculkan sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas dan memikirkan masa yang akan datang yang sekarang tidak diperoleh melalui metode belajar yang lain. *Outbound* dalam pengertian lainnya adalah cara menggali diri sendiri, dalam suasana menyenangkan dan tempat penuh tantangan yang dapat menggali dan mengembangkan potensi, meninggalkan masa lalu, berada di masa sekarang dan siap menghadapi masa depan, menyelesaikan tantangan, tugas-tugas yang tidak umum, menantang batas pengamatan seseorang, membuat pemahaman terhadap diri sendiri tentang kemampuan yang dimiliki melebihi dari yang dikira (Ancok, 2003).

Pengertian lain menyatakan bahwa *outbound* adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari, belajar tentang diri sendiri, tentang orang lain dan semua tentang potensi diri sendiri (Ancok, 2003). *Outbound* adalah sebuah cara untuk menggali dan mengembangkan potensi anak dalam suasana yang menyenangkan. *Outbound* digunakan untuk pembelajaran dengan berbagai alasan pula, yaitu sebagai sebuah simulasi kehidupan yang kompleks menjadi sederhana dimana anak mempelajari miniatur kehidupan dengan segala permasalahannya. Dengan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) anak mengalami langsung pengalaman

yang akan dipelajari dan *outbound* dilakukan dengan penuh kegembiraan, karena berupa permainan hingga anak senang dan dapat menghadapi berbagai tantangan. (Maryatun, 2009).

Outbound training yaitu sebuah pelatihan di tempat terbuka (*outdoor*) yang menggunakan metode belajar dari pengalaman secara terstruktur (*experience learning cycle method*) (Nuriyah, 2008). *Outbound* merupakan pelatihan penuh kegembiraan karena dilakukan dengan permainan (Ancok, 2003).

2.7.2. Tujuan Outbound

Secara umum, *outbound* bertujuan untuk mengembangkan berbagai komponen perilaku siswa untuk menunjang pelaksanaan tugasnya sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari (Gaia, 2008). Secara lebih spesifik, *outbound* dilakukan untuk tujuan-tujuan sebagai berikut : meningkatkan rasa percaya diri, membuka wawasan baru dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial serta bekerjasama dengan orang lain, memberikan pengalaman untuk mandiri dan menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah, belajar untuk berkomunikasi secara efektif, dan meningkatkan rasa percaya diri (Maryatun, 2009)

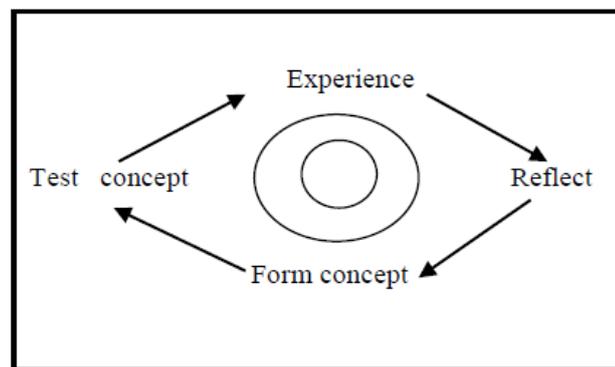
2.7.3. Metode Kegiatan Outbound

Kegiatan *outbound* sebagai kegiatan alam dilakukan dengan berbagai metode yang pada intinya adalah memberikan pengalaman langsung (*Experiential Learning*) pada suatu peristiwa pada anak. *Experiential Learning* adalah suatu bentuk dukungan yang konkret terhadap hubungan teori dengan praktik di dalam dunia nyata yang mana peserta yang terlibat dalam proses pembelajaran akan mendapat hasil yang terbaik (Danuminarto dan Santoso, 2007). Metode-metode

yang digunakan dalam dalam *outbound* adalah (Kemah, 2008) : permainan kelompok, kerja kelompok, petualangan individu, ceramah, dan diskusi (refleksi kegiatan).

Metode kegiatan *outbound* yang diterapkan di TK antara lain : *learning by doing*/praktek langsung dimana anak melakukan sendiri kegiatan *outbound*, bercerita pada saat kegiatan awal dan evaluasi kegiatan, bernyanyi ketika tengah melaksanakan kegiatan, tanya jawab sebagai sarana evaluasi kegiatan, dan demonstrasi atau mencontohkan untuk memberi gambaran cara melakukan kegiatan.

Metode tersebut diterapkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran melalui kegiatan *outbound*. Belajar yang efektif menurut Boyett dan Boyett dalam Ancok memerlukan tahapan-tahapan (Ancok, 2002) :



Siklus Belajar Efektif
(Sumber : Ancok, 7)

Gambar 2.1 Siklus Belajar Efektif (Ancok,7)

1. Pembentukan pengalaman (*experience*)

Pada tahap ini anak dilibatkan dalam setiap kegiatan atau permainan dalam *outbound* bersama dengan anak lainnya dalam tim atau kelompok. Kegiatan yang berupa permainan dalam *outbound* merupakan salah satu bentuk pemberian

pengalaman secara langsung pada anak. Pengalaman langsung tersebut akan dijadikan sarana untuk menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik pada anak (Maryatun, 2009). Pada kegiatan *outbound* pengalaman yang ditimbulkan diusahakan sesuai dengan kebutuhan. Karenanya sebelum kegiatan dilakukan, terlebih dahulu diadakan analisis kebutuhan anak yaitu : penyusunan kebutuhan anak, penyusunan jenis aktivitas, dan penyusunan urutan aktivitas.

2. Perenungan pengalaman (*reflect*)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengalaman yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan. Setiap anak mengungkapkan pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat melakukan kegiatan. Pada yang dirasakan secara intelektual, emosional, dan fisik. Di tahap ini instruktur *outbound* merangsang anak untuk menyampaikan pengalaman pribadi masing-masing setelah terlibat dalam kegiatan.

3. Pembentukan konsep (*form concept*)

Pada tahap ini anak mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan. Tahap ini dilakukan sebagai kelanjutan tahap refleksi.

4. Pengujian konsep (*test concept*)

Pada tahap ini anak diajak diskusi guna mengetahui sejauh mana suatu konsep dapat dikuasai anak. Instruktur juga mengarahkan pertanyaan untuk mengetahui apakah anak dapat mengambil pelajaran dari kegiatan *outbound* dan apakah anak kira-kira mampu menerapkannya di kehidupannya (Gaia,2008).

2.7.4. Jenis Outbound

Pelaksanaan *outbound* di TK dibagi dalam dua kategori, yaitu *outbound* yang bersifat *low impact* dan *high impact*. *Outbound* yang sifatnya *low impact* merupakan kegiatan dengan resiko kecil dan menggunakan alat yang dapat diperoleh dari lingkungan sekolah atau dibuat instruktur. Sementara *outbound* jenis *high impact* merupakan kegiatan dengan resiko lebih besar dan menggunakan alat-alat yang harus dibeli.

Jenis *outbound low impact* terdiri dari kegiatan kereta balon, *moving water*, kaki gajah, halang rintang, ekor balon, loncat jauh, jalan keping, *hiking*, susur gua, ayunan balistik, loncat ban, estafet bendera, estafet tongkat, *games ball*, rakit, *moving gundu*, bakiak *race*, *moving gundu*, senam ketangkasan, dan papan keseimbangan. Jenis *outbound high impact* terdiri dari kegiatan : *flying fox*, *burma bridge*, *two-line bridge*, *landing net*, dan *army webb* (Maryatun, 2009).

2.7.5. Prosedur Persiapkan Outbond

Dalam melakukan kegiatan *outbound* diperlukan beberapa persiapan prosedur pelaksanaann Oemar Hamalik (2003) dalam Kartika (2011), yaitu :

- a. Merumuskan dengan teliti pengalaman belajar yang direncanakan untuk memperoleh hasil yang potensial atau memiliki alternatif hasil.
- b. Menyajikan pengalaman yang bersifat menantang dan memotivasi.
- c. Membagi peserta *outbound* kedalam beberapa kelompok-kelompok kecil atau individual
- d. Mengondisikan peserta *outbound* dalam situasi-situasi pemecahan masalah yang nyata

- e. Peserta secara aktif berperan serta dalam pembentukan pengalaman membuat keputusan sendiri dan memikul konsekuensi atas keputusan-keputusan tersebut.

2.7.6. Aspek Pemilihan Bahan dan Peralatan *Outbound*

Menurut Gordon dan Browne dalam Kartika (2011) terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan *outbound*, yaitu :

- a. Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang mengundang perhatian semua siswa, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan menyentuh perasaan mereka.
- b. Memilih bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan yang ingin diteliti.
- c. Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan peserta *outbound* untuk menggunakannya dengan bermacam cara.
- d. Memilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia peserta *outbound*.
- e. Memilih bahan sesuai dengan tujuan *outbound*
- f. Memilih bahan yang mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja serta bahan yang mudah dirawat dan diperbaiki.
- g. Memilih bahan dan peralatan yang tahan lama, dapat dipergunakan secara fleksibel dan serba guna.
- h. Memilih bahan yang mencerminkan peningkatan budaya kelompok.
- i. Memilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan meniru - niru.

2.8. *Teory Dinamic System (Teori Sistem Dinamis)*

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik. Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah *dynamic system theory* yang dikembangkan oleh Thelen dan Smith (1998). Menurut teori sistem dinamis, anak membangun ketrampilan motorik untuk mempersepsikan dan beraksi. Pada teori ini aksi dipasangkan dengan reaksi (Thelen, 1995, 2000, 2001 ; Thelen&Smith, 1998,2006; Thelen&Whitemeyer,2005). Dalam rangka mengembangkan ketrampilan motorik, anak harus mempersepsikan hal yang memotivasinya beraksi dan memanfaatkan persepsinya untuk menghaluskan gerakan. Ketrampilan motorik menjadi solusi bagi tujuan anak.

Ketrampilan motorik dalam teori sistem dinamis dijelaskan dengan mengaitkan motivasi anak melakukan hal tertentu kemungkinan dapat membentuk perilaku motorik baru. Perilaku tersebut dihasilkan dari gabungan banyak faktor seperti perkembangan sistem syaraf, sifat fisik tubuh, dan kemungkinan gerakan, tujuan yang memotivasi, dan dukungan lingkungan atas ketrampilan terkait.

Penguasaan keterampilan motorik memerlukan upaya aktif anak dalam mengoordinasikan beberapa komponen ketrampilan tersebut (Spencer dkk., 2000). Anak mengeksplorasi dan memilih kemungkinan solusi sesuai tuntutan aktivitas baru. Anak membangun pola adaptif dengan cara memodifikasi pola gerakannya. Tahap pertama meliputi tantangan baru yang memotivasi anak dan terjun ke arena aksi dengan langkah terhuyung-huyung. Kemudian anak menyempurnakan gerakannya agar lebih lancar dan efektif. Penyempurnaan dicapai melalui siklus berulang dari aksi dan persepsi mengenai konsekuensi setiap aksi. Menurut

pandangan sistem dinamik, anak menyesuaikan pola gerakannya agar sesuai dengan aksi tertentu dengan cara mengeksplorasi dan memilih konfigurasi yang mungkin (Adolph & Berger, 2006; Thelen & Smith, 2006).

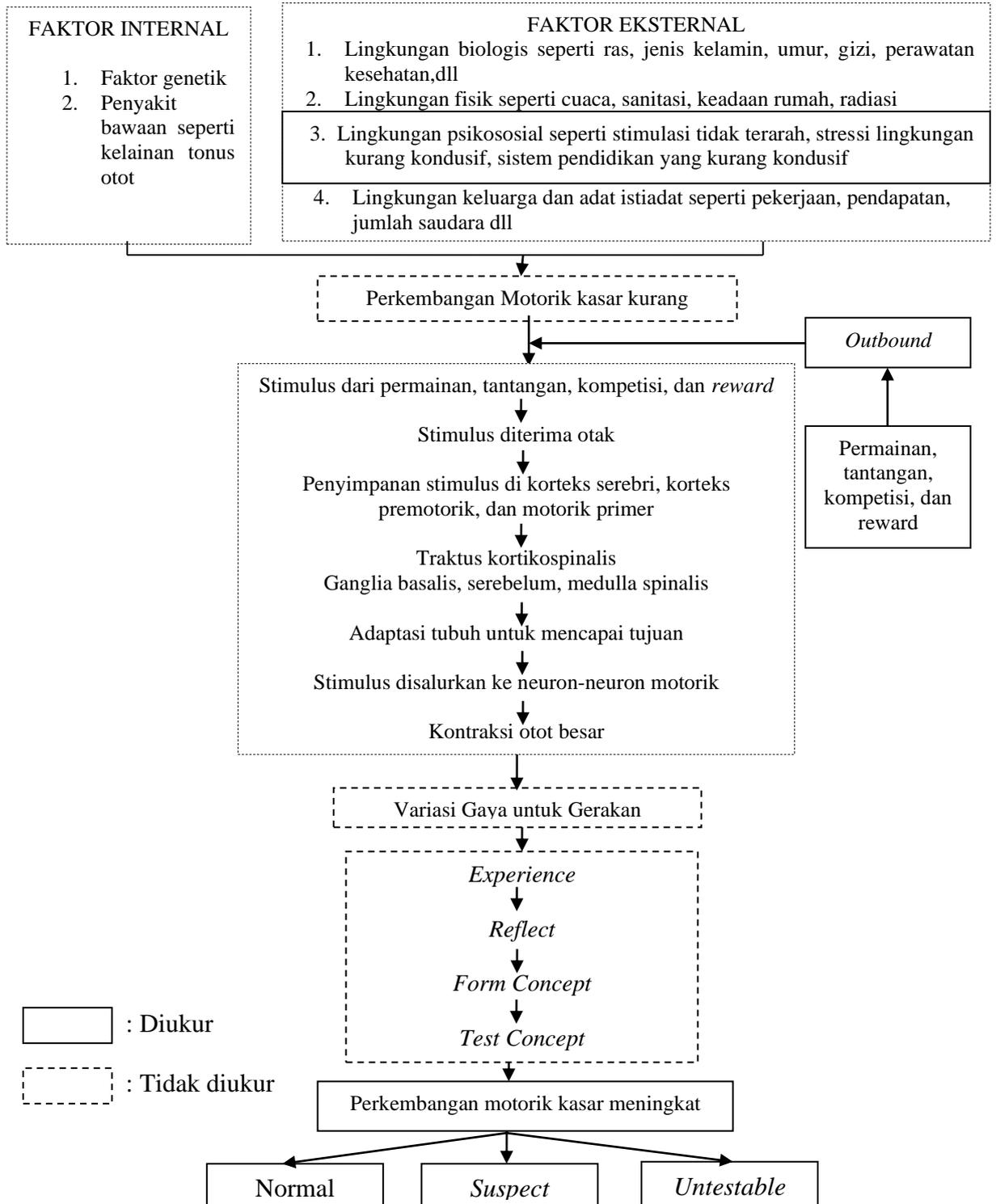
Untuk memahami cara teori sistem dinamis menjelaskan perilaku motorik, bayangkan kita tengah menawari mainan baru kepada anak (Thelen, dkk, 1993). Tidak ada program tertentu yang bisa menjelaskan anak sebelumnya tentang cara menggerakkan tangan dan lengannya serta jemarinya untuk meraih mainan tersebut. Anak harus mengadaptasi tujuannya untuk meraih mainan. Dari posisi duduk, anak harus melakukan pengaturan sekejap untuk menjangkau tangannya, menjaga keseimbangan tubuhnya agar tangan dan dadanya tidak jatuh menabrak mainan itu. Otot di tangan dan bahunya berkontraksi dan memanjang dalam satu kesatuan kombinasi, menerapkan variasi gaya. Anak berimprovisasi agar bisa menggapai dengan satu tangan dan menggenggamkan tangannya ke mainan. Dalam melakukan ketrampilan motorik memerlukan kontrol posisi tubuh (Thelen, 1995, 2000; Thelen & Smith, 2006). Contoh untuk mengikuti objek bergerak, anak harus mengendalikan kepala untuk menstabilkan pandangan, sebelum anak bisa berjalan anak harus mampu menyeimbangkan diri di atas satu kaki.

Menurut teori sistem dinamis, perkembangan motorik bukanlah proses pasif dimana gen menentukan penyempurnaan urutan ketrampilan seiring berjalannya waktu. Sebaliknya, anak secara aktif membangun ketrampilan mencapai tujuan dalam batas yang ditentukan oleh tubuh anak dan lingkungannya.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1. Kerangka Konseptual



Gambar 3.3. Kerangka Konseptual : Inovasi *outbound* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah .

Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor tersebut akan berpengaruh dalam meningkatkan atau mengganggu pertumbuhan motorik kasar. Berikut dijelaskan faktor yang menyebabkan gangguan atau terhambatnya perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah. Faktor internal yang mempengaruhi adalah faktor genetik dan penyakit bawaan seperti kelainan tonus, atau penyakit muskuler. (Adriana,2011). Sedangkan faktor eksternal yang menghambat bisa digolongkan menjadi faktor lingkungan pre natal dan post natal. Salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh signifikan yaitu stimulus dari eksternal. Lingkungan psikososial seperti stimulasi tidak terarah, stres, lingkungan kurang kondusif, sistem pendidikan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan anak. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik kasar (Adriana,2011).

Outbound yaitu sebuah pelatihan di tempat terbuka (*outdoor*) yang menggunakan metode belajar dari pengalaman secara terstruktur (*experience learning cycle method*) (Nuriyah,2008). Pada saat bermain *outbound* anak akan dimotivasi untuk melakukan sesuatu dan memberikan kondisi yang memotivasi anak untuk bergerak melalui suasana yang menyenangkan. Motivasi dalam *outbound* berupa permainan dan tantangan yang harus diselesaikan anak, kompetisi antar kelompok, dan *reward* bagi yang menang. Tahapan pada *outbound* yang meliputi *experience, reflect, form concept, dan test concept*. Keempat tahapan ini yang akan membentuk persepsi anak untuk bergerak seperti yang dijelaskan dalam teori *Dynamic System Theory* yang dikembangkan (Thelen, 1995; Thelen

& Smith 1998; Thelen & Whitemeyer, 2005). Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya. Teori tersebut pun menjelaskan bahwa ketika anak di motivasi untuk melakukan sesuatu, mereka dapat menciptakan kemampuan motorik yang baru. Mekanisme gerak terbentuk dengan adanya kontraksi otot tubuh. Kontraksi otot besar yang menimbulkan gerakan disebut dengan motorik kasar. Motorik kasar ini jika distimulus dengan tepat dan terarah akan mampu berkembang secara optimal.

Melalui inovasi dalam permainan *outbound* diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar dari yang semula *suspect* atau *untestable* menjadi normal.

3.2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang ditetapkan pada penelitian ini adalah:

H1 :1. Inovasi *outbound* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah

BAB 4

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang: 1) Rancangan Penelitian; 2) Populasi, Sampel, Besar Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel; 3) Variabel dan Definisi Operasional; 4) Instrumen Penelitian; 5) Lokasi dan Waktu Penelitian; 6) Prosedur pengambilan atau pengumpulan data; 7) Kerangka Operasional; 8) Analisis Data; 9) Etika Penelitian dan 10) Keterbatasan Penelitian.

4.1. Desain Penelitian

Menurut Nursalam (2008), rancangan penelitian merupakan suatu strategi penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan sebelum perencanaan akhir pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan desain *pra experimental* yang berupaya untuk mengungkapkan pengaruh inovasi *outbound* terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak prasekolah di TK Dwi Warna Jaya. Pada design penelitian ini, kelompok perlakuan diberi intervensi *outbound*. Observasi dilakukan sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) diberikan intervensi pada responden dengan menilai perubahan pada variabel dependen yaitu peningkatan perkembangan motorik kasar.

Tabel 4.1 . Rancangan penelitian para eksperimental pengaruh inovasi *outbound* terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak prasekolah.

Subjek	Pre Test	Perlakuan	Post test
K	O	I	O1
	Time 1	Time 2	Time 3

Keterangan :

- K : Subjek (Anak usia TK A) perlakuan
O : Observasi perkembangan motorik kasar sebelum dilakukan *outbound*
I : Intervensi *outbound*
O1 : Observasi perkembangan motorik kasar setelah dilakukan *outbound*

4.2. Populasi, Sampel, dan Sampling

4.2.1. Populasi

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan yang berjumlah 91 anak. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan yang berjumlah 48 anak.

4.2.2. Sampel

Sampel penelitian ini yaitu anak usia prasekolah yang bersekolah di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan yang memenuhi kriteria eksklusi dan inklusi.

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2008). Dalam penelitian ini, kriteria inklusi yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang berusia 5-6 tahun
- b. Anak yang sehat fisik
- c. Mendapat izin untuk menjadi responden

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan/mengeluarkan subyek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2008).

Kriteria eksklusi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Anak yang tidak masuk kelas
- b. Anak yang sedang sakit

- c. Anak yang rewel

4.2.3. Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah peneliti), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Nursalam,2008). Pemilihan sampel yaitu anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan oleh peneliti.

4.3. Variabel Penelitian

Menurut Suparto (dalam Nursalam, 2008) variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dll). Semua variabel yang diteliti harus diidentifikasi, mana yang termasuk variabel bebas dan variabel tergantung.

4.3.1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya menentukan dan mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah *outbound*.

4.3.2. Variabel tergantung

Variabel tergantung adalah variabel yang nilainya ditentukan dan dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel tergantung adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan hubungan atau pengaruh dari variabel bebas lain. Variabel tergantung dari penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar.

4.3.3. Definisi operasional

Tabel 4.2 Definisi Operasional Variabel

Variable	Definisi	Parameter	Alat Ukur	Skala data	Skor
Variabel independen: <i>Inovasi Outbound</i>	<i>Outbound</i> yaitu modifikasi permainan petualangan jenis <i>low impact</i> yang dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan dalam bentuk permainan yang dilakukan dengan memberikan tantangan, sistem kompetisi, dan reward untuk memotivasi anak untuk bergerak.	1. Minat pada kegiatan bermain (mengikuti aturan permainan) 2. Motivasi mengerjakan tugas (mampu menyelesaikan tugas) 3. Interaksi dengan teman 4. Interaksi dengan guru	SAK Dilakukan sebanyak 4 kali dalam 2 pekan. Setiap pekan dilakukan intervensi sebanyak 2 kali dengan durasi 30 menit.	-	-
Variable dependen: Perkembangan Motorik Kasar	aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non	Usia 5-6 tahun 1. Berdiri 1 kaki selama 3 detik 2. Berdiri 1 kaki 4 detik 3. Berdiri 1 kaki 5	Observasi	Ordinal	Penilaian DDST II: <i>Advance</i> = melewati kurang dari presentil ke-25 yang hanya mampu dilewati usia lebih besar dari anak tersebut <i>Normal</i> = melewati, gagal, atau menolak antara persentil ke-25 dan

Variable	Definisi	Parameter	Alat Ukur	Skala data	Skor
	lokomotor, dan manipulative.	detik 4. Berjalan tumit ke jari kaki 5. Berdiri 1 kaki 6 detik (Denver II)			ke-75 <i>Caution</i> = Gagal atau menolak diantara persentil ke-75 dan ke-90 <i>Delay</i> = Gagal pada suatu pokok secara menyeluruh ke arah garis usia kronologis Interpretasi hasil tes: 1 = <i>Untestable</i> (penolakan pada satu atau lebih pokok dengan lengkap ke kiri garis usia atau pada lebih dari satu pokok titik potong berdasarkan garis usia pada area 75% sampai 90%) 2 = <i>Suspect</i> (satu atau lebih <i>delay</i> dan atau dua atau lebih banyak <i>caution</i>) 3 = <i>Normal</i> (tidak ada <i>delay</i> dan maksimum satu <i>caution</i>).

4.4. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2006). Pada penelitian ini, untuk meneliti perkembangan motorik kasar digunakan instrumen observasi DDST (Denver-II) yang berisi tugas perkembangan yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun.

4.5. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan, Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada 28 Mei – 9 Juni 2012

4.6. Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data

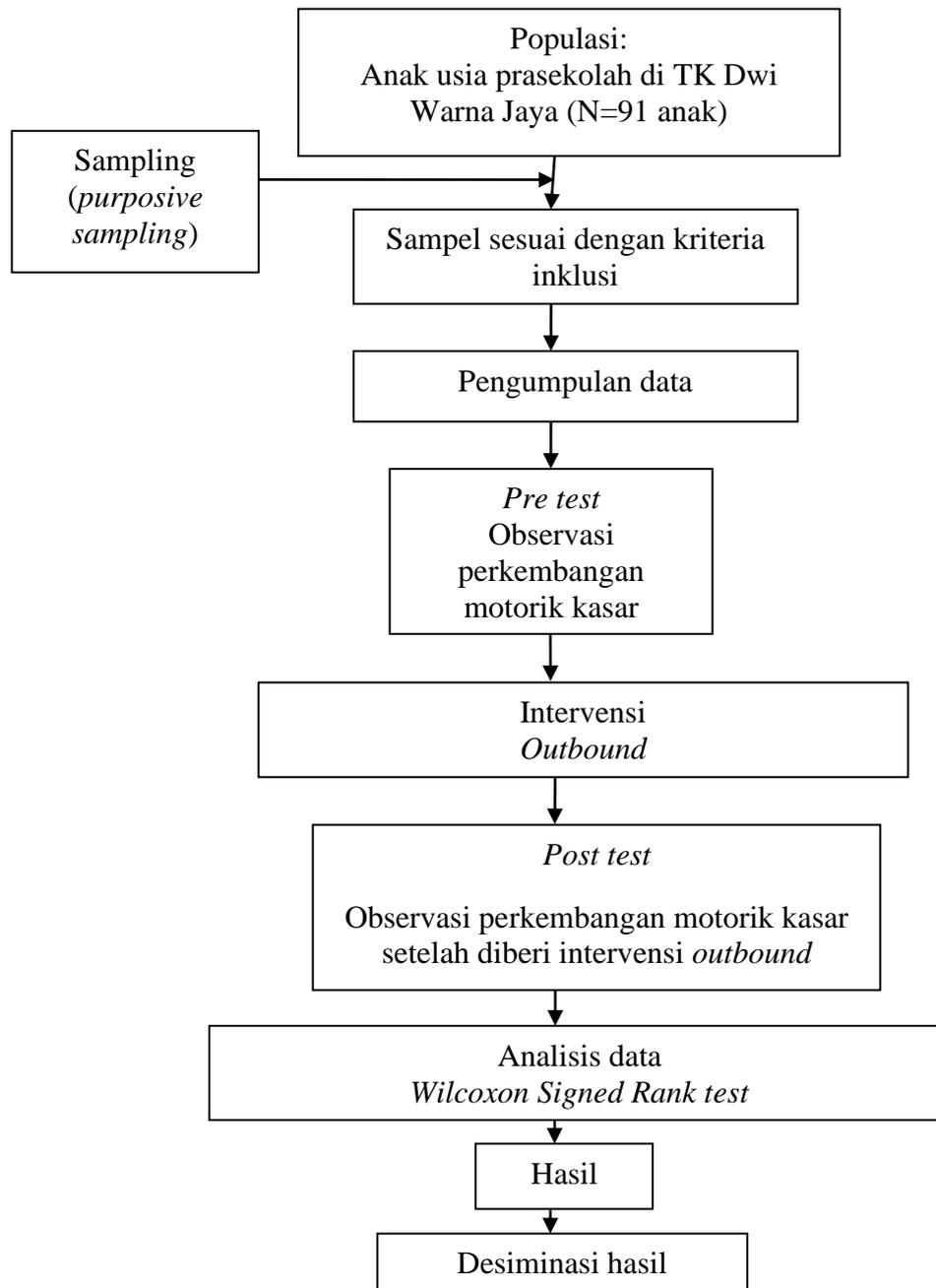
Proses pengambilan dan pengumpulan data dilakukan setelah mendapat ijin dari Fakultas Keperawatn Universitas Airlangga dan TK Dwi Warna Jaya untuk melakukan penelitian. Langkah awal dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data awal pada hari senin 23 Maret 2012. Peneliti menentukan responden dengan menggunakan seluruh populasi terjangkau yang tersedia di TK Dwi Warna Jaya dengan mempertimbangkan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditentukan oleh peneliti. Setelah mendapatkan responden yang dikehendaki, maka langkah selanjutnya adalah meminta persetujuan menjadi responden penelitian (orangtua responden) dengan memberikan surat persetujuan menjadi responden (*informed consent*).

Penelitian diawali dengan melakukan *pre test* pada pertemuan pertama. *Pre test* dilakukan dengan menggunakan standard DDST (Denver II). Penelitian mengukur kemampuan anak satu per satu dengan meminta anak melakukan gerakan sesuai dengan yang harus dilakukan sesuai dengan rentang umur dalam

DDST (Denver II). Setelah semua anak yang masuk dalam kriteria inklusi telah dilakukan *pre test*, hal yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah memberikan intervensi. Intervensi *outbound* direncanakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus selama 2 pekan. Satu siklus terdiri dari 2 pertemuan (Khomariah, 2007) yang dilakukan setiap hari Senin dan Rabu dengan topik yang berbeda – beda di setiap pertemuannya. Topik yang digunakan dalam permainan *outbound* meliputi permainan “manusia pohon” pada pertemuan pertama yang bertujuan untuk melatih koordinasi kaki, permainan “memindahkan telur dinosaurus” pada pertemuan kedua untuk melatih keseimbangan berdiri dengan satu kaki, “permainan jejak naga” pada pertemuan ketiga yang bertujuan untuk melatih keseimbangan kaki anak saat berjalan dari tumit ke jari, dan “andai aku menjadi pak tani” pada pertemuan keempat yang bertujuan untuk melatih kemampuan berdiri dengan satu kaki dan berjalan dari tumit ke jari. Durasi permainan *outbound* yang digunakan selama 30 menit sesuai dengan yang direkomendasikan Lock (2007) dalam pelatihan motorik kasar yang dilakukan oleh *Kindarobics Pre School Gross Motor Skill Project*. *Outbound* dilakukan pada jam pertama pelajaran yaitu pukul 09.00-10.00. Dalam pelaksanaan *outbound* anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Peneliti dibantu 2 asisten dan 1 guru kelas yang akan mendampingi setiap kelompok. Asisten dan guru kelas tersebut sebelumnya diberikan penjelasan terkait tugasnya yang meliputi pengkondisian awal peserta *outbound*, memotivasi anak untuk menyelesaikan permainan dengan optimal, dan membantu memberi pemahaman pada anak tentang aturan permainan yang harus dilakukan. Dalam setiap permainan diutamakan anak menyelesaikan setiap tantangan. *Pos test* dilakukan setelah intervensi pada pertemuan ke-4. Pada saat

post test diukur kembali kemampuan anak sesuai dengan pencapaian umur sesuai dengan DDST (Denver II) untuk mengetahui perubahan kemampuan anak setelah dilakukan intervensi.

4.7. Kerangka Operasional



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Inovasi *outbound* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya.

4.8. Analisa Data

Analisa data merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis terhadap data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dengan tujuan supaya *trends* dan *relationship* bisa dideteksi (Nursalam, 2003). Analisis data yang dilakukan melalui tahap sebagai berikut :

1. Tabulasi data penilaian perkembangan motorik kasar berdasarkan DDST (Denver II)

Setelah data terkumpul, pengolahan data dilakukan dengan melakukan tabulasi. *Coding* atau pengodean dilakukan pada item-item yang tidak memerlukan skor. Pengodean dalam penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi data demografi responden, data demografi orang tua responden, dan pengodean hasil *pre test* dan *post test*.

2. Pengujian data

Penelitian melakukan pengujian data menggunakan uji statistic *Wilcoxon sign Rank Test*, tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ (Program Windows SPSS), yaitu uji untuk satu kelompok dengan tujuan membandingkan nilai variable dependen sebelum dan sesudah perlakuan. Skala data yang digunakan adalah ordinal. Jika hasil analisis penelitian didapatkan nilai $p \leq 0,05$ H1 diterima artinya ada pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak prasekolah.

4.9. Etika Penelitian

1. *Informed Consent*

Informed Consent merupakan lembar persetujuan yang diberikan kepada kepala sekolah TK Dwi Warna Jaya dalam hal ini adalah penanggung jawab responden yang akan mendapatkan intervensi *outbound*.

2. *Anonimity*

Kerahasiaan identitas responden harus dijaga dengan cara menggunakan inisial untuk nama responden dan orang tua responden. Peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dengan tidak mempublikasikan nama responden.

3. *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi yang diberikan responden dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian

4.10. Keterbatasan

Dalam penelitian yang dilakukan. Keterbatasan yang dihadapi peneliti adalah :

1. Keterbatasan referensi tentang standard *outbound* dalam penelitian sehingga tinjauan pustaka kurang dapat berkembang.
2. Keterbatasan waktu penelitian dalam setiap sesi dikarenakan bertepatan dengan jadwal ujian TK, sehingga kegiatan permainan *outbound* kurang fleksibel

3. Penelitian ini merupakan pengalaman pertama peneliti dalam melakukan penelitian sehingga kemampuan, pengetahuan, dan ketrampilan dalam melakukan penelitian terbatas.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian tentang inovasi *outbound* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya. Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi 1) gambaran secara umum lokasi penelitian, 2) karakteristik responden, 3) karakteristik orang tua responden, dan 4) peningkatan motorik kasar anak usia prasekolah.

5.1. Hasil Penelitian

5.1.1. Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dwi Warna Jaya yang terletak di Mulyorejo Selatan No.1. TK yang didirikan tahun 2004 ini memiliki luas bangunan 170 m². Fasilitas yang dimiliki meliputi 1 ruang kepala sekolah dan guru yang berfungsi sekaligus sebagai ruang baca, 1 halaman yang dapat digunakan anak sebagai area bermain, 2 ruang kelas, dan 1 kamar mandi. Jumlah siswa TK Dwi Warna Jaya tahun ajaran 2011/2012 adalah 91 siswa dengan rincian, kelompok A 48 siswa dan kelompok B berjumlah 43 siswa. Jumlah tenaga pengajar yang ada sebanyak 4 guru kelas dan satu orang penjaga sekolah.

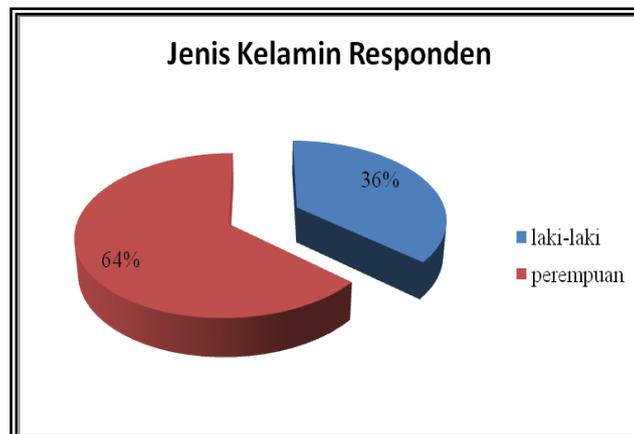
Kegiatan belajar mengajar pada kelas B dimulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 09.00 WIB dan dibagi mejadi 2 kelas yaitu kelas B1 dan kelas B2. 11.00 WIB. Kegiatan belajar kelas A juga dibagi menjadi 2. Kegiatan belajar mengajar kelas A dimulai jam 09.00 sampai pukul yaitu kelas A1 dengan 23 anak dan kelas A2 dengan 25. Dalam kegiatan belajar mengajar, masing – masing kelas difasilitasi oleh 1 orang guru kelas. Kegiatan kelas dimulai dengan

berbaris sambil bernyanyi, absensi, berdoa, kegiatan belajar sesuai tema, istirahat, melanjutkan kegiatan belajar, dan doa sebelum pulang.

Berdasarkan hasil pengamatan, upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Dwi Warna Jaya adalah dengan menyediakan berbagai permainan seperti ayunan tali tunggal, ayunan berhadapan ganda, perosotan, jungkitan, komedi putar, dan tangga. Selain itu area lapangan yang cukup luas di depan kelas memungkinkan anak untuk bergerak bebas saat bermain. Upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik juga dilakukan dengan melakukan aktifitas fisik seperti senam satu kali setiap pekan yang difasilitasi oleh guru kelas.

5.1.2. Karakteristik Demografi Responden

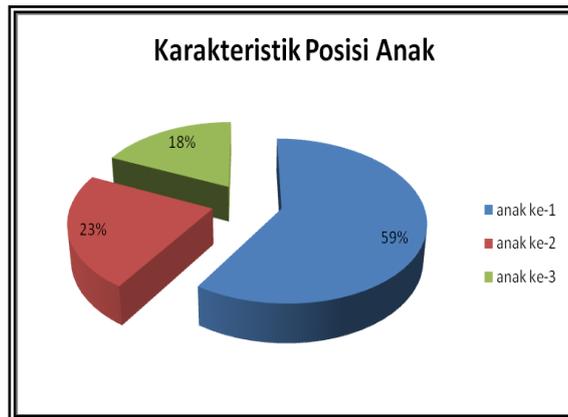
1. Jenis Kelamin



Gambar 5.1. Diagram distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

Gambar 5.1. menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden bejenis kelamin perempuan yakni sejumlah 14 responden (64%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 8 responden (35%).

2. Karakteristik responden berdasarkan posisi anak



Gambar 5.2. Diagram distribusi karakteristik responden berdasarkan posisi anak di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

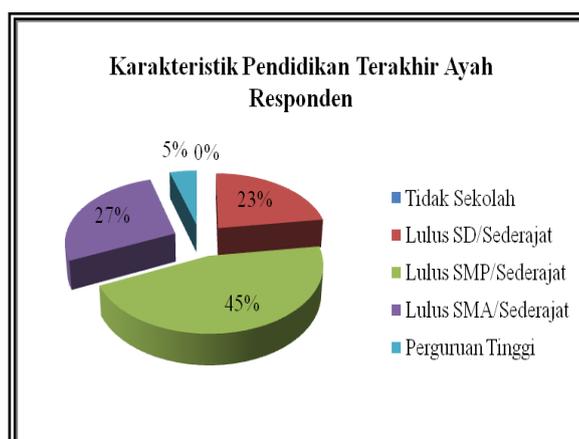
Gambar 5.2. menunjukkan sebagian besar responden merupakan anak ke-1 yaitu sejumlah 13 responden (59%).

5.1.3. Karakteristik orang tua responden

Karakteristik orang tua responden manguraikan tentang pendidikan terakhir dan pekerjaan ayah dan ibu.

1. Ayah

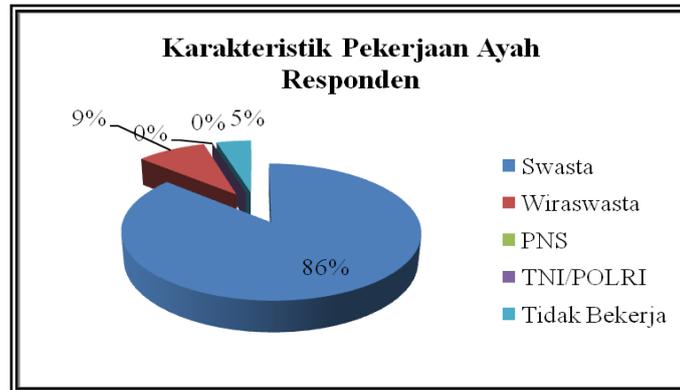
a. Karakteristik ayah responden berdasarkan pendidikan terakhir



Gambar 5.3. Diagram distribusi karakteristik ayah responden berdasarkan pendidikan terakhir di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

Gambar 5.2 menunjukkan sebagian besar pendidikan terakhir ayah responden adalah lulus SMP/Sederajat dengan jumlah 10 orang (45%) dari 22 orang ayah responden.

b. Karakteristik ayah responden berdasarkan pekerjaan

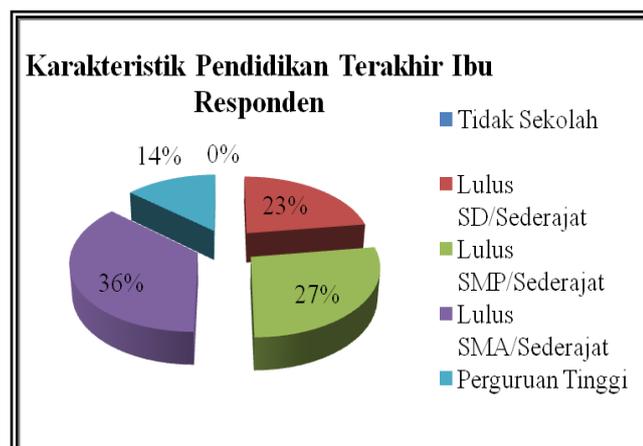


Gambar 5.4. Diagram distribusi karakteristik pekerjaan ayah responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya 23 Mei – 6 Juni 2012

Gambar 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar pekerjaan ayah responden swasta yakni sejumlah 19 orang (86%).

2. Ibu

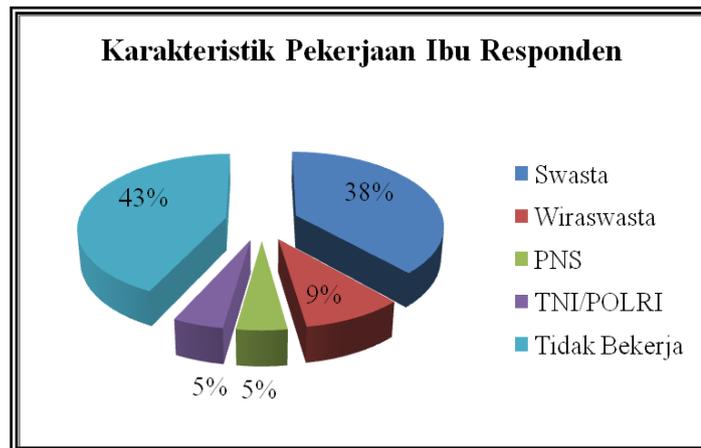
a. Karakteristik ibu responden berdasarkan pendidikan terakhir



Gambar 5.5. Diagram distribusi karakteristik pendidikan terakhir ibu responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

Gambar 5.5 menunjukkan sebagian besar pendidikan terakhir ibu responden adalah lulus SMA/Sederajat dengan jumlah 8 orang (36%) dari 22 orang ibu responden.

b. Karakteristik ibu responden berdasarkan pekerjaan

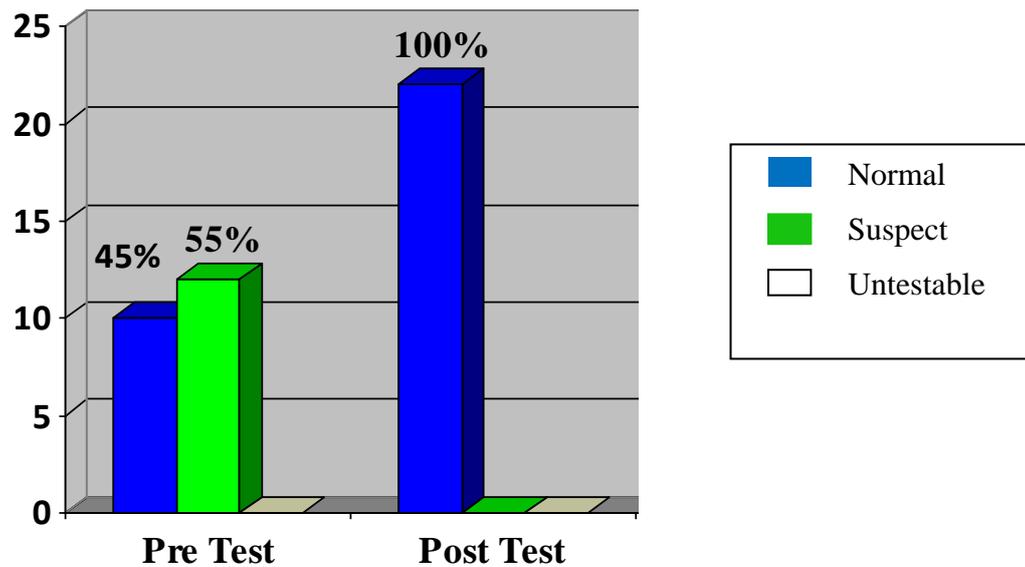


Gambar 5.6. Diagram distribusi karakteristik pekerjaan ibu responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

Gambar 5.6 Menunjukkan bahwa sebagian besar pekerjaan ibu responden tidak bekerja (ibu rumah tangga) yakni sejumlah 9 orang (43%).

5.1.4. Pengaruh *outbound* terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya

1. Peningkatan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan permainan *outbound* pada anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya



Gambar 5.7. Diagram hasil observasi peningkatan perkembangan motorik kasar berdasarkan hasil pre test dan post test pada responden di TK Dwi Warna Jaya Surabaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012

Berdasarkan gambar 5.7 didapatkan data bahwa hasil *pre test* DDST (Tes Denver II) menunjukkan 10 anak (45%) normal yang berarti anak mampu melakukan gerakan sesuai dengan tugas perkembangannya, 12 anak (55%) *suspect* yang berarti anak tidak mampu melakukan gerakan sesuai dengan tugas perkembangannya, dan tidak ada *untestable*. Sesudah dilakukan intervensi permainan *outbound* sebanyak 4 pertemuan (2 siklus) dilakukan *post test* dengan hasil interpretasi DDST (Tes Denver II) menunjukkan 12 (55%) anak mengalami peningkatan perkembangan motorik kasar sehingga semua responden yang berjumlah 22 anak (100%) normal dan tidak ada anak yang *suspect* maupun *untestable*. Responden yang mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar berdasarkan test DDST (Denver II) sejumlah 12 anak (55%).

Tabel 5.1. Analisa hasil *pre test* dan *post test* peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.

Kode Responden	Perlakuan	
	Pre-Test	Post-Test
1	1	1
2	2	1
3	1	1
4	1	1
5	2	1
6	1	1
7	1	1
8	2	1
9	1	1
10	2	1
11	2	1
12	2	1
13	2	1
14	2	1
15	2	1
16	2	1
17	2	1
18	1	1
19	1	1
20	2	1
21	1	1
22	1	1
Mean	1.54	1.00
SD	0.51	0.00
<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	P = 0.001	

Keterangan :

1 = Normal

2 = *Suspect*

3 = *Untestable*

Tabel 5.1. menunjukkan peningkatan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah pemberian intervensi permainan *outbound*. Responden yang mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar anak sejumlah 12 orang

(55%). Anak tersebut sebelumnya tidak mampu melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki dan berjalan dari tumit ke jari yang berarti anak tersebut *suspect*. Setelah dilakukan intervensi hasil *post test* menunjukkan anak telah mampu melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki dan berjalan dengan menggunakan tumpuan tumit ke jari secara baik yang berarti anak tersebut normal. Mean pada saat *pre test* yaitu 1.54, sedangkan mean pada saat *post test* yaitu 1.00 dengan nilai $p = 0.001$. Nilai standard deviasi pada saat *pre test* yaitu 0.51 dan pada saat *post test* 0.00. Nilai $p = 0.001$ menunjukkan makna $p < \alpha < 0,05$ maka H_1 diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan permainan metode *outbound* dengan peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna jaya.

5.2. Pembahasan

Pengukuran peningkatan perkembangan motorik kasar dalam penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test* DDST (Denver II). *Prestest* dilakukan kepada 22 anak yang terdiri dari 14 responden berjenis kelamin perempuan dan 8 responden berjenis kelamin laki – laki. Hasil penilaian menunjukkan interpretasi normal, *suspect*, dan *untestable*. Seorang anak dikatakan normal apabila tidak ada keterlambatan (*delayed*) atau paling banyak terdapat 1 *caution* pada saat pemberian test DDST (Denver II). Seorang anak dikatakan *suspect* apabila terdapat 2 atau lebih *caution* (peringatan) dan /atau terdapat 1 atau lebih *delayed* (keterlambatan). Sedangkan *untestable* jika pada hasil test anak terdapat 1 atau lebih skor *delayed* (terlambat) dan/atau 2 atau lebih *caution* (peringatan) dan kesemuanya itu disebabkan penolakan (*refusal*) bukan kegagalan. Pada saat *pre test* anak diminta untuk melakukan gerakan motorik kasar sesuai dengan usia

perkembangannya yaitu berdiri dengan satu kaki selama 4 detik, berdiri satu kaki selama 5 detik, berjalan dari tumit ke jari, dan berdiri dengan satu kaki selama 6 detik. Seluruh responden sejumlah 22 anak mampu berdiri dengan satu kaki selama 4 detik. Sejumlah 21 (95%) anak mampu berdiri dengan satu kaki selama 5 detik. Sejumlah 11 (50%) anak mampu berjalan dari tumit ke jari. Sejumlah 18 anak mampu berdiri dengan satu kaki selama 6 detik (81%). Secara umum dari hasil *pre test* setelah diinterpretasikan dengan pengukuran DDST (Denver II) didapatkan sebanyak 10 anak (45%) normal, 12 anak (55%) *suspect* dan tidak ditemukan anak yang *untestable*. Secara rinci anak yang hasil test DDST (Denver II)

Anak pada usia prasekolah kemampuan motorik kasar anak diharapkan telah mampu melakukan gerakan – gerakan yang lebih kompleks. Seperti kemampuan berdiri dengan satu kaki dalam waktu 4-6 detik dan kemampuan untuk berjalan menggunakan tumpuan tumit ke jari secara bergantian. Kemampuan melakukan gerakan yang lebih kompleks pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Rudolph (2006) perkembangan motorik secara spesifik dipengaruhi oleh kematangan organ otak, kematangan fisik, gender, dan psikologis anak. Kematangan otak dan kematangan fisik memungkinkan berkembangannya kompetensi atau kemampuan motorik anak. Pada usia kurang lebih 5 tahun syaraf – syaraf sudah mencapai kematangan untuk mengatur stimulasi berbagai gerakan. Pada usia 5 tahun anak memiliki kemampuan motorik yang kompleks untuk mengoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang (Malina dan Bouchard, 1991). Pada usia pra sekolah anak laki-laki memiliki kemampuan motorik kasar lebih baik daripada anak perempuan,

seperti dalam kemampuan lari, melompat, dan melempar lebih tinggi. Kedudukan anak dalam keluarga juga menjadi keadaan yang dapat mempengaruhi perkembangan. Anak kedua, ketiga, dan sebagainya pada umumnya perkembangannya lebih cepat dari anak yang pertama. Anak bungsu biasanya karena dimanja perkembangannya lebih lambat. Dalam hal ini anak tunggal biasanya perkembangan mentalitasnya cepat, karena pengaruh pergaulan dengan orang-orang dewasa lebih besar. Selain beberapa faktor tersebut, menurut Samsudin dalam Dani (2011) beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar meliputi gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Kondisi internal dan eksternal yang berbeda pada masing – masing anak menyebabkan kecepatan perkembangan masing – masing anak berbeda. Pada beberapa anak ditemukan perkembangan yang sangat pesat tetapi disisi lain terdapat anak yang mengalami perkembangan normal atau bahkan terlambat. Pada penelitian ini selain data hasil *pre test* dan *post test* juga didapatkan beberapa data pendukung yang meliputi jenis kelamin, karakteristik posisi anak, serta data demografi orang tua yang meliputi tingkat pendidikan terakhir dan pekerjaan ayah ibu. Beberapa data dominan yang ditemukan dalam penelitian yaitu sebagian besar responden merupakan anak perempuan dan anak pertama. Sedangkan data demografi menunjukkan sebagian besar ayah responden memiliki pendidikan terakhir lulusan SMP dan bekerja di bidang swasta, sedangkan karakteristik ibu responden sebagian besar berpendidikan terakhir SMA dan tidak bekerja (ibu rumah tangga). Beberapa kondisi tersebut merupakan kondisi yang melatarbelakangi responden dalam penelitian ini. Data pendukung tersebut dapat

memperlihatkan faktor – faktor dominan yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya. Posisi anak dalam sebuah keluarga menentukan kontrol dan pengasuhan yang dilakukan orang tua, begitu juga pendidikan terakhir dan pekerjaan orang tua berpengaruh pada pola asuh orang tua serta pemberian stimulus motorik kasar yang sesuai dengan masa perkembangan anak.

Setelah dilakukan intervensi *outbound* seluruh anak telah mampu berdiri dengan satu kaki selama 4 detik, berdiri satu kaki selama 5 detik, berjalan dari tumit ke jari, dan berdiri dengan satu kaki selama 6 detik. Hasil *post test* interpretasi DDST (Denver II) menunjukkan peningkatan perkembangan motorik kasar pada 12 anak (55%) yang sebelumnya belum mampu (*suspect*) menjadi mampu (normal). Sehingga pada akhir *post test* didapatkan hasil seluruh responden sejumlah 22 anak memiliki perkembangan motorik kasar normal.

Perkembangan motorik kasar menurut Rudolph (2006) merupakan kontribusi interaksi “alam” (*nature*) dan pengasuhan (*nurture*). Pola pengasuhan orang tua terhadap anak dipengaruhi oleh tingkat pendidikan dan pekerjaan. Malina dan Bourchard (1991) mengemukakan lima prinsip utama perkembangan motorik kasar yang meliputi kematangan, urutan, motivasi, pengalaman, dan praktik. Perlakuan motorik yang mempengaruhi motorik kasar menurut Rusmil (2010) merupakan setiap kegiatan yang merangsang dan melatih kemampuan anak yang berasal dari luar lingkungan anak. Dengan rangsangan atau stimulus secara terus menerus, kemampuan motorik anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulus dapat dilakukan dengan latihan dan bermain (Nursalam, et al, 2005).

Anak harus mempersepsikan suatu lingkungan yang memotivasi untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi anak untuk bergerak. Salah satu bentuk motivasi yang yang bisa diberikan untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak adalah menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak berupa alat permainan maupun kebebasan dan kesempatan anak untuk bergerak. Selain menyediakan lingkungan yang memotivasi, anak juga harus diberi stimulus yang terarah dan spesifik dengan tujuan tugas perkembangannya.

Hasil statistik *wilcoxon signed rank test* pada nilai *pre test* dan *post test* didapatkan $p = 0.001$ dimana $\alpha \leq 0.05$, artinya terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan permainan metode *outbound* sebanyak 4 kali pertemuan selama dua pekan dengan durasi 30 menit setiap kali pertemuan. Pemberian intervensi permainan metode *outbound* dilakukan secara teratur dan bertahap mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah. Frekuensi pemberian *outbound* pada anak prasekolah teratur diberikan 2 kali dalam satu pekan. Permainan yang digunakan dalam *outbound* memiliki tahapan, dari gerakan yang mudah sampai gerakan yang lebih kompleks. Pada pertemuan pertama permainan yang diberikan melatih anak mampu melakukan gerakan – gerakan dasara yang sederhana, pada setiap pertemuan selanjutnya kemampuan anak ditingkatkan dengan memberikan permainan yang menuntut anak melakukan gerakan yang lebih kompleks.

Menurut teori *dynamic system theory* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar, anak harus mempersepsikan hal yang memotivasinya beraksi dan memanfaatkan persepsinya untuk menghaluskan gerakan. Motivasi anak

melakukan hal tertentu dapat membentuk perilaku motorik baru. Melalui permainan metode *outbound* yang menyenangkan dan berbasis *experimental learning*, anak dimotivasi untuk bergerak. Permainan, tantangan, kompetisi, kerja tim, dan kegembiraan yang terdapat pada *outbound* membantu anak membangun persepsi untuk bergerak. Gerakan menjadi solusi bagi tujuan anak untuk menyelesaikan permainan. Dalam permainan *outbound* anak dituntut untuk dapat menyelesaikan tantangan disetiap permainan. Setiap kali anak bergerak untuk menyelesaikan tantangan permainan anak sebenarnya telah melakukan upaya aktif untuk mengoordinasikan beberapa komponen motorik.

Permainan *outbound* yang dilakukan dalam permainan ini dirancang secara bertahap sesuai dengan pola adaptif anak. Pada pertemuan pertama anak mendapat tantangan permainan berupa permainan “manusia pohon”. Permainan “manusia pohon” merupakan permainan yang dirancang untuk melatih koordinasi kaki. Pada pertemuan kedua anak diberikan tantangan permainan yang lebih berat. Pada pertemuan kedua ini dengan menggunakan permainan “memindahkan telur dinosaurus”. Pada permainan “memindahkan telur dinosaurus” anak diminta untuk melintasi rute yang telah ditentukan dengan rintangan – rintangan yang harus mereka lalui. Rintangan yang harus dilewati menuntut anak untuk dapat melakukan gerakan koordinasi yang lebih kompleks, seperti gabungan jalan pada lintasan zig zag yang sempit, melompat, gerakan *engklek* (berjalan dan melompat dengan bertumpu pada satu kaki), dan jalan dengan berjinjit. Pada pertemuan ketiga anak diberi tantangan permainan “mengikuti jejak naga”. Pada permainan ini anak dituntut untuk mengikuti jejak naga dengan gerakan berjalan berjinjit dan berjalan menggunakan tumit. Pada pertemuan keempat anak diberikan tantangan

berupa permainan “andai aku petani”. Pada permainan ini anak dituntut untuk menyelesaikan permainan dengan berjalan mengikuti rute rintangan yang telah disiapkan. Pada permainan “andai aku petani” rute yang dibuat meliputi gabuangan rintangan permainan pertama hingga permainan ketiga. Pada pertemuan keempat ini anak dilatih untuk mampu melakukan gerakan meloncat, berjalan jinjit pada lintasan zig zag, berjalan zig zag diantara botol, dan berjalan menyamping dengan tumit.

Tingkat kesulitan dimasing – masing permainan bertujuan untuk mengeksplorasi kemampuan anak untuk memilih kemungkinan solusi sesuai tuntutan aktivitas baru. Anak membangun pola adaptif dengan cara memodifikasi pola gerakan. Pada setiap tingkat permainan anak akan menyempurnakan gerakannya agar lebih lancar dan efektif. Penyempurnaan dicapai melalui siklus berulang dari aksi dan persepsi mengenai konsekuensi setiap aksi. Hasil yang dicapai pada akhir intervensi adalah anak mampu melakukan tugas perkembangan motorik kasar yaitu mampu melompat dengan satu kaki, berjalan tumit ke jari kaki, dan mengangkat kaki selama 6 detik, sesuai tugas perkembangan usia 5-6 tahun.

Kemampuan perkembangan motorik kasar anak meningkat setelah diberikan intervensi *outbound*. Permainan metode *outbound* yang dilakukan secara berkelanjutan memberikan stimulus pada anak untuk bergerak sehingga mampu melatih gerakan otot anak dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Anak mendapatkan pengalaman langsung dan nyata melalui permainan tersebut (*experimental learning*). Pada akhirnya anak mampu mengambil makna yang diperoleh dari keterlibatannya dalam permainan dan mampu menerapkan hasil

permainannya dalam bentuk kemampuan untuk melakukan gerakan motorik kasar yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh inovasi *outbound* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya.

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia prasekolah pada saat *pre test* diinterpretasikan melalui hasil DDST (Tes Denver II) sebelum diberikan intervensi permainan metode *outbound* menunjukkan hasil normal dan *suspect*.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah yang diinterpretasikan melalui hasil DDST (Tes Denver II) setelah diberikan intervensi permainan metode *outbound* yaitu, semua anak menunjukkan hasil normal.
3. *Outbound* yang menyenangkan dan berbasis *experimental learning* mampu memotivasi anak untuk bergerak dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan sehingga kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Bagi perawat diharapkan inovasi *outbound* dapat digunakan sebagai terapi bermain bagi anak sehat yang memiliki hambatan perkembangan motorik kasar sehingga mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan tugas perkembangan.
2. Bagi instansi TK Dwi Warna Jaya dan TK lainnya diharapkan inovasi *outbound* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif stimulus untuk meningkatkan motorik kasar anak yang dilakukan secara rutin.
3. Bagi orang tua diharapkan menerapkan inovasi *outbound* yang bisa diterapkan sendiri dirumah untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.
4. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang aspek yang meningkatkan efektifitas *outbound* yang mampu meningkatkan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika hal. 1-96
- Ancok. 2003. *Outbound Management Training*. Yogyakarta : UII Press, hal , 20-39
- Akin, Yogi. 2010. *Pengaruh Permainan outbound Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*. Undergraduate Tesis. Bandung : Universitas Pendidikan Surabaya.
- Budi, Ika Maryati. 2010. *Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Melatih Kerjasama (Sebagai Moral Behavior) Anak Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta : UIN
- Alexander Woll & Bärbel-Maria Kurth & Elke Opper & Annette Worth & Klaus Bös. (2010). *The 'Motorik-Modul' (MoMo): physical fitness and physical activity in German children and adolescents. European Journal of Pediatrics, 2011, Volume 170, Number 9, Pages 1129-1142*
- Brassard, Marla R & Ann E. Boehm. 2007. *Preschool Assessment*. New York : The Guilford Press
- Dwi W, Atmi. 2010. *Cara Meningkatkan potensi Kemampuan Psikomotorik*. Diakses dari <http://atmutz.student.umm.ac.id> pada tanggal 12 April 2011 pukul 15.30
- Emiliyana, Danika Martun. 2010. *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak TK Pilangsari I Gesi Sragen*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta .
- Fithcer, Kurt W. & Thomas R. Bidell. 2006. *Dynamic Development Of Action And Thought. Theoretical Model Of Human Development. Handbook Of Child Psychology*
- Handayani, Rachmawati Dewi & NI Putu Dewi P. (2010). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kooperatif Selama Menjalani Perawatan Pada Anak Usia Pra Sekolah (3 – 5 Tahun) Di Rumah Sakit . Jurnal Kesehatan Surya Medika Yogyakarta*.
- Hidayat, A. Aziz Alimul. 2007. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknis Analisis Data*. Jakarta : Salemba
- Hurlock, Elizabeth. 2005. *Child Development Jilid 1 Edisi 6*. Erlangga : Jakarta
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Pro-U Media : Jogjakarta

- Juarez-Collazo, Norma Et. Al. 2011. *Tool Use In A Psychomotor Task: The Role Of Tool And Learner Variables. International Journal of Instruction July 2011. Vol.4, No.2 e-ISSN: 1308-1470*
- Klein ,Michael., Carin Liesenhoff.1982.*The Development of Play and Motoric Behaviour of Children Depending on the Existing Socio-Spatial Conditions in Their Environment. International Review for the Sociology of Sport March 1982 vol. 17 no. 1 61-6*
- Khomariyah, Rizky Lailatul. 2012. *Penerapan Permainan Maze Berintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok A Di Tk Aba 6 Kota Malang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah : Universitas Negeri Malang
- Lock, Suzy.2007. *Kindarobics – Pre-School Gross Motor Skills Project February 2007*. Diakses pada tanggal 9 april 2012 pukul 13.52 WIB http://www.sesiahs.health.nsw.gov.au/publications/Families_NSW/Families_NSW_Projects_in_SESIH/Health%20Projects/SHN/KINDAROBICS%20PROJECT%2007.pdf
- Lewkowicz, David J. & Robert Lickliter. 1995. *A Dynamic Systems Approach To The Development Of Cognition And Action. Journal Of Cognitive Neuroscience* (Fall 1995): Pp512(3)
- Marzuki. 2001. *Metodologi Riset*. Yogyakarta : BPF UII
- Mumpuni,Hidayati.2010.*Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia PRasekolah (5-6 Tahun) di TK Negeri Pembina KAbupaten Gresik*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya:FKp UNAIR
- Nursalam ; Rekawati ; Sri Utami. 2005. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (Untuk Perawat dan Bidan)*. Jakarta : Salemba Medika, hlm : 73-83
- Raharjo, Budi. 2007. *Aplikasi teori bermain pada anak usia sekolah*. (On Line)Didaktika, volume 8 naomor 3 tahun 2007
- Rohmah, Lilik Awalul. 2012. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Oubstacle Pada Anak Kelompok A di TK Kartika Batu*. Skripsi tidak dipublikasikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah : Universitas Negeri Malang
- Rudolph, Abraham M et al. 2006. *Buku Ajar Pediatri Rudolph*. EGC : Jakarta hal 9-10

- Rusmil, Koesnadi. 2010. *Optimalkan stimulasi anak di masa pertumbuhan*. ([Http://lifestyle.okezone.com](http://lifestyle.okezone.com)), diakses pada tanggal 9 April 2012 jam 18.09 WIB.
- Sari, Dewi Nawang. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama (Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-kanak Riyadush Sholihin Margahayu Kota Bandung)*. *Artikel Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011*
- Silberg, Jackie. 2006. *300 Smart Games for Smart Brains*. Jakarta : Erlangga
- Sobur, Alex, Drs., M.si. 2003. *Psikologi umum*. Bandung : Pustaka Setia.
- Suhartono.(2004). *Stimulasi Perkembangan pada Balita*. *Majalah Meimbar*. Februari, vol.8, No. 1. Surabaya, hal 18
- Susanto, Ermawan. 2010. *Pengembangan Tes Keterampilan Renang Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Evaluasi dan Penelitian Pendidikan Tahun 14, Nomor 2, 2010*.
- Tedjasaputra, Mayke S.2001.*Bermain, Mainan dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo.
- Thelen , Esther & Linda B. Smith and. 2003. *Development as a dynamic system*. *Department of Psychology*. Program in Cognitive Science, Indiana University, 1101 East 10th Street, Bloomington, IN 47405, USA..*Articel Trends In Cognitive Sciences Vol.7 No.8 August 2003*
- Thelen, Esther & Linda B. Smith.2006. *Dynamic Systems Theories Theoretical Model of Human Development*. *Handbook of Child Psychology*. New York : Waley
- Whaley&Wong. 2002. *Essentials of Pediatric Nursing*. Mosby : California
- Wong, Donna L. 2004. *Pedoman Klinis : Keperawatan Pediatrik*. ECG : Jakarta
- Yannata,Ery.2010.*Pengaruh Pembelajaran Metode Outbound Terhadap Kepatuhan Saat Pembelajaran pada Anak Usia Prasekolah di TK-KB Nur'insani Surabaya*.Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya : FKp UNAIR.

Lampiran 1

UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913752,
5913754, 5913756, Fax. (031) 5913257

Website : <http://www.ners.unair.ac.id> ; e-mail:

dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya , 2 April 2012

Nomor : 992/H3.1.12/PP/2012
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Pengambilan Data
Pendahuluan Mahasiswa PSIK – FKp Unair**

Kepada Yth.
Kepala TK Dwi Warna Jaya
Di tempat

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa PSIK Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka mohon kesediaannya Bapak/Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami dibawah ini mengumpulkan data pendahuluan sebagai bahan penyusunan proposal penelitian.

Nama : Lailatul Mutmainah
NIM : 010810616B
Judul Skripsi : Analisis Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) Melalui Metode *Outbound* di TK Dwi Warna Jaya

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih

a.n. Dekan
Plt. Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

Lampiran 2

**UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KEPERAWATAN**

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913752,
5913754, 5913756, Fax. (031) 5913257

Website : <http://www.ners.unair.ac.id> ; e-mail:

dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya , 2 April 2012

Nomor : 1564 / H.3.1.12/PP/2012
Lampiran : 1 (Satu) berkas
Hal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian
Mahasiswa PSIK – FKp Unair**

Kepada Yth.
Kepala TK Dwi Warna Jaya
Di tempat

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa PSIK Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka mohon kesediaannya Bapak/Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami dibawah ini mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun proposal penelitian terlampir.

Nama : Lailatul Mutmainah
NIM : 010810616B
Judul Skripsi : *Inovasi Outbound* dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih

a.n. Dekan
Plt. Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

Lampiran 3

**YAYASAN TAMAN KANAK – KANAK
DWI WARNA JAYA
Jl. Mulyorejo Selatan No. 1 Telp. 031 – 5915825
Kecamatan Mulyorejo – Surabaya 60115**

SURAT KETERANGAN**Nomor : 423 . 4/24/436.6.4.20.24/2012**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nur Cholifah, S.Ag
Jabatan : Kepala TK Dwi Warna Jaya
Alamat : Jl. Mulyorejo Selatan No. 1 Telp. 031 – 5915825
Kecamatan Mulyorejo – Surabaya 60115

Menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Lailatul Mutmainah
Jabatan : Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
Alamat : Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115

Telah melaksanakan penelitian berjudul Inovasi *Outbound* Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di Tk Dwi Warna Jaya Kota Surabaya pada tanggal 23 Mei – 6 Juni 2012.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 24 Juni 2012
Kepala
TK Dwi Warna Jaya

Siti Nur Cholifah, S.Ag

Lampiran 4**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lailatul Mutmainah

NIM : 010810616 B

Adalah mahasiswa S1 Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, akan melakukan penelitian dengan judul :

“ Inovasi *Outbound* dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya ”

Untuk maksud di atas, maka saya mohon dengan hormat kepada Bapak / Ibu untuk mengizinkan anak Bapak / Ibu menjadi responden dalam penelitian ini :

- 1) Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada pengaruh *outbound* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak
- 2) Kesiediaan Bapak / Ibu untuk menandatangani *informed consent*
- 3) Kerahasiaan informasi yang diberikan Bapak / Ibu dan anak dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian.

Atas perhatian dan Partisipasi Bapak / Ibu sekalian saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 22 Mei 2012

Hormat saya,

Lailatul Mutmainah

LAMPIRAN 5**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan mengizinkan / tidak mengizinkan* anak didik saya untuk menjadi peserta / responden penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Mutmainah mahasiswa S1 Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang berjudul :

**“Analisis Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah
Metode Outbound Dengan Metode *Outbound* di TK Dwi Warna Jaya”**

Persetujuan ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun.
Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 2012
Yang menyetujui,
Kepala Sekolah TK Dwi Warna Jaya

Siti Nur Cholifah, S.Ag

Lampiran 6

DATA DEMOGRAGI

Judul Penelitian : “Analisis Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah Metode Outbound Dengan Metode *Outbound* di TK Dwi Warna Jaya Jaya”

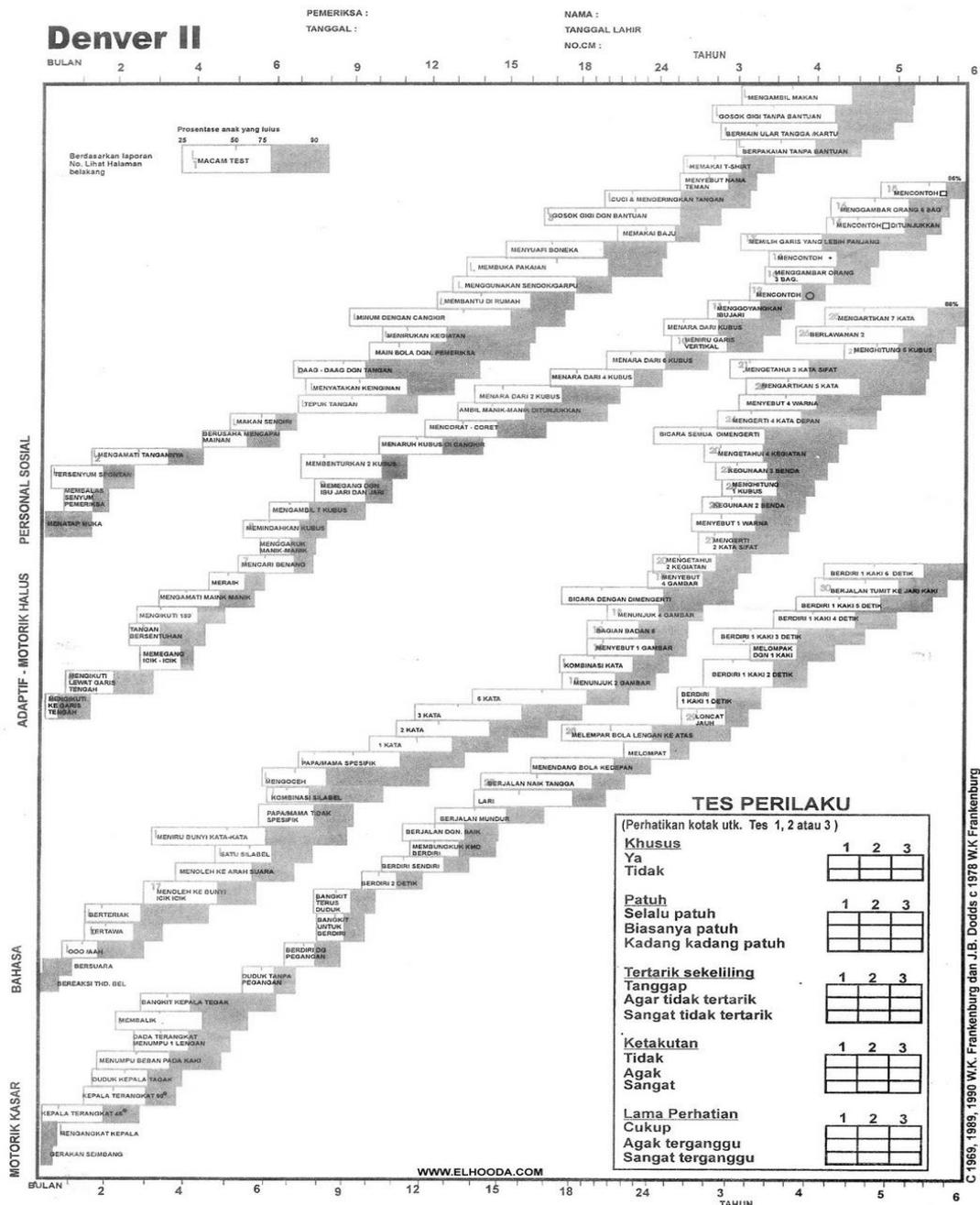
Tanggal Penelitian :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kotak yang anda anggap sesuai dan isilah titik – titik sesuai dengan yang anda ketahui.	Kode
I. Data Anak	
1. Inisial Anak :	<input type="text"/>
2. Umur	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> A. 5-6 Tahun	
3. Jenis Kelamin	
<input type="checkbox"/> A. Laki-Laki	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> B. Perempuan	
4. Anak ke :	
<input type="checkbox"/> A. Satu	
<input type="checkbox"/> B. Dua	
<input type="checkbox"/> C. Dua	
<input type="checkbox"/> D. ≥ Empat	<input type="text"/>
II. Data Orang Tua	
1. Inisial Ayah :	
2. Pendidikan terakhir ayah :	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> A. Tidak Sekolah	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> B. Lulus SD / Sederajat	
<input type="checkbox"/> C. Lulus SMP / Sederajat	
<input type="checkbox"/> D. Lulus SMA / Sederajat	
<input type="checkbox"/> E. Perguruan Tinggi	
3. Pekerjaan Ayah	
<input type="checkbox"/> A. Swasta	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> B. Wiraswasta	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> C. PNS	
<input type="checkbox"/> D. TNI/POLRI	
<input type="checkbox"/> E. Tidak Bekerja	
4. Inisial Ibu :	
5. Pendidikan terakhir ibu :	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> A. Tidak Sekolah	
<input type="checkbox"/> B. Lulus SD / Sederajat	
<input type="checkbox"/> C. Lulus SMP / Sederajat	
<input type="checkbox"/> D. Lulus SMA / Sederajat	
<input type="checkbox"/> E. Perguruan Tinggi	
6. Pekerjaan Ibu	
<input type="checkbox"/> A. Swasta	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> B. Wiraswasta	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> C. PNS	
<input type="checkbox"/> D. TNI/POLRI	
<input type="checkbox"/> E. Tidak Bekerja	

Lampiran 7

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA PRASEKOLAH Pre test -Post test

Kode Responden :
Tanggal Pengisian :
Umur :



Lampiran 8**SATUAN ACARA PEMBELAJARAN**

Topik	: <i>Outbound</i> dengan Permainan Manusia Pohon
Sasaran	: Anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya
Waktu	: 1 x 45 menit
Tempat	: Mulyorejo Selatan

1. Tujuan Instruksional Umum

Memberikan alternatif stimulasi permainan untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.

2. Tujuan Instruksional Khusus

- a. Meningkatkan kemampuan koordinasi kaki
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam gerak meloncat dan melompat

2. Sasaran

Anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan

3. Materi Pembelajaran

Berpetualang di Alam Semesta

5. Metode Pembelajaran

- c. Dinamika bermain kelompok
- d. Petualangan
- e. Diskusi

6. Alat Bantu / Media Pembelajaran

- a. Kelengkapan Permainan
-

b. Kelengkapan lain :

a. Nama dada untuk anak

b. Nama dada untuk fasilitator

7. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap dan Waktu	Kegiatan Pendidik / Pengajar	Kegiatan Sasaran
1	Pembukaan 5 menit	a. Memberi salam dan memperkenalkan diri. b. Mengingatkan kontrak pembelajaran (kapan, materi, siapa pengajar) c. Menyampaikan tujuan d. Menanyakan kesiapan sasaran	a. Menjawab salam b. Memperhatikan atau menjawab bila perlu c. Memperhatikan d. Menjawab tentang kesiapannya
2	Persiapan (5 Menit)	a. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan b. Menjelaskan instruksi dasar permainan	a. Memperhatikan atau menjawab bila perlu
3	Pengembangan 30 menit	a. Melakukan Permainan Manusia Pohon . - Peserta di bagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing-masing kelompok diminta untuk berbaris satu banjar. Setiap anggota tim akan diminta untuk memindahkan bendera kertas ke tempat tujuan sesuai dengan warnanya. Peserta yang berada di paling belakang memiliki kesempatan pertama untuk memindahkan bendera kertas dengan melewati teman yang di depannya dengan pola zig zag. Ketika peserta pertama telah menyelesaikan tugasnya, peserta selanjutnya dipebolehkan untuk memindahkan bendera selanjutnya. Peserta yang mampu memindahkan bendera kertas paling banyak dialah yang menang.	a. Memperhatikan

4.	Penutupan 5 menit	a. Mengakhiri pertemuan dengan mengucap salam	a. Menjawab secara lisan b. Mengumpulkan data c. Menjawab salam
----	----------------------	--	--

8. Kriteria Evaluasi Pembelajaran

1) Evaluasi struktur

- a. Semua responden yang memenuhi kriteria inklusi hadir dalam kegiatan pembelajaran *outbound*
- b. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran *outbound* dilakukan di TK Dwi Warna Jaya

2) Evaluasi proses

- a. Anak usia prasekolah dan aktif dalam pembelajaran *outbound*
- b. Anak tetap berada di tempat pelatihan sampai kegiatan selesai

3) Evaluasi hasil

- a. Peserta mampu menyelesaikan permainan keseimbangan kaki dengan baik
- b. Peserta mampu menyelesaikan permainan melompat dan meloncat dengan baik
- c. Peserta mampu menyelesaikan permainan bola sesuai dengan arahan

Lampiran 9**SATUAN ACARA PEMBELAJARAN**

Topik : Pembelajaran Metode *Outbound*
Sasaran : Anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya
Waktu : 2 x 45 menit
Tempat : Mulyorejo Selatan

1. Tujuan Instruksional Umum

Memberikan alternatif stimulasi permainan untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.

2. Tujuan Instruksional Khusus

- a. Meningkatkan kemampuan koordinasi kaki
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam gerak meloncat dan melompat

3. Sasaran

Anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan

4. Materi Pembelajaran

Berpetualang di Alam Semesta

5. Metode Pembelajaran

- a. Dinamika bermain kelompok
- b. Petualangan
- c. Diskusi

2. Alat Bantu / Media Pembelajaran

- a. Kelengkapan Permainan

Bendera Warna warni

b. Kelengkapan lain :

a. Nama dada untuk anak

b. Nama dada untuk fasilitator

7. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap dan Waktu	Kegiatan Pendidik / Pengajar	Kegiatan Sasaran
1	Pembukaan 5 menit	a. Memberi salam dan memperkenalkan diri. b. Mengingatkon kontrak pembelajaran (kapan, materi, siapa pengajar) c. Menyampaikan tujuan d. Menanyakan kesiapan sasaran	a. Menjawab salam b. Memperhatikan atau menjawab bila perlu c. Memperhatiakan d. Menjawab tentang kesiapannya
2	Persiapan 5 menit)	a. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan b. Menjelaskan instruksi dasar permainan	a.Memperhatikan atau menjawab bila perlu
3	Pengembangan (30 menit)	a. Memindahkan Telur Dinosaurus - Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing-masing diberi tugas untuk memindahkan telur dinosaurus ke tempat tujuan melalui rute yang telah ditentukan. Peserta harus memindahkan dengan hati-hati karena akan ada rintangan yang menghalangi. Kelompok yang mampu memindahkan telur dalam jumlah paling banyak akan keluar menjadi pemenang.	a. Memperhatikan dan melakukan
4.	Penutupan 5 menit	a. Mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam	a.Menjawab secara lisan b.Mengumpulkan data c. Menjawab salam

8. Kriteria Evaluasi Pembelajaran

1) Evaluasi struktur

- a. Semua responden yang memenuhi kriteria inklusi hadir dalam kegiatan pembelajaran *outbound*
- c. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran *outbound* dilakukan di TK Dwi Warna Jaya

2) Evaluasi proses

- a. Anak usia prasekolah dan aktif dalam pembelajaran *outbound*
- b. Anak tetap berada di tempat pelatihan sampai kegiatan selesai

3) Evaluasi hasil

- a. Peserta mampu menyelesaikan permainan keseimbangan kaki dengan baik
- b. Peserta mampu menyelesaikan permainan melompat dan meloncat dengan baik
- c. Peserta mampu menyelesaikan permainan bola sesuai dengan arahan.

Lampiran 10**SATUAN ACARA PEMBELAJARAN**

Topik	: Pembelajaran Metode <i>Outbound</i>
Sasaran	: Anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya
Waktu	: 1 x 45 menit
Tempat	: Mulyorejo Selatan

1. Tujuan Instruksional Umum

Memberikan alternatif stimulasi permainan untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.

2. Tujuan Instruksional Khusus

- a. Meningkatkan kemampuan koordinasi kaki
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam gerak meloncat dan melompat

1. Sasaran

Anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan

2. Materi Pembelajaran

Berpetualang di Alam Semesta

3. Metode Pembelajaran

- a. Dinamika bermain kelompok
- b. Petualangan
- c. Diskusi

c. Alat Bantu / Media Pembelajaran

- a. Kelengkapan Permainan

Biji-Bijian

Kertas

Kardus

b. Kelengkapan lain :

a. Nama dada untuk anak

b. Nama dada untuk fasilitator

7. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap dan Waktu	Kegiatan Pendidik / Pengajar	Kegiatan Sasaran
1	Pembukaan 5 menit	<ul style="list-style-type: none"> e. Memberi salam dan memperkenalkan diri. f. Mengingatkan kontrak pembelajaran (kapan, materi, siapa pengajar) g. Menyampaikan tujuan h. Menanyakan kesiapan sasaran 	<ul style="list-style-type: none"> e. Menjawab salam f. Memperhatikan atau menjawab bila perlu g. Memperhatikan h. Menjawab tentang kesiapannya
2	Persiapan 5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan b. Menjelaskan instruksi dasar permainan 	a. Memperhatikan atau menjawab bila perlu
3	Pengembangan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Andai Aku Menjadi Pak Tani <ul style="list-style-type: none"> - Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil. Masing-masing peserta dalam satu kelompok diberi tugas untuk menanam biji-bijian pada ladang buatan yang disediakan. Namun untuk menuju ladang peserta harus melalui beberapa rintangan. Kelompok yang paling cepat dan yang paling banyak menanam biji akan menjadi pemenang. 	b. Memperhatikan dan melakukan

4.	Penutupan 5 menit	a. Mengakhiri pertemuan dengan mengucap salam	a. Menjawab secara lisan b. Mengumpulkan data c. Menjawab salam
----	----------------------	--	--

8. Kriteria Evaluasi Pembelajaran

2) Evaluasi struktur

a. Semua responden yang memenuhi kriteria inklusi hadir dalam kegiatan pembelajaran *outbound*

5. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran *outbound* dilakukan di TK Dwi Warna Jaya

2) Evaluasi proses

a. Anak usia prasekolah dan aktif dalam pembelajaran *outbound*

b. Anak tetap berada di tempat pelatihan sampai kegiatan selesai

3) Evaluasi hasil

a. Peserta mampu menyelesaikan permainan keseimbangan kaki dengan baik

b. Peserta mampu menyelesaikan permainan melompat dan meloncat dengan baik

c. Peserta mampu menyelesaikan permainan bola sesuai dengan arahan.

Lampiran 11**SATUAN ACARA PEMBELAJARAN**

Topik	: Pembelajaran Metode <i>Outbound</i>
Sasaran	: Anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya
Waktu	: 2 x 40 menit
Tempat	: Mulyorejo Selatan

1. Tujuan Instruksional Umum

Memberikan alternatif stimulasi permainan untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah.

2. Tujuan Instruksional Khusus

- a. Meningkatkan kemampuan koordinasi kaki
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam gerak meloncat dan melompat

1. Sasaran

Anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dwi Warna Jaya Mulyorejo Selatan

2. Materi Pembelajaran

Berpetualang di Alam Semesta

3. Metode Pembelajaran

- a. Dinamika bermain kelompok
- b. Petualangan
- c. Diskusi

c. Alat Bantu / Media Pembelajaran

- a. Kelengkapan Permainan

Kertas

Kardus

b. Kelengkapan lain :

a. Nama dada untuk anak

b. Nama dada untuk fasilitator

7. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap dan Waktu	Kegiatan Pendidik / Pengajar	Kegiatan Sasaran
1	Pembukaan 5 menit	i. Memberi salam dan memperkenalkan diri. j. Mengingatkan kontrak pembelajaran (kapan, materi, siapa pengajar) k. Menyampaikan tujuan l. Menanyakan kesiapan sasaran	i. Menjawab salam j. Memperhatikan atau menjawab bila perlu k. Memperhatikan l. Menjawab tentang kesiapannya
2	Persiapan 5 menit)	a. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan b. Menjelaskan instruksi dasar permainan	a. Memperhatikan atau menjawab bila perlu
3	Pengembangan (30 menit)	a. Bermain Jejak Naga untuk Mencari Harta Karun - Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing – masing peserta dalam satu kelompok memiliki tugas untuk mengumpulkan kunci yang berbeda melalui jalur jejak naga. Hanya kelompok yang memiliki kunci lengkap dan paling cepat yang dapat membuka kotak harta karun.	c. Memperhatikan dan melakukan
4.	Penutupan 5 menit	a. Mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam	a. Menjawab secara lisan b. Mengumpulkan data c. Menjawab salam

8. Kriteria Evaluasi Pembelajaran

1. Evaluasi struktur

a. Semua responden yang memenuhi kriteria inklusi hadir dalam kegiatan pembelajaran *outbound*

d. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran *outbound* dilakukan di TK

Dwi Warna Jaya

2) Evaluasi proses

a. Anak usia prasekolah dan aktif dalam pembelajaran *outbound*

b. Anak tetap berada di tempat pelatihan sampai kegiatan selesai

3) Evaluasi hasil

a. Peserta mampu menyelesaikan permainan keseimbangan kaki dengan baik

b. Peserta mampu menyelesaikan permainan melompat dan meloncat dengan baik

c. Peserta mampu menyelesaikan permainan bola sesuai dengan arahan.

Lampiran 12

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN OUTBOUND DI TK DWI WARNA JAYA MULYOREJO

PERTEMUAN I

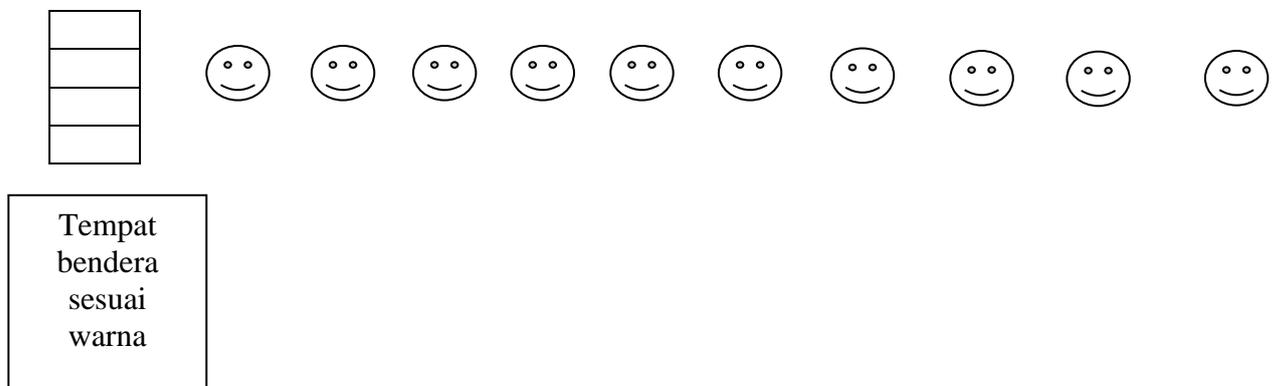
Nama Permainan

- Manusia Pohon

Deskripsi Permainan

- Peserta di bagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing-masing kelompok diminta untuk berbaris satu banjar. Setiap anggota tim akan diminta untuk memindahkan bendera kertas ke tempat tujuan sesuai dengan warnanya. Peserta yang berada di paling belakang memiliki kesempatan pertama untuk memindahkan bendera kertas dengan melewati teman yang di depannya dengan pola zig zag. Ketika peserta pertama telah menyelesaikan tugasnya, peserta selanjutnya dipebolehkan untuk memindahkan bendera selanjutnya. Peserta yang mampu memindahkan bendera kertas paling banyak dialah yang menang

Skema Gerak Permainan



Lampiran 13

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN OUTBOUND DI TK DWI WARNA JAYA MULYOOREJO

PERTEMUAN II

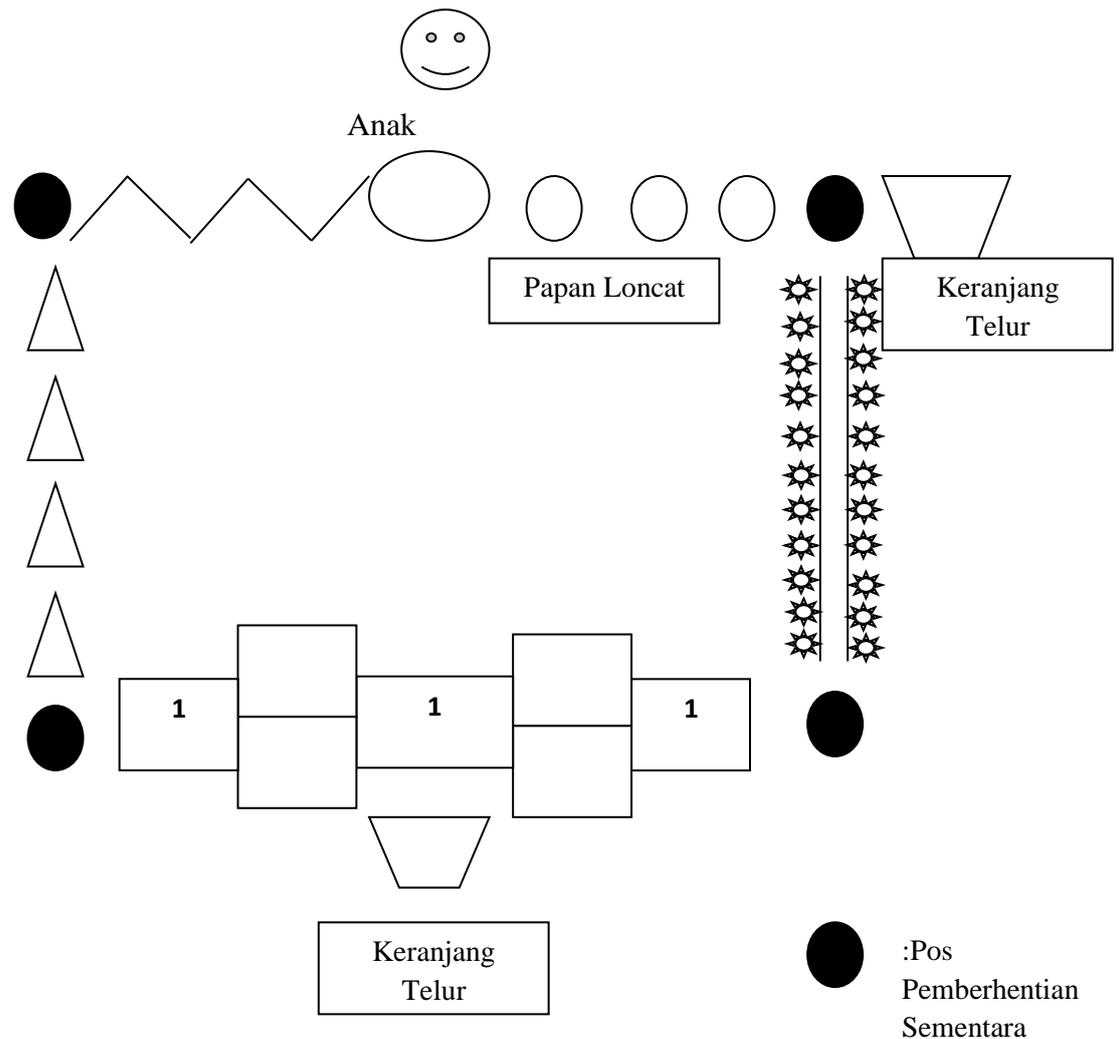
Nama Permainan

- Memindahkan Telur Dinosaur

Deskripsi Permainan

- Peserta dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing diberi tugas untuk memindahkan telur dinosaur ke tempat tujuan melalui rute yang telah ditentukan. Peserta harus memindahkan dengan hati-hati karena akan ada rintangan yang menghalangi. Kelompok yang mampu memindahkan telur dalam jumlah paling banyak akan keluar menjadi pemenang.

Skema Gerak Permainan



Lampiran 14

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN OUTBOUND DI TK DWI WARNA JAYA MULYOOREJO

PERTEMUAN III

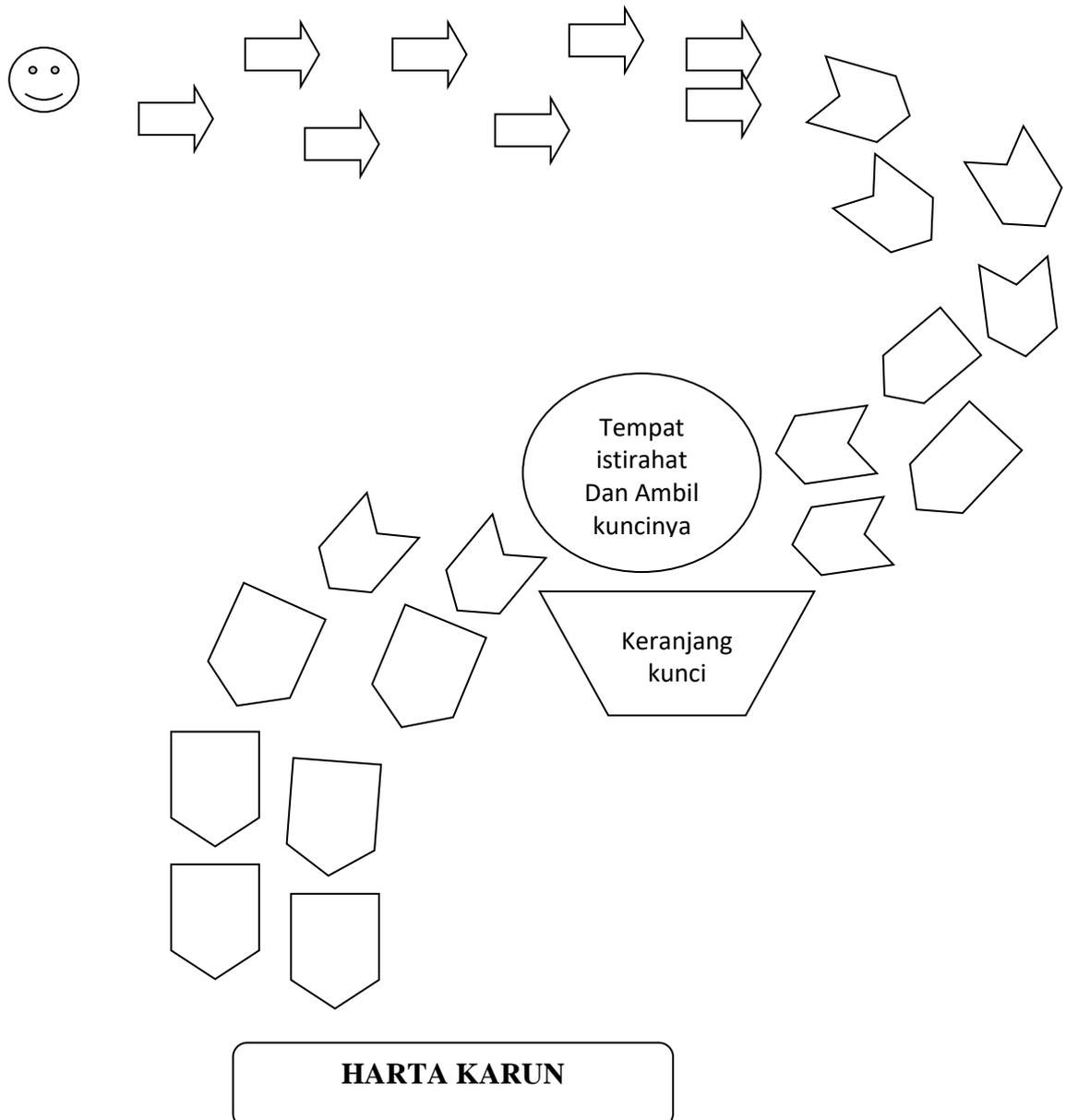
Nama Permainan

- Bermain Jejak Naga untuk Mencari Harta Karun

Deskripsi Permainan

- Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing – masing peserta dalam satu kelompok memiliki tugas untuk mengumpulkan kunci yang berbeda melalui jalur jejak naga. Hanya kelompok yang memiliki kunci lengkap dan paling cepat yang dapat membuka kotak harta karun.

Skema Permainan



Lampiran 15

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN OUTBOUND DI TK DWI WARNA JAYA MULYOOREJO

PERTEMUAN IV

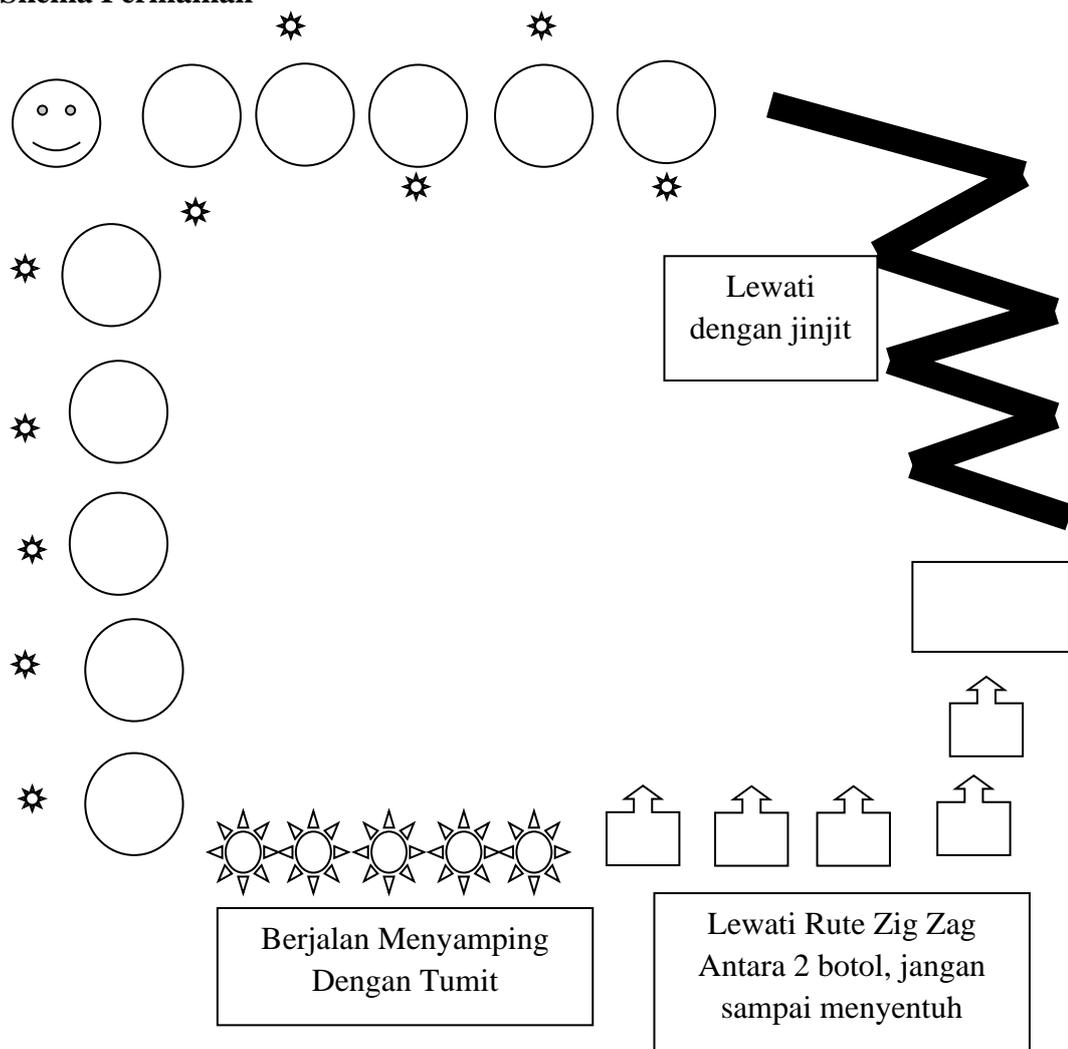
Nama Permainan

- Andai Aku Menjadi Pak Tani

Deskripsi Permainan

- Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil. Masing-masing peserta dalam satu kelompok diberi tugas untuk menanam biji-bijian pada ladang buatan yang disediakan. Namun untuk menuju ladang peserta harus melalui beberapa rintangan. Kelompok yang paling cepat dan yang paling banyak menanam biji akan menjadi pemenang

Skema Permainan



Lampiran 16

TABULASI DATA DEMOGRAFI RESPONDEN

Kode Responden	Umur	Jenis Kelamin	Posisi Anak
1	1	1	1
2	1	2	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	1
8	1	1	3
9	1	2	1
10	1	2	1
11	1	2	1
12	1	1	3
13	1	2	1
14	1	2	3
15	1	1	1
16	1	1	2
17	1	1	1
18	1	2	3
19	1	1	2
20	1	2	1
21	1	1	2
22	1	1	1

Keterangan :

Data Anak

Umur

1 = 5-6 tahun

Jenis Kelamin

1 = perempuan

2 = laki-laki

Posisi Anak

1 = anak ke-1

2 = anak ke-2

3 = anak ke-3

Lampiran 17

TABULASI DATA DEMOGRAFI ORANG TUA RESPONDEN

Kode Responden	Data Ayah		Data Ibu	
	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
1	2	1	4	1
2	2	1	4	1
3	4	2	5	4
4	4	1	3	1
5	4	1	2	5
6	2	1	2	1
7	4	1	4	1
8	4	1	2	5
9	3	1	2	5
10	2	1	4	1
11	2	1	2	1
12	4	1	3	5
13	3	1	4	1
14	3	1	3	1
15	4	1	4	5
16	4	5	5	5
17	3	1	3	5
18	5	1	5	3
19	3	1	4	1
20	3	2	3	2
21	4	1	4	5
22	4	1	3	5

Keterangan

Data Ayah

Pendidikan Terakhir

1 = Tidak Sekolah

2 = Lulus SD/Sederajat

3 = Lulus SMP/Sederajat

4 = Lulus SMA/Sederajat

5 = Perguruan Tinggi

Pekerjaan

1 = Swasta

2 = Wiraswasta

3 = PNS

4 = TNI/POLRI

5 = Tidak Bekerja

Data Ibu

Pendidikan Terakhir

1 = Tidak Sekolah

2 = Lulus SD/Sederajat

3 = Lulus SMP/Sederajat

4 = Lulus SMA/Sederajat

5 = Perguruan Tinggi

Pekerjaan

1 = Swasta

2 = Wiraswasta

3 = PNS

4 = TNI/POLRI

5 = Tidak Bekerja

Lampiran 18**TABULASI DATA PENGKODEAN DATA PRE TEST DAN POST TEST
OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA PRA
SEKOLAH**

Kode Responden	Perlakuan	
	Pre-Test	Post-Test
1	1	1
2	2	1
3	1	1
4	1	1
5	2	1
6	1	1
7	1	1
8	2	1
9	1	1
10	2	1
11	2	1
12	2	1
13	2	1
14	2	1
15	2	1
16	2	1
17	2	1
18	1	1
19	1	1
20	2	1
21	1	1
22	1	1

Keterangan :

1 = Normal

2 = Suspect

3 = Untestable

Lampiran 19

NPAR TESTS /WILCOXON=pre_test WITH post_test (PAIRED)
/STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

a. Based on availability of workspace memory.
[DataSet2]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre_test	22	1.5455	.50965	1.00	2.00
post_test	22	1.0000	.00000	1.00	1.00

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post_test - pre_test Negative Ranks	12 ^a	6.50	78.00
Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
Ties	10 ^c		
Total	22		

- a. post_test < pre_test
b. post_test > pre_test
c. post_test = pre_test

Test Statistics^b

	post_test - pre_test
Z	-3.464 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

- a. Based on positive ranks.
b. Wilcoxon Signed Ranks Test