

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN *TRAIN BALLON*  
DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI  
PEMBINA PAINAN**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**OLEH :**

**KAMRAH AZIZAH  
NIM. 57281/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

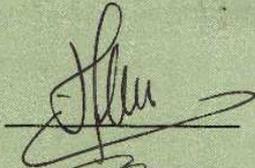
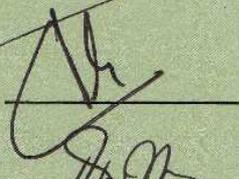
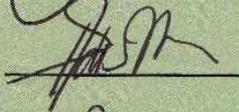
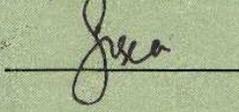
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Train Ballon* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan**

Nama : Kamrah Azizah  
NIM : 57281/2010  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2013

#### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	1. 
2. Sekretaris: Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota : Indra Yeni, M. Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	5. 

## ABSTRAK

**Kamrah Azizah, 2013, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan *Train Ballon* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan motorik kasar anak masih kurang, ini terlihat dari kurang mampunya anak berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit, dengan tumit serta berjalan mundur, kesamping. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Subjek penelitian ini adalah Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan dengan jumlah anak sebanyak 18 orang pada semester II. Pengumpulan data diperoleh dengan observasi dan dokumentasi berupa foto, diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, pelaksanaan kegiatan siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak permainan *Train Ballon* dari siklus I pada umumnya masih kurang setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* sebelum tindakan perkembangan motorik kasar anak masih kurang, setelah tindakan mengalami peningkatan, maka permainan *Train Ballon* berhasil meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis aturkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta kasih sayang-Nya kepada kita semua khususnya kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan jadwal. Salawat serta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran agama Islam kepada umatNya sebagai hidayah untuk dapat menjamin kehidupan didunia dan di akhirat.

Skripsi ini berjudul “ **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan *Train Ballon* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan** “ , yang diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar sarjana Ilmu Pendidikan (SI) pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, terima kasih yang tak terhingga peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu berupa sumbangan pikiran, ide, bimbingan serta motivasi yang sangat berarti kepada peneliti yaitu yang terhormat :

1. Ibu Dra.Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I dimana beliau tak pernah bosan membimbing, mengarahkan, memberi perhatian dan berusaha yang terbaik untuk peneliti dalam penulisan skripsi
2. Ibu Dra.Rivda Yetti selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran yang tak terhingga untuk kesempurnaan skripsi ini

Ibu Dra.Hj.Yulsofyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dimana beliau telah berjuang terhadap mahasiswa transfer angkatan I Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) hingga kami dapat menyelesaikan studi ini tepat pada waktunya, dan juga sebagai dosen penguji I peneliti yang telah memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini

3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan
4. Ibu Indra Yeni, M. Pd. Selaku penguji II peneliti yang telah memberi saran, arahan dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini
5. Ibu Rismareni Pransiska, M. Pd. Selaku penguji III peneliti yang telah member saran, arahan dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini
6. Bapak dan ibu dosen yang mengajar di PG-PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu staf administrasi perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Bapak Refri S.Pd UPTD Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberi izin bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Ibu Erni Suryati.S.Pd AUD, selaku kepala TK yang telah memberikan izin dan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

10. Ibu Syahreni Yenti S.Pd, selaku guru kolaborator dan majelis guru yang telah memberi motivasi dan semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Siswa anak didik peneliti TK Negeri Pembina Painan khususnya kelompok B I yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas
12. Teristimewa untuk ayahanda Suardi (Alm), Ibunda Darsal (Alm) dan keluarga yang berjuang melalui uang, do'a dan bekerja keras demi kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini. Semoga segala motivasi dan bantuan serta bimbingan yang diberikan kepada peneliti dapat menjadi kebaikan dan amal sholeh.
13. Teman-teman seperjuangan yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada peneliti sehingga menjadi amal dan kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT Amiin Yaarabbul'alamiin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya kehadiran Allah SWT peneliti mohon ampunan dari segala kekhilafan, kiranya karya ini akan bermanfaat bagi para pembaca dan terutama bagi peneliti serta di ridhoi oleh Allah SWT Aamiin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa pada skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Dengan harapan kepada segenap pembaca

agar dapat memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Agustus 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

### HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PERSEMBAHAN

### SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA .....

A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	8
2. Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini... ..	13
a. Pengertian Motorik Kasar.....	13
b. Tujuan Motorik Kasar.....	14
c. Karakteristik Motorik Kasar .....	15
d. Manfaat Motorik Kasar.....	16
4. Konsep Bermain .....	17
a. Pengertian Bermain .....	17
b. Tujuan Bermain .....	17
c. Karakteristik Bermain.....	19
d. Manfaat Bermain Bagi Anak.....	20
5. Konsep Alat Permainan.....	22
a. Pengertian Alat Permainan .....	22
b. Fungsi Alat Permainan .....	22

c. Tujuan Alat Permainan .....	23
d. Karakteristik Alat Permainan .....	24
6. Permainan <i>Train Ballon</i> .....	25
a. Pengertian Permainan Kreatif Menggunakan <i>train ballon</i> .....	25
b. Pelaksanaan Permainan <i>Train Ballon</i> .....	28
B. Penelitian Yang Relevan .....	31
C. Kerangka Berfikir .....	33
D. Hipotesis Tindakan .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Tempat dan waktu penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Prosedur Penelitian .....	37
E. Definisi operasional .....	52
F. Instrumentasi.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Teknik Analisis Data .....	54
I. Indikator Keberhasilan.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	<b>57</b>
A. Deskripsi Data.....	57
1 . Kondisi Awal.....	57
2. Deskripsi Siklus I .....	60
3. Deskripsi Siklus II.....	76
B. Analisis Data.....	91
C. Pembahasan.....	101
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>107</b>
A. Simpulan .....	107
B. Implikasi.....	108
C. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berfikir.....	35
Bagan 2	Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Model Format Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> .....	54
Tabel 2	Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak .....	57
Tabel 3	Siklus I Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pertemuan Pertama.....	61
Tabel 4	Siklus I Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pertemuan Kedua.....	64
Tabel 5	Siklus I Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pertemuan Ketiga.....	68
Tabel 6	Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan <i>Train Ballon</i> pada siklus I (Pertemuan I,II III).....	72
Tabel 7	Siklus II Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pertemuan Pertama.....	76
Tabel 8	Siklus II Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pertemuan Kedua.....	80
Tabel 9	Siklus II hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>Train Ballon</i> pertemuan ketiga.....	83
Tabel 10	Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>Train Ballon</i> pada siklus II (Pertemuan I,II dan III).....	86
Tabel 11	Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan <i>Train Ballon</i> di TK Negeri Pembina Painan (Kategori Pandai).....	93
Tabel 12	Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> di TK Negeri Pembina Painan (Kategori Cukup).....	96

Tabel 13	Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui permainan <i>Train Ballon</i> di TK Negeri Pembina Painan (Kategori Kurang).....	99
----------	---	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak (Kondisi Awal).....	59
Grafik 2	Siklus I Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Pertemuan Pertama.....	62
Grafik 3	Siklus I Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Pertemuan Dua.....	66
Grafik 4	Siklus I Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Pertemuan Ketiga.....	69
Grafik 5	Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Siklus I (pertemuan I,II dan III).....	73
Grafik 6	Siklus II Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Pertemuan pertama.....	78
Grafik 7	Siklus II Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> Pada Pertemuan Kedua.....	81
Grafik 8	Siklus II Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> pertemuan ketiga.....	85
Grafik 9	Rekapitulasi Siklus II Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Train Ballon</i> .....	88
Grafik 10	Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan <i>Train Ballon</i> di TK Negeri Pembina Painan (Kategori Pandai).....	94
Grafik 11	Analisis Data kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui permainan <i>Train Ballon</i> di TK Negeri Pembina Painan (Kategori Cukup).....	97

Grafik 12 Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan 100 (Kategori Kurang).....

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian

Lampiran 2. Data Mentah

Lampiran 3. Foto Penelitian

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG-PAUD UNP

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari UPTD

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan pendidikan nasional seperti tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu "Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab"

Oleh karena itu sangat perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan berkualitas dan berlaku untuk semua (*Education For All*), termasuk di dalamnya pada tingkat pendidikan dasar. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap pendidikan, pengasuhan dan perlindungan Anak Usia

Dini dari usia anak 0 sampai 6 tahun dengan berbagai jenis layanan pendidikan.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk layanan PAUD formal yang sesuai dengan UU Sisdiknas 2003 tersebut. Pendidikan Anak Usia Dini khususnya di TK pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Anak Usia Dini berada pada lima tahun pertama yang disebut *the golden years* merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan termasuk perkembangan motorik artinya perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian dari gerak tubuh, terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh, kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa adanya latihan fisik

Praktek-praktek tentang pembahasan motorik kasar untuk Anak Usia Dini diberbagai lembaga pendidikan Anak Usia Dini, baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan motorik/fisik. Kegiatan pengembangan motorik kasar Anak Usia Dini sangat penting untuk dilakukan dan dirancang

sedemikian rupa agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan fisik-motorik yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Keterampilan kemampuan Motorik kasar merupakan semua gerakan yang mungkin di dapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan atau bagian dari fisik-motorik kasar, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan tubuh yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan keterampilan motorik atau otot kasar maupun kesiapan untuk mengikuti kemampuan dasar. Idealnya motorik kasar di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan motorik saja, tetapi juga kesiapan mental, dan psikologi anak. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya motorik kasar di TK dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui di TK Negeri Pembina Painan pada kelompok B 1 mengenai keterampilan kemampuan motorik kasar, pembelajaran kemampuan motorik kasar anak belum teratur dan terarah atau kemampuan keterampilan motorik kasar anak masih kurang atau belum optimal seperti ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan dan keseimbangan tubuh terlihat pada saat anak melakukan kegiatan berjalan maju pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit pada garis lurus, berjalan dengan tumit pada garis lurus, berjalan dengan mundur serta berjalan kesamping anak

sangat malas dan tidak berminat melakukan hal tersebut karena ia merasa bosan dan kecapekan dan menganggap itu gerakan yang tidak penting dan tidak menarik untuk dilakukan. Hal ini, karena peneliti belum memberikan pilihan kegiatan yang disukai anak. Selain itu, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran kemampuan motorik kasar.

Keterbatasan peneliti juga dalam memberikan media yang belum bervariasi dan menggunakan metode yang membuat anak merasa cepat bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Sehingga kegiatan keterampilan kemampuan motorik kasar ini masih menggunakan metode bercakap-cakap.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas, agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan memberi makna pada anak. Penelitian ini berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan". Alasan peneliti memilih media ini adalah karena pada umumnya semua anak suka balon jadi agar permainan ini lebih menarik dibuatlah permainan seperti rangkaian kereta api.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak masih kurang atau belum optimal seperti ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, dan keseimbangan tubuh
2. Kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran kemampuan motorik kasar
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang mampu mendukung pembelajaran guru meningkatkan motorik kasar anak.
4. Metode yang digunakan dalam kegiatan kemampuan motorik kasar kurang bervariasi sehingga anak merasa cepat bosan dan tidak adanya antusias untuk aktif di dalam kelas
5. Guru masih sering menggunakan sistem metode bercakap-cakap

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari uraian identifikasi masalah di atas maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: kemampuan motorik kasar anak masih kurang atau belum optimal seperti ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, dan keseimbangan tubuh.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Bagaimanakah permainan *Train Ballon* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Painan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk peningkatan proses dan hasil belajar kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi anak, agar dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
2. Bagi peneliti, bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran motorik kasar, sehingga menjadi guru profesional dapat terlaksana dengan baik
3. Bagi guru, dapat menjadi bahan masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak
4. Bagi TK, dapat meningkatkan kualitas kemampuan motorik kasar anak melalui strategi pembelajaran yang tepat

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini (AUD) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya Nurani (2013:6)

Sejalan dengan itu, NAEYC (*National Association For The Education Of Young Children*) dalam Aisyah, dkk (2009:1.3) yang menyatakan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*Family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Selanjutnya Masitoh (2005:1.14) menyatakan bahwa:

1. Anak Usia Dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan
2. Anak Usia Dini adalah anak yang aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat, eksploratif dan mengekspresikan perilakunya secara spontan
3. Berdasarkan keunikannya dalam perkembangan dan pertumbuhan Anak Usia Dini terbagi dalam empat tahapan yaitu: (1) masa bayi: usia lahir-12 bulan, (2) masa balita: usia 1-3 tahun, (3) masa pra sekolah: usia 3-6 tahun, (4) masa kelas awal SD: usia 6-8 tahun

4. Pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini perlu diarahkan pada peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia yang seutuhnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun atau sampai 8 tahun dimana fisiknya sudah berkembang dengan baik karena Anak Usia Dini adalah anak yang bersifat unik aktif dan energik maka pertumbuhan dan perkembangannya perlu diarahkan pada peletakan dasar yang tepat sehingga menjadi manusia yang seutuhnya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Merujuk dari masa yang dilewati anak usia 3-6 tahun, maka periode ini merupakan masa yang sangat penting bagi keberlangsungan perkembangan anak dimasa yang akan datang, perkembangan Anak Usia Dini merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan.

Menurut Hibana dalam Aisyah dkk (2009:1.10), ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun, meliputi hal berikut ini:

##### a) Perkembangan fisik anak

Ditandai keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar.

##### b) Perkembangan bahasa

Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu

c) Perkembangan kognitif (daya fikir anak)

Ditunjukkan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya, hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.

d) Bentuk permainan anak masih individu, bukan permainan sosial walaupun aktifitas bermain anak dilakukan secara bersama-sama dengan anak lainnya.

Sementara itu Nurani (2013:6) mengemukakan bahwa anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Anak Usia Dini adalah bahwa tahap perkembangan karakteristik Anak Usia Dini meliputi perkembangan fisik, bahasa, kognitif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang

unik yang suka berfantasi dan berimajinasi, menunjukkan sikap egosentris dan merupakan masa paling potensial untuk belajar.

## **2. Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak Nurani (2013:7)

Menurut Resseau dalam Suyanto (2005 : 15/16) Berpendapat bahwa : “Pendidikan sebaiknya disesuaikan dengan usia anak menurut nya, anak usia lahir sampai usia lima tahun belajar banyak melalui aktifitas fisiknya seperti: merangkak, berjalan, berlari, hingga mencoret-coret, anak usia lima sampai dua belas tahun belajar melalui pengalaman langsung dan melalui eksplorasi terhadap lingkungan seperti bermain bersama teman, mencari alasan, sebab akibat, bertanya dan lain sebagainya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya

menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pembinaan yang ditujukan kepada anak dari usia lahir melalui pemberian rangsangan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang".

Suyanto (2005:5) mengemukakan bahwa " Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*The Whole Child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa"

Sedangkan menurut Depdiknas (2003:3) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan:

1. Untuk membantu anak Indonesia menjadi berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya
2. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri yang tinggi

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik mengembangkan potensi yang ada sehingga berkembang

secara optimal sesuai dengan kecerdasan dan tingkat perkembangannya agar kelak menjasi manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

**c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Wijana, dkk (2008:1.27) menjelaskan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

1. Sebagai adaptasi, melakukan penyesuaian diri dalam lingkungan
2. Sebagai sosialisasi, membantu anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya
3. Manfaat pengembangan, maksudnya melalui lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak
4. Sebagai manfaat bermain melalui pendidikan dapat membuat kesempatan kepada anak untuk bermain, karena pada hakekatnya bermain itu merupakan hak anak sepanjang rentang kehidupannya

Menurut Depdiknas (2010 : 4) Menjelaskan bahwa :  
“Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah : membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk melangsungkan pendidikan selanjutnya”.

Menurut Nurani (2013:46) Manfaat Pendidikan Anak Usia

Dini adalah:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar
- 3) Mengembangkan sosialisasi anak
- 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya
- 6) Memberikan stimulus kultural pada anak

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah tidak hanya untuk bermain-main saja tapi juga sebagai adaptasi, sosialisasi membina dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

### **3. Motorik Kasar Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Motorik Kasar**

Menurut *Leaner* dalam Sudono (2000: 53) menyatakan bahwa "motorik kasar anak adalah keterampilan yang menggunakan koordinasi berbagai gerakan-gerakan tangan, kaki yang perlu dikembangkan dengan baik".

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.13) : "Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, untuk merangsang motorik kasar anak melalui koordinasi

sebagian tubuh anak seperti meloncat, memanjat, berdiri dengan satu kaki.

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004:16): Motorik kasar adalah meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau meloncat, koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan ketahanan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah koordinasi gerakan sebagian besar tubuh yang menggunakan berbagai gerakan tangan dan kaki.

#### **b. Tujuan Motorik Kasar**

Tujuan motorik kasar untuk melatih gerakan-gerakan tubuh serta meningkatkan pertumbuhan jasmani yang sehat serta untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot besar anak.

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.13) : "Tujuan motorik kasar adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kekuatan alat yang lebih besar dalam mencapai kematangan koordinasi".

Menurut Samsudin (2008:29) : "Tujuan motorik kasar adalah untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan

cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil”.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa tujuan motorik kasar adalah untuk melatih gerakan-gerakan tubuh meningkatkan kemampuan dan kekuatan mengendalikan tubuh dalam berkoordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup yang sehat.

### **c. Karakteristik Motorik Kasar Anak**

Karakteristik motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun Menurut Sujiono, dkk (2008:3.23) adalah:

1. Dalam kemampuan berlari, gerakan anak hampir menyerupai orang dewasa
2. Melompat, gerakan melompat yang dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain.
3. Kegiatan melempar, dengan gerakan yang benar dengan cara melangkahkan kaki kanan kedepan sambil melempar.
4. Kegiatan menangkap, dapat menangkap dengan menggunakan telapak tangan.
5. Kegiatan turun naik tangga, ketrampilan menaiki dan menuruni tangga

Menurut Walkey dalam Sujiono, dkk (2008:3.17):  
”Karakteristik motorik kasar anak adalah perkembangan gerak anak

baik motorik halus maupun motorik kasar berdasarkan kronologis usia 0-5 tahun sesuai pertumbuhan dan perkembangan.”

Berdasarkan pendapat di atas bahwa karakteristik motorik kasar anak adalah kemampuan anak dalam berlari, melompat, melempar, menangkap, kegiatan turun naik tangga pertumbuhan dan perkembangan tersebut berdasarkan kronologis usia anak.

#### **d. Manfaat Motorik Kasar**

Leaner dalam Sudono (2000;53): ”Manfaat motorik kasar adalah untuk melatih keterampilan gerak tangan dan kaki dikembangkan dengan baik”.

Menurut Suyanto (2005:51) menyatakan bahwa motorik kasar bermanfaat atau berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik.

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.4) menyatakan: ”Anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata dan tangannya dan anak akan semakin tangkas dalam bergerak”.

Berdasarkan teori di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat motorik kasar adalah melatih keterampilan gerakan tubuh serta untuk mengembangkan gerakan tubuh yang terkoordinasi.

#### **4. Konsep Bermain**

##### **a. Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain melalui kegiatan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan tentang dirinya dan lingkungan sekitarnya, selain sarana yang dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal, tapi juga memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri, bakat untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004:24) : bermain adalah merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Menurut Montolalu, dkk (2008:1.10): bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pengertian bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil tanpa tujuan tertentu.

##### **b. Tujuan Bermain**

Tujuan bermain bagi Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak secara alamiah serta mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, perkembangan

kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama dan untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Menurut Moeslichatoen (2004:32) Tujuan bermain bagi anak adalah:

- a) Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.
- b) Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar melalui kegiatan merayap, merangkak, melompat, menendang, melompat, melempar dan lain-lain
- c) Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- d) Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya.

Menurut Suyanto (2005:123) menyatakan tujuan bermain bagi anak adalah: untuk bersenang-senang, meskipun tidak jarang bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, anak-anak menikmati permainannya mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan kebutuhan, melakukan koordinasi otot besar, kognitif, mengembangkan kreatifitasnya dan untuk bersenang-senang.

### c. Karakteristik Bermain

Pada dasarnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak melalui bermain baik berkelompok maupun sendiri tanpa orang lain anak mengalami kesenangan, lalu memberi kepuasan baginya.

Menurut Pendapat Montolalu, dkk (2007:1.3) karakteristik Bermain yaitu:

1. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak mereka membuat aturan mereka sendiri
2. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kegiatan nyata misalnya bermain peran
3. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil atau produknya
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak

Menurut Masitoh (2005:6.9) memberikan penjelasan tentang karakteristik bermain pada anak yaitu:

1. Simbolik, mengandung arti bahwa ketika anak bermain memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda manusia, atau ide
2. Bermakna, melalui bermain anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya
3. Bermain adalah aktif, yang melibatkan berbagai aktifitas fisik maupun mental
4. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar
5. Bermain adalah kegiatan sukarela atau voluntir
6. Bermain ditentukan oleh aturan, artinya anak akan bermain jika ia menginginkannya
7. Bermain adalah episodik, anak bermain dalam beberapa fase

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah bebas dari aturan, memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan, simbolik, bermakna dan menyenangkan.

#### **d. Manfaat Bermain Bagi Anak**

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak misalnya anak memperoleh pengalaman dalam membina hubungan sesama teman, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Montolalu, dkk (2008:1.19) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreatifitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain mengasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
7. Bermain itu melakukan penemuan

Menurut Suyanto (2005:124) menguraikan manfaat bermain antara lain:

- 1) Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak, bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya dan dapat mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi

- 2) Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, melalui bermain anak belajar mengkonstruksi pengetahuannya dengan objek yang ada disekitarnya.
- 3) Bermain dapat mengembangkan kemampuan efektif anak, setiap permainan memiliki aturan melalui bermain anak akan belajar mentaati aturan setahap demi setahap sehingga anak menyadari pentingnya mentaati aturan yang merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak
- 4) Bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, pada saat melakukan aktifitas bermain anak akan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam permainan dengan teman bermainnya, hal ini tentu akan membantu perkembangan bahasa anak
- 5) Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak untuk merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju, hal ini akan mengurangi egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosial anak.

Dari keterangan di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kemampuan motorik, kognitif, bahasa dan sosial anak serta memicu kreatifitas, mencerdaskan otak, melatih empati dan melakukan penemuan.

## **5. Konsep Alat Permainan**

### **a. Pengertian Alat Permainan.**

Menurut Mirna dalam Sudono (1995:167) bahwa alat permainan adalah sebagai alat bantu untuk melengkapi atau menjelaskan proses kegiatan yang diselenggarakan dan untuk memuaskan perhatian dalam setiap kegiatan.

Sedangkan menurut Patmonodewo (1995:92) alat permainan adalah: suatu alat atau sarana yang digunakan anak dalam bermain, guna mengenalkan berbagai konsep pada anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat bantu atau sarana untuk melengkapi suatu kegiatan sesuai dengan kebutuhan bermain anak yang menarik dan harus tahan lama yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak.

### **b. Fungsi Alat Permainan**

Menurut Montolalu, dkk (2007:7.4) fungsi alat permainan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk melatih otot besar dan otot kecil
- b. Untuk mengembangkan fantasi
- c. Untuk melatih keterampilan
- d. Untuk mengembangkan daya pikir
- e. Untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak
- f. Untuk mengembangkan kreatifitas dan untuk rasa keindahan

Menurut Sudono (1995:19) fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan serta mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktivitas sel otak yang akan memperlancar proses pembelajaran dan memberikan kesempatan pada seluruh panca indra anak untuk aktif melakukan kegiatan bermain.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk mendidik,memberi pemahaman melatih keterampilan serta pembiasaan dan anak dapat mengenal lingkungannya dan memperlancar proses pembelajaran.

### **c. Tujuan Alat Permainan**

Menurut Montolalu, dkk (2007:9.5) Menyatakan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memanipulasi, membentuk pengalaman dan semua anak akan terlibat dalam bermain dengan alat tersebut.

Sementara Menurut Cuisenaire dalam Sudono (2000:21) Menyatakan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, pengenalan konsep serta peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk member kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara insentif serta mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan anak.

#### **d. Karakteristik Alat Permainan**

Menurut Montolalu, dkk (2007:9.5) menyatakan bahwa karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak
- b. Ada kaitan dengan filosofi yayasan Taman kanak-kanak dan kurikulum
- c. Mencerminkan desain yang bermutu
- d. Tahan lama
- e. Fleksibel dan multifungsi dalam penggunaan
- f. Aman bagi anak
- g. Bentuk dan warnanya menarik

Sementara Menurut Kamtini (2005:61) menyatakan bahwa karakteristik alat permainan adalah:

- a. Dapat digunakan dengan berbagai cara maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan dan menjadi bermacam-macam bentuk
- b. Untuk mengembangkan berbagai perkembangan kecerdasan fisik motorik anak
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan maupun pemilihan bahan
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya konstruktif

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan adalah sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak menuntut keaktifan anak dapat digunakan dengan berbagai cara, sifatnya konstruktif dan sangat perlu diperhatikan yaitu dari segi keamanan, bentuk penggunaan maupun pemilihan bahan.

## **6. Permainan *Train Ballon***

Permainan *Train Ballon* adalah permainan yang di mainkan secara bersama atau beberapa orang dengan membentuk seperti rangkaian kereta api, dalam permainan ini anak di harapkan dapat berjalan cepat, berlari, menjaga keseimbangan dan ketahanan tubuh dengan menggunakan balon. Permainan *Train Ballon* termasuk salah satu permainan kreatif menggunakan balon.

### **a. Pengertian Permainan Kreatif Menggunakan *Train Ballon***

Permainan kreatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara permainan kreatif benda yang sama bentuk, warna dan ukurannya seperti menyeimbangkan ketahanan tubuh sewaktu membawa balon permainan ini merupakan dasar dari permainan kreatif yang menggunakan alat. Menurut Sujiono, dkk (2008:8.10) menyatakan bahwa:

“Permainan kreatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan sebagai pijakan bagi model kurikulum permainan kreatif yang menekankan pentingnya perkembangan kreatifitas dan peranan permainan untuk membantu perkembangan anak melalui kegiatan yang terintegrasi, interaksi, dengan lingkungan dan permainan.”

Menurut pendapat Nurani (2013:219) permainan kreatif adalah kegiatan bermain yang memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk yang kreatifitas yang unik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas permainan kreatif adalah permainan yang menekankan pentingnya perkembangan kreatifitas

untuk membantu perkembangan anak melalui permainan, permainan yang menggunakan balon merupakan suatu permainan kecil yang dirancang untuk Anak Usia Dini dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perkembangan motorik anak TK belum sempurna, untuk itu Taman Kanak-kanak dalam kegiatan bermain senantiasa berusaha agar perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan wajar sehingga terjadi keseimbangan antara apa yang diinginkan dan apa yang dipikirkan dengan apa yang dilakukannya, permainan ini dapat dan mudah dimainkan oleh anak sehingga anak akan merasa senang dan merasa tertantang dalam permainan ini.

*Train* berasal dari bahasa Inggris yang artinya kereta, mulanya dikenal kereta kuda yang hanya terdiri dari satu kereta (rangkaian) kemudian dibuatlah kereta roda yang menarik lebih dari satu rangkaian serta berjalan di jalur tertentu yang terbuat dari besi (rel) digunakan khususnya di daerah pertambangan terdapat lori yang di rangkai dan di tarik dengan tenaga kuda, kemudian James Watt: "Menemukan mesin uap membuat kendaraan beroda tiga berbahan bakar uap orang-orang menyebut kendaraan roda besi. Richard Trevithick: "Membuat mesin lokomotif yang dirangkai dengan kereta dan memanfaatkan pada pertunjukan di depan masyarakat umum.

George Stephensen: "Mengumpamakan lokomotif uap yang di gunakan berkonstruksi belalang, penyempurnaan demi penyempurnaan dilakukan untuk mendapatkan lokomotif uap yang lebih efektif berdaya besar dan mampu menarik kereta lebih banyak yaitu membuat kereta api yang pertama. (<http://www.adipedia.com/2012/03keretaapi.html>)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kereta merupakan suatu rangkaian-rangkaian yang bisa dibuat menjadi beberapa rangkaian yang dapat ditarik dengan tenaga kuda, mesin bahkan tenaga manusia.

*Ballon* berasal dari bahasa Inggris yang artinya balon Michael Faraday sebagai pembuat balon karet pertama tahun 1824 pembuatan balon itu sebenarnya dalam kaitan dengan percobaan menggunakan hydrogen: "Karet lateks amat elastis, maka kantong lateks bisa melar dinding kantongnya sampai menjadi cukup transparan malah bila diisi hydrogen ia menjadi ringan dan bisa terbang". J.G Ingram tahun 1847 pertama kali membuat balon mainan yang lebih tahan terhadap perubahan temperature yang disebut prototype balon modern. (<http://www.adipedia.com/2012/04balon.html>)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa balon adalah merupakan suatu benda yang terbuat dari karet yang bisa terbang apa bila diisi dengan gas yang mempunyai beraneka ragam bentuk dan warna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Train Ballon* artinya kereta balon yang merupakan suatu rangkaian dimana anak membuat posisi seperti rangkaian kereta dan balon ditempelkan antara perut dan dada teman anak begitu selanjutnya sampai lima atau enam orang anak dan anak yang didepan tidak memegang balon.

#### **b. Pelaksanaan Permainan *Train Ballon***

Permainan kereta balon merupakan suatu permainan yang merupakan seperti rangkaian kereta di mana anak berusaha untuk menyeimbangkan katahanan tubuh kecepatan sewaktu berjalan atau berlari membawa balon agar balon tidak jatuh atau pecah.

Konsep-konsep yang dapat di kombinasikan menurut Sujiono, dkk (2008:8.17) mengemukakan:

- a) Konsep posisi yaitu tinggi-rendah, besar-kecil, dan lain-lain.  
Misalnya: maju kedepan, mundur kebelakang, berjalan lurus, berbelok, jalan zig-zag, loncat keatas, kepala tunduk kebawah, jongkok-berdiri.
- b) Konsep waktu yaitu cepat lambat, lama singkat, dipercepat, diperlambat, makin lama makin cepat sehingga akhirnya seperti lari ditempat
- c) Konsep daya yaitu diam-bergerak, berpindah-berhenti, banyak-sedikit, berat-ringan, kuat-lemah, bertambah-berkurang, gerakan kuat, gerakan lembut dan lain-lain.

- d) Konsep komposisi tubuh yaitu sendirian berpasangan, bersilangan, berdiri diatas pundak teman, bergandengan dan lain-lain
- e) Konsep ekspresi wajah yaitu marah, sedih, kecewa, takut, berharap, malas, serius, leleh, gembira dan lain-lain.

Berdasarkan keterangan di atas permainan yang peneliti rancang mempunyai konsep-konsep yang dapat dikombinasikan kepada anak melalui permainan kreatif.

Langkah-langkah dalam melakukan permainan *Train Ballon* adalah:

- a) Guru mempersiapkan terlebih dahulu alat-alat yang akan digunakan.



Gambar : 1. Persiapan alat peraga

- b) Anak-anak dibagi menjadi dua barisan, masing-masing barisan menempati jalur atau lintasannya.



Gambar 2: anak menempati tempat masing-masing barisannya

- c) Jarak permainan lebih kurang 5 meter
- d) Setiap anak mendapat kesempatan melakukan permainan ini
- e) Anak membuat barisan seperti rangkaian kereta api, anak meletakkan balon antara perut anak dan punggung temannya kecuali anak yang berdiri di depan tidak memegang balon



Gambar 3: Posisi balon pada anak

- f) Setelah mendengar aba-aba dari guru (bunyi pluit atau tepukan) anak-anak mulai berjalan cepat sampai ke finish begitu

seterusnya, siapa yang cepat sampai ke finish dan balonnya tidak jatuh atau pecah maka kelompok itulah pemenangnya.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah:

1. Arma (2007) melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Motorik Kasar AUD Melalui Gerak Tari di TK Teratai Indah Kec.Koto Tangah Padang”, dalam penelitian ini dengan melakukan melalui gerak tari, terbukti dapat meningkatkan kemampuan keterampilan motorik kasar anak di TK Teratai Indah Kec.Koto Tangah Padang. Adapun persamaan dengan peneliti yang akan lakukan adalah sama-sama upaya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, dan perbedaannya terletak pada kegiatan yang dilakukan anak yaitu pada penelitian ini melalui gerakan tari di TK Teratai Indah Kec.Koto Tangah Padang sedangkan peneliti melalui permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan, dan hubungannya dengan penelitian penulis adalah lebih memfokuskan kelenturan, kelincahan dan ketahanan tubuh anak, hasilnya kemampuan motorik kasar anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% sementara nilai anak sebesar 85,7%.
2. Nurmi (2009) melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik AUD Melalui Permainan Tradisional di TK Pertiwi Bonjol Pasaman”. Adapun persamaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama

menitikberatkan pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya penelitian ini melakukan permainan Tradisional di TK Pertiwi Bonjol Pasaman, sedangkan peneliti melalui permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan, dan hubungannya dengan penelitian peneliti adalah lebih memfokuskan pada aturan permainannya, hasil dari penelitian ini telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% sementara nilai anak sebesar 80,5%.

3. Nilla (2009) dengan judul” peningkatan kinestik AUD melalui permainan loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Negeri Pembina Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota” Adapun persamaannya dengan penelitian peneliti lakukan adalah sama-sama peningkatan kemampuan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya penelitian ini melakukan kegiatan permainan loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Negeri Pembina Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota sedangkan peneliti melakukan kegiatan permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan, dan hubungannya dengan penelitian peneliti adalah lebih memfokuskan pada aturan permainan, kelenturan, kelincahan dan ketahanan tubuh anak, hasil penelitian ini telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% sementara nilai anak 79,8%.
4. Wendri (2011) dengan judul “ Upaya Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sandal di Taman Kanak-kanak TK Kartika 1-54”.

Adapun persamaannya dengan penelitian peneliti adalah sama-sama memfokuskan pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak, Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian di atas terletak pada objek dan fokus masalah, objek pada penelitian ini murid TK Kartika 1-54 melalui permainan Sandal sedangkan peneliti TK Negeri Pembina Painan di kelompok B1, sedangkan masalah pada penelitian ini di fokuskan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon*, hubungannya dengan penelitian peneliti adalah lebih mengutamakan kesabaran, kecepatan, kelenturan, ketahanan dan keseimbangan tubuh anak, hasil dari penelitian ini telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% sementara nilai anak mencapai 81,4%.

### **C. Kerangka Berpikir**

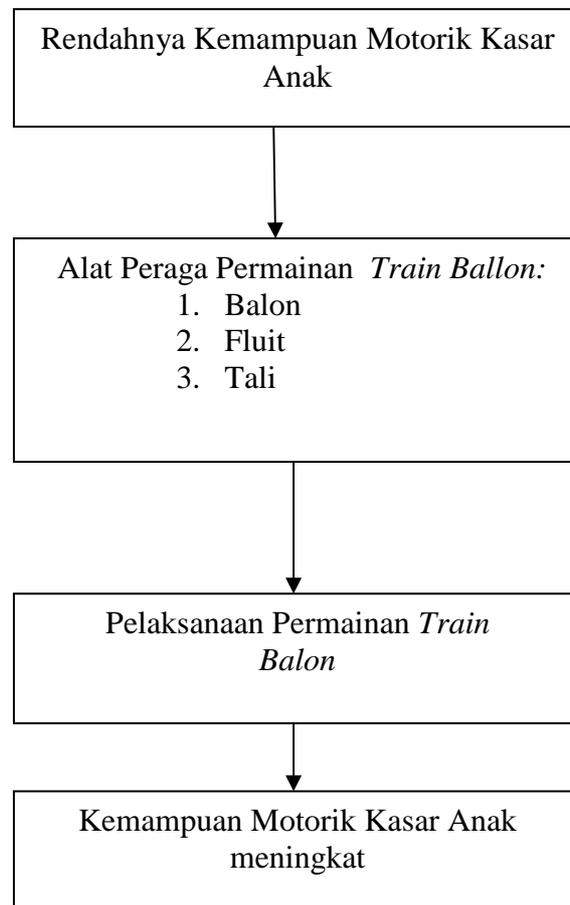
Kemampuan keterampilan motorik adalah suatu potensi yang dimiliki semua anak manusia yang normal maupun non normal. Kemampuan itu diperolehnya tanpa melalui pembelajaran khusus. Kemajuan kemampuan Keterampilan motorik anak ditandai oleh keseimbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari tubuh anak yang sederhana menuju tuturan yang lebih kompleks, dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan guru selama di TK Negeri Pembina Painan kurang kreatif dalam merancang suatu permainan yang menarik dan menantang bagi anak di TK sehingga terkadang anak-anak merasa bosan dan

jenuh dengan kegiatan yang itu ke itu saja, tanpa adanya metode yang bervariasi.

Salah satu yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah melalui permainan *Train Ballon*. Melalui permainan *Train Ballon* anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman tentang ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, dan keseimbangan (sewaktu membawa balon). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat di jembatani dengan menyiapkan alat/bahan yang mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak, kegiatan permainan *Train Ballon* untuk dapat meningkatkan kemampuan keterampilan motorik dalam aspek kemampuan motorik kasar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *Train Ballon* akan dilaksanakan oleh murid TK Negeri Pembina Painan. Diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan I: Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: permainan *train ballon* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di TK Negeri Pembina Painan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini pada bab I sampai bab IV dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Train Ballon* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan, antara lain :

1. Motorik kasar merupakan salah satu komponen kemampuan fisik motorik, kegiatan motorik Kasar Anak usia Dini dapat dilaksanakan melalui permainan *Train Ballon* dengan sangat menyenangkan
2. Pelaksanaan kegiatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* di TK Negeri Pembina Painan, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan II yang terus mengalami peningkatan.
3. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan pada kelompok B1 menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat bahwa pada siklus 1, aspek pertama kemampuan motorik kasar anak yang pandai baru mencapai 28% dan pada siklus II meningkat menjadi 89%, berarti kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* terjadi peningkatan. Aspek

kedua pada siklus I nilai rata-rata dengan persentase 22% pada siklus II meningkat menjadi 78%. Pada aspek ketiga siklus I nilai rata-rata sebesar 17% dan meningkat menjadi 78%. Berarti kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Train Ballon* meningkat dan telah mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

## **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan kegiatan permainan *Train Ballon* anak sangat senang melakukannya, karena dalam permainan ini tidak hanya kesabaran yang dibutuhkan tapi juga meningkatkan saling kerjasama antar sesama anak.
2. Guru-guru dimasa akan datang dapat mengeksplorasikan lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan seperti balon untuk lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak
3. Guru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan seperti warna yang menarik dan gambar-gambar yang ada di balon tersebut.
4. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *Train Ballon* tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak akan tetapi juga dapat mengembangkan keaktifan anak.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Sekolah supaya menyediakan alat permainan dan alat peraga khususnya permainan *Train Ballon* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak
2. Untuk memotifasi dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal
4. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui metode, teknik dan media yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2009. *Pengembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta
- Arma. 2007. *Meningkatkan Motorik Kasar AUD Melalui Gerak Tari di TK Teratai indah kec.koto tangah padang. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. UPTK UNP
- Depdiknas, 2003. UU RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Hildayani, Rini dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kamtini. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Masitoh. 2005 . *Strategi pembelajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurani,Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks