

**PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DALAM  
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN SOSIAL DAN MOTORIK KASAR**

**(Studi pada Siswa PAUD Semarak Sanggar, Arga Makmur)**

Sutriana<sup>1)</sup>, Johannes Sapri<sup>2)</sup>, Nina Kurniah<sup>2)</sup>

1) [trianawb@gmail.com](mailto:trianawb@gmail.com) 2) [johanessapri@unib.ac.id](mailto:johanessapri@unib.ac.id), 2) [ninakurniah@unib.ac.id](mailto:ninakurniah@unib.ac.id)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial dan motorik kasar melalui permainan tradisional pada siswa PAUD Semarak Sanggar Arga Makmur. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan langkah perencanaan pelaksanaan dan refleksi dengan subyek penelitian adalah anak kelompok B1 sebanyak 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi anak tentang keterampilan sosial dan motorik kasar. Analisis data penelitian menggunakan rata-rata (*mean*) dan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial dan motorik kasar melalui penerapan metode demonstrasi dalam permainan tradisional.

Kata kunci: *demonstrasi, keterampilan sosial, motorik kasar.*

**IMPLEMENTATION OF IN DEMONSTRATION  
METHODS TRADITIONAL GAME TO IMPROVE  
RUDE SOCIAL AND MOTOR SKILLS**

**(Study of Semarak Sanggar ECD Students, Argamakmur)**

Sutriana<sup>1)</sup>, Johannes Sapri<sup>2)</sup>, Nina Kurniah<sup>2)</sup>

1) [trianawb@gmail.com](mailto:trianawb@gmail.com) 2) [johanessapri@unib.ac.id](mailto:johanessapri@unib.ac.id), 2) [ninakurniah@unib.ac.id](mailto:ninakurniah@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

The purpose of this study was to improve gross motor skills and social skills through traditional games in Semarak Sanggar Arga Makmur PAUD students. This study used Classroom Action Research (CAR) with implementation planning steps and reflection with the research subjects were 10 children in group B1. The data collection technique uses a child's observation sheet about gross social and motor skills. Analysis of research data using mean and t-test. The results showed that there were significant differences between gross social and motor skills through the application of demonstration methods in traditional games.

Keywords: *demonstration, social skills, gross motoric*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan untuk membantu meletakkan dasar pendidikan kepada anak setelah pendidikan didalam keluarga serta membantu menyiapkan anak memasuki masa sekolah. Salah satu pendidikan anak usia dini jalur formal adalah Taman Kanak-kanak.

Bertitik tolak dari UUD dan Sisdiknas No 20 tahun 2003 bahwa peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting agar seluruh rakyat Indonesia berkualitas, karena pendidikan sangat berpengaruh bagi pembangunan manusia karena dapat menginvestasikan perwujudan manusia Indonesia yang berakhlak mulia, berkarakter, produktif, dan berdaya saing sehingga dapat meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan.

Konsekwensi dari kebijakan tersebut menunjukkan pentingnya pelaksanaan pendidikan di semua jenjang termasuk jenjang pendidikan anak usia dini yang dikelola dalam pembelajaran yang berkualitas .

Kegiatan lompat tali akan tampak lebih efektif digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan motorik kasar.

Keterampilan Sosial menurut Fatimah (2006:80) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu

menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku.

Seefeldt dan Barbour (1994:57-59) mengatakan bahwa keterampilan sosial meliputi: keterampilan komunikasi, berbagi (sharing), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Keterampilan sosial (social skill) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Fatimah, 2006: 94).

Sedangkan Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibat kan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandal kan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang,

Menurut Hurlock (1978:159) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda

tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Endah, 2008:25).

Permainan tradisional merupakan salah satu ragam dari kegiatan bermain aktif, yaitu kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Saputra (2005:41) mengatakan, bahwa manfaat permainan tradisional bagi perkembangan aspek sosial yaitu sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin.

Melalui bermain anak juga belajar bagaimana berlaku sebagaimana tokoh yang sedang ia mainkan serta belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan orang lain, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi.

Sebagaimana menurut Ariani dalam Munawaroh (2011:213), bahwa permainan anak bermanfaat untuk memberikan pendidikan pada anak dalam berbagai segi seperti sifat sosial, sikap disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri. Permainan tradisional juga dapat sebagai sarana penting untuk proses sosialisasi. Dalam permainan tradisional anak dapat belajar budaya serta nilai-nilai sosial yang diperlukan sebagai pedoman dalam pergaulan di masyarakat

Permainan tradisional memiliki jenis yang sangat banyak, khususnya di Indonesia karena Indonesia memiliki banyak daerah, sedangkan jenis permainan tradisional di masing-masing daerah berbeda-beda. Menurut Dharmamulya, dkk (2008:35), permainan tradisional ditampilkan dalam bentuk sesuai dengan kategori menurut pola permainan.

Menurut Mulyani (2013:88-89), permainan lompat tali adalah melompat tali karet yang tersimpul. Permainan ini identik dimainkan oleh anak perempuan namun laki-laki juga ada yang main. Penamaan ini ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir.

Pelaksanaan pembelajaran untuk- sosial dan motorik kasar diperlukan metode salah satunya adalah metode demonstrasi.

Menurut Sumantri (2001:82), metode demonstrasi

adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik bahasan.

Selanjutnya, menurut Suaedy (2011:5) metode demonstrasi adalah suatu cara penyampaian materi dengan memperagakan suatu proses atau kegiatan. Sedangkan pengertian metode demonstrasi menurut Syah (2000:208) adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik atau cara guru dalam mengajar dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan melalui penggunaan berbagai macam media yang relevan

dengan pokok bahasan untuk memudahkan siswa agar kreatif dalam memahami materi.

Fathurrochman (2007:98) mengemukakan bahwa tujuan penerapan metode demonstrasi adalah untuk memperjelas pengertian konsep dan memperlihatkan cara melakukan sesuatu atau proses terjadinya sesuatu seperti: (1) Mengajar siswa tentang suatu tindakan, proses atau prosedur keterampilan - keterampilan fisik dan motorik; (2) Mengembangkan kemampuan pengamatan pendengaran dan penglihatan para siswa secara bersama-sama; (3) Mengkonkritkan informasi yang disajikan kepada siswa.

Dengan kata lain, metode demonstrasi dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar dan pemahaman pelajaran yang diajarkan oleh guru. Melalui pemilihan kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan stimulus yang tepat maka metode demonstrasi dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan pengamatan pada semester ganjil tahun 2018/2019 pada PAUD Semarak Sanggar Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara terdapat 75% yang keterampilan dalam segala bidang masih rendah. Keterampilan yang paling tampak pada AUD adalah lemahnya keterampilan sosial dan motorik kasar dalam permainan pembelajaran, masih ada anak-anak yang apabila

diajak temannya hanya berdiam diri dan merasa takut, bahkan ada anak-anak yang tidak berani keluar kelas untuk bermain bersama-sama teman sebayanya.

Selain itu ada juga anak yang bermain sesuka hatinya tanpa mengikuti aturan-aturan dalam permainan tersebut. Model bermain adalah model yang paling banyak digemari oleh anak-anak usia dini. Oleh karena itu dengan selalu mengajak anak bermain maka diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosialnya. Kurang keterampilan sosial anak tersebut berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu bermain di luar kelas. Guru di PAUD Semarak Sanggar hanya terbiasa hanya menggunakan kegiatan di dalam kelas saja yang monoton sehingga anak kurang betah didalam kelas hal ini akan menimbulkan kebosanan pada anak.

Permainan tradisional pada dasarnya adalah permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Hurlock dalam Saputra (2001:14), Kegiatan permainan tradisional bermain lompat tali tidak pernah dilakukan, guru biasa menggunakan permainan yang monoton tidak ada inovasi. Sehingga kegiatan permainan tradisional lompat tali tidak ada dalam program pembelajaran. walaupun

ada kegiatan motorik kasar hanya sebatas melompat-lompat saja dan tidak terarah.

## METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan oleh guru sendiri ketika mendapatkan permasalahan dalam pembelajaran dan mencari solusi dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajarannya (Trianto, 2011:16).

Menurut Sugiono (2009:9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Sugiono (2009:13) dalam menyebutkan bahwa: Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan yang dilaksanakan didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Arikunto (2008:3) mendefinisikan bahwa "Penelitian tindakan merupakan suatu pencermatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan".

Adapun model penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis (dalam Arikunto: 2012) penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan

perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan *refleksi* yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Semarak Sanggar, beralamat Jl.M.Salim Batubara Arga Makmur. Karena sekolah ini merupakan tempat peneliti mengajar. Penelitian akan dilakukan pada kelompok B usia 5 - 6 tahun yang dijadwalkan pada bulan Oktober 2018. Subyek pada penelitian ini adalah anak PAUD Semarak Sanggar dengan jumlah 10 Orang anak. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi tentang keterampilan sosial dan motorik kasar data dianalisis menggunakan rata-rata (Mean) dan Uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus 1

Berdasarkan nilai observasi keterampilan sosial anak, maka dapat dilihat bahwa nilai observasi keterampilan sosial anak pada siklus 1 rata-rata nilai anak adalah 1,91 yaitu belum berkembang 2 anak atau 20%, mulai berkembang sejumlah 6 orang dan jumlah prosentasenya adalah 60%, kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang atau 20%.

Berdasarkan dari hasil observasi motorik kasar anak pada siklus pertama, yaitu anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) 6 orang anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang, berkembang sangat baik (BSB) 1 orang. Aspek-aspek penilaian pada

motorik kasar yang pertama adalah kemampuan melompat, kemampuan meloncat, kemampuan berkoordinasi, serta kemampuan mengerakkan tangan. Observasi tingkat kemampuan motorik kasar anak dilihat dari kriteria skor rata-rata anak

### Siklus 2

Berdasarkan observasi tim pengamat terhadap guru yang melaksanakan penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali pada siklus kedua, menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru masih belum optimal, karena guru masih terpaku pada beberapa kelompok anak sehingga masih ada kelompok anak yang belum mendapat penanganan secara individu, guru belum maksimal dalam memberikan contoh permainan kepada anak sehingga masih ada anak yang belum paham. Waktu yang digunakan masih melebihi dari batas waktu yang telah ditetapkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan dalam menerapkan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali pada siklus 2 sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata skor total sebesar 3,8.

Berdasarkan nilai rata-rata skor masing-masing indikator observasi ketrampilan sosial anak, maka dapat dilihat bahwa rata-rata indikator kreativitas skor total yang diperoleh anak adalah sebesar 2,7 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 2 orang atau 20%, mulai berkembang (MB) 6 orang atau

60% ,dan belum berkembang (BB ) 2 orang atau 20%, hal ini mengidentifikasi bahwa pembelajaran pada siklus ke dua ada kenaikan dari siklus 1 namun belum memenuhi target yang diharapkan sehingga masih perlu adanya siklus ke tiga.

### Siklus 3

Hasil observasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan dalam menerapkan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali pada siklus 3 sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata skor total sebesar 3,4 dan berada dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah dapat menerapkan kegiatan - kegiatan pembelajaran metode demonstrasi melalui permainan tradisional lompat tali dengan baik.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 3 maka diperoleh rekapitulasi hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas guru menggunakan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali, ketrampilan sosial dan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Ketrampilan Sosial Anak

No	Hasil		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	1,91	2,27	3,19
Rata-rata	1,91	2,27	3,19
Kriteria	MB	BSH	BSB

Berdasarkan tabel 1 ternyata keterampilan sosial anak antara siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga terjadi peningkatan. Yaitu pada siklus pertama 1,91 termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan, pada siklus kedua meningkat sebesar 2,27 termasuk kriteria berkembang sesuai harapan, dan pada siklus ketiga naik menjadi 3,19 kriteria berkembang sangat baik, Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan pada Tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Motorik Kasar Anak

No	Hasil		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	2,22	2,63	3,366
Rata-Rata	2,22	2,63	3,366
Kriteria	BSH	BSH	BSB

Berdasarkan tabel 2 ternyata motorik kasar anak antara siklus pertama, kedua, dan ketiga terjadi peningkatan, pada siklus pertama rata –rata nilai adalah 2,22 pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, siklus ke 2 dengan rata-rata nilai 2,63 masih pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada siklus ke 3 dengan nilai rata-rata 3,366 pada kriteria berkembang sangat baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya

dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan keterampilan sosial anak pada kelompok B1 PAUD Semarak Sanggar Kota Arga Makmur, adapun langkah-langkah penerapannya terdiri dari pembukaan: memandu anak berbaris, mengucapkan salam, memberi kesempatan untuk minum dan buang air kecil sebelum kegiatan. Pijakan pengalaman sebelum main: menyapa anak, mengabsen dan berdoa sebelum kegiatan, menyampaikan tema dan subtema kegiatan, menyiapkan alat dan mengkomunikasikan jenis bahan/media yang akan digunakan, mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan, mengkondisikan anak untuk siap bekerja, membagikan alat-alat untuk bermain permainan lompat tali, menyampaikan aturan bermain yang harus diikuti. Pijakan selama main: membimbing dan memberikan petunjuk untuk bermain lompat tali secara bertahap, mengarahkan anak dan membimbing secara individu untuk bagian yang dianggap sulit, memberikan motivasi supaya semangat dalam bermain lompat tali. Dan pijakan setelah main: memberikan apresiasi atas kegiatan telah selesai dengan baik, mengajak anak membereskan alat dan bahan

dan mengembalikannya ke tempat semula, melakukan tanya jawab dan meminta anak menceritakan kembali kegiatan apa saja yang mereka kerjakan, dan menutup pelajaran dengan berdoa, bernyanyi, mengucapkan salam dan pulang.

2. Penerapan metode demokrasi melalui permainan lompat tali pada anak usia dini di kelompok B1 PAUD Semarak Sanggar Kota Arga Makmur dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hal ini terlihat dari uji-t antara siklus pertama, kedua, dan ketiga meningkat secara signifikan.
3. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali efektif meningkatkan ketrampilan sosial dan kemampuan motorik kasar di PAUD Semarak Sanggar Arga Makmur. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya ketrampilan sosial, kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali dibandingkan dengan tingkat ketrampilan sosial dan kemampuan motorik kasar awal anak sebelum menggunakan metode demonstrasi. Hal ini didukung dengan pengolahan data menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan ketrampilan sosial dan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali.



## Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai konsekuensi logis dari penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali yaitu:

1. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali mampu meningkatkan ketrampilan sosial anak terutama pada aspek kerja sama, kemandirian, memahami aturan serta inisiatif dalam melakukan kegiatan, oleh karena itu guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali ini sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran secara berkelanjutan
2. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan lompat tali mampu meningkatkan motorik kasar anak oleh karena itu guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi melalui permainan tradisional lompat tali ini sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran secara berkelanjutan. Guru memberikan kesempatan kepada semua anak terlibat aktif melakukan kegiatan permainan tradisional lompat tali sehingga semua anak mampu melompat, meloncat, koordinasi mata, tangan dan kaki, serta mengayunkan tangan dengan baik. Guru

memotivasi anak untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dengan tugasnya. Selalu meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran setiap langkah-langkah metode demonstrasi melalui permainan lompat tali sehingga dapat meningkatkan motorik kasar anak.

3. Hasil penelitian telah membuktikan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional lompat tali pada anak usia dini kelompok B di PAUD Semarak Sanggar Kota Arga Makmur secara efektif dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan motorik kasar anak dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Akan tetapi faktor pendukung dan faktor penghambat memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran seperti kemampuan guru, karakter anak, ketersediaan sarana, lingkungan, pola pikir, oleh karena itu sekolah harus mempunyai program yang mampu mengakomodir faktor-faktor tersebut, seperti program-program pelatihan guru, melengkapi sarana, kerja sama dengan stakeholder, sehingga keberadaan program itu memiliki pengaruh positif baik terhadap guru, anak dan lingkungan sehingga berpengaruh positif pula pada ketrampilan sosial dan kemampuan motorik kasar anak.

## Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal. Hasil penelitian ini perlu ada tindak lanjut dari beberapa pihak:

1. Pendidik/Guru PAUD

Semarak Sanggar.

- a. Untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang sesuai dengan tema. Jika metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan monoton, maka sebaiknya guru mencari cari referensi metode yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Agar anak tidak cepat bosan sehingga anak selalu terbiasa aktif dalam pembelajaran yang dapat merangsang semua kemampuan aspek perkembangan anak.
- b. Dalam merangsang kemampuan sosial dan kemampuan motorik kasar anak, sebaiknya tidak terpaku pada permainan moderen masa kini, tetapi dapat dilakukan melalui permainan tradisional yang begitu banyak ragamnya di khasanah bumi pertiwi indonesia.
- c. Disarankan untuk menyediakan waktu khusus yang lebih banyak bagi anak untuk bermain dan berkreasi dan bagi guru/pendidik bisa lebih

kreatif dalam memilih metode untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan motorik kasar anak gunakan metode-metode sederhana tapi menyenangkan.

2. Bagi peneliti :

- a. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode lain untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, carilah metode-metode sederhana tapi punya pengaruh yang besar, misalnya dengan menggunakan game kreatif.
- b. Perhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi validitas internal maupun eksternal penelitian pada penelitian sebelumnya sebagai bahan materi, wacana ilmiah dan pedoman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Lembaga :

Lembaga dapat menyediakan media yang dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar terlaksana. Hendaknya lembaga dapat memfasilitasi semua kegiatan yang dapat mendukung kemajuan pendidikan. anak PAUD Semarak Sanggar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- DEPDIKNAS. (2012). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dharmamulya, Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Endah. (2008). *Aspek Perkembangan Motorik Dan Keterhubungannya Dengan Aspek Fisik Dan Intelektual Anak*. (<http://parentingislami.wordpress.com> diakses 09 Oktober 2018)
- Fathurrohman, Pupuh. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mulyani, Sri. (2013). *Permainan Tradisional Anak Indonseia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Munawaroh, Siti. (2011). *Hubungan Antara Pola Pendidikan Keluarga dengan Kemandirian Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak MTA Gemolong Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi S-1. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Saputra, Mayke S. Tedja. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta, PT. Grasindo.
- Saputra Mayke S. Tedja. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia.
- Seefeldt, Carol dan Nita Barbour. (1994). *Early Childhood Education: An Introduction 3rd Edition*. United State of Amerika: MacMillan Publishing Company.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabet.
- Suaedy, S. (2011). *Penerapan Berbagai Metode Pembelajaran dalam Kegiatan Diklat*. Artikel (<http://bdksurabaya.kemenag.go.id> diakses 9 Oktober 2018).
- Sumantri, M; Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Maulana.
- Syah, M. (2000). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya