PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA KOTA PAYAKUMBUH

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

RIRI SAKTI
NIM. 2010/57325

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
F A K U L T A S I L M U P E N D I D I K A N
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA KOTA PAYAKUMBUH

Nama	: **Riri Sakti**
NIM	: 57325/2010
Program Studi	: S1 PG-PAUD
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Agustus 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	2. _____
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	4. _____
5. Anggota	: Elise Muryanti, S. Pd	5. _____

ABSTRAK

Riri Sakti, 57325/2012. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Kucing dan Tikus Di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berkembangnya motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena metode guru yang kurang bervariasi dalam menarik dan merangsang perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus.

Jenis penelitian dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan 2 siklus, dimana pada setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh Khususnya pada Kelompok B1 dengan Jumlah anak 17 Orang. Data diperoleh melalui obeservasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

Hasil penelitian setiap siklus menunjukan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak. Pada siklus I kemampuan motorik kasar anak pada umumnya masih rendah dan kurang berkembang. Kemudian dilanjutkan pada siklus II dan hasil yang dicapai kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dengan Baik sekali. Ini terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak, dengan hasil (KKM) yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan dengan permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **"Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Kucing Dan Tikus Di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh".**

Dalam penulisan skripsi ini, Peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun material dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap penyelesaian. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD UNP
4. Bapak Dr. Prof, Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen sebagai staf Pengajar dijurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.

6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini
7. Sasmita Defrianti Ibunda, Novi Surya Ayu Putri adik, beserta Efrimardika Rahmi dan Efrima Yenti kakak dan Jaffan jaffin ponakan yang telah begitu banyak memberikan do'a.
8. Remon Tomo Suami tercinta ku yang slalu memberikan dorongan dukungan bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
9. Ibu Kepala TK Dharmawanita yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini
10. Teman sejawat Herlina Riswandi, S.Pd TK Dharmawanita yang telah membantu dan memberikan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
11. Siswa anak didik TK Dharmawanita, khususnya kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini
12. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa masa perkuliahan.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR BAGAN ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GRAFIK ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 4
D. Perumusan Masalah 4
E. Rancangan Pemecahan Masalah 5
F. Tujuan Penelitian 5
G. Manfaat Penelitian 5
H. Definisi Operasional 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA 7
A. Landasan Teori 7
1. Hakikat Anak Usia Dini 7
2. Pendidikan Anak Usia Dini 8
3. Motorik Kasar Anak Usia Dini 11
4. Hakikat Bermain 14
5. Permainan Kucing Dan Tikus 18
B. Penelitian Yang Relevan 19
C. Kerangka Konseptual 20
D. Hipotesis Tindakan 21

BAB III RANCANGAN PENELITIAN 22
A. Jenis Penelitian 22
B. Subjek Penelitian 22
C. Prosedur Penelitian 22
1. Kondisi Awal 23
2. Siklus 1 24
3. Siklus 2 28

D. Instrumentasi 26
1.Format Observasi 32
2.Format wawancara 32
3.Dokumentasi 32
E. Teknik Pengumpulan Data 32
1.Teknik Observasi 32
2.Teknik wawancara 32
F. Teknik Analisis Data 33
G. Indikator Keberhasilan 35

BAB IV HASIL PENELITIAN 36
A. Deskripsi Data 36
1.Deskiripsi awal 36
2.Deskripsi Data Siklus I 38
3.Deskripsi Data Siklus II 60
4.Deskripsi Data Hasil Observasi .....
B. Analisis Data 78
C. Pembahasan 80

BAB V PENUTUP 86
A. Simpulan 86
B. Implikasi 87
C. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

A. Bagan 1 Kerangka Konseptual 20

B. Bagan 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas..... 23

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator permainan Kuicng dan tikus…….	19
Tabel 2	Format observasi penilaian anak…….....	33
Tabel 3	Format wawancara penilaian anak……	33
Tabel 1.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (sebelum tindakan)……..	37
Tabel 2.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)……...	42
Tabel 2.2	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)……...	47
Tabel 2.3	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)……...	52
Tabel 2.4	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)…….	56
Tabel 2.5	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindkan)…….	58
Tabel 3.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)…….	63
Tabel 3.2	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)……	67
Tabel 3.3	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)……	72

Tabel 3.4 Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)……. 74

Tabel 3.5 Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II (setelah tindakan)……. 76

Tabel 4.1 Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (kriteria baik)…….. 81

Tabel 4.2 Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (kriteria cukup)…… 83

DAFTAR GRAFIK

Grafik1.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (sebelum tindakan)……..	38
Grafik2.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)……..	43
Grafik2.2	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)……..	48
Grafik2.3	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	53
Grafik2.4	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)…….	57
Grafik3.1	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)…….	64
Grafik3.2	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan stempel kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)……	68
Grafik3.3	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)……	73
Grafik3.4	Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus pada siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)…….	75

Grafik3.5 Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak dari siklus I kesiklus II (setelah tindakan)…….. 76

Grafik4.1 Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (kriteria baik)…….. 82

Grafik4.2 Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus (kriteria cukup)…… 84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rangkaian Kegiatan Harian (RKH)

Lampiran 2 Lembaran hasil penilaian perkembangan motorik halus anak melalui permainan stempel kata bergambar buah (kondisi awal)

Lampiran 3 Lembaran hasil penilaian perkembangan motorik halus anak melalui permainan stempel kata bergambar buah pada pertemuan ketiga siklus I (Setelah tindakan)

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulansi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosialnya.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), sosio emosional (sikap prilaku dan agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan:

> Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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".

TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak

termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilakukan kegiatan yang sesuai dengan program pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran itu disusun berdasarkan program yang memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi moral dan nilai agama, social emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik yang meliputi motorik kasar dan motorik halus anak.

Berkaitan dengan perkembangan motorik kasar, anak senang bergerak dari suatu aktivitas ke aktifitas lainnya tanpa lelah. Keterampilan motorik terutama motorik kasar anak berkembang cepat, menyebabkan anak senang berlari, memanjat, menangkap bahkan bergerak bebas

Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa perkembangan anak usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitarnya. Stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini dapat terwujud melalui pendidikan anak usia dini.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh, peneliti menemukan berbagai fenomena. Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan di lapangan bahwa terlihat kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak, banyak anak yang belum bisa menangkap bola, dalam memanjat masih banyak yang takut, terutama dalam berlari ada anak yang masih terjatuh dalam berlari, apalagi dalam kegiatan perlombaan lari, anak belum leluasa dalam berlari, kakinya

terlihat kaku digerakkan mengakibatkan anak sering terjatuh. Sehingga dalam proses PBM anak kurang berminat melakukan aktifitas motorik kasarnya. Hal ini juga disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik kurang mendukung proses belajar mengajar anak, dan kurang bervariasi sehingga potensi yang dimiliki anak tidak berkembang secara optimal. Selain itu kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar dan guru atau pendidik penggunaan metode yang kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan berlari anak.

Bertitik tolak dari uraian di atas, peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengenalkan permainan kucing dan tikus di TK Dharmawanita Kota Payakumbuh. Adapun alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam berlari sebab dengan adanya permainan kucing dan tikus membantu anak berlari secara bebas.oleh sebab itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, karya yang peneliti buat berjudul: “Peningkatan motorik kasar anak melaui permainan kucing dan tikus di TK Dharmawanita Kota Payakumbuh”. Alasan peneliti melakukan penelitian tersebut karena dengan permainan kucing dan tikus ini dapat meningkatkan kemampuan berlari anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya karena metodenya berbentuk sebuah permainan tanpa disadari anak sudah bisa berlari bebas, dan benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap bisa lebih mandiri tanpa takut lagi berlari bebas seperti yang mereka inginkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Belum adanya keseimbangan anak dalam berlari
2. Anak sering terjatuh dalam berlari
3. Kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar
4. Kurang tertariknya anak untuk melakukan kegitan pembelajaran yang melibatkan otot kakinya khususnya dalam berlari
5. Kurang menariknya metode yang digunakan Guru

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu belum adanya keseimbangan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dalam berlari.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas maka rumusan dari permasalahan ini adalah: “Bagaimanakah permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kota Payakumbuh ?

E. Rancang Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan melakukan permainan kucing dan tikus sebagai salah satu alternative metoda yang menarik bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berlari anak, agar anak dapat berlari bebas.

F. Tujuan Penelitian

Peneliti perlu menjabarkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak dalam berlari dan memotivasi anak dalam melakukan kegiatan berlari, Bagi guru: untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak, melalui permainan kucing dan tikus di TK.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak TK
   a. Merangsang kemampuan motorik kasar anak dalam berlari
   b. Meningkatkan motivasi anak untuk malakukan kegiatan berlari
2. Bagi Guru TK

   Meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi masyarakat

   Untuk dapat memberikan pemahaman orang tua dalam meningkatkan motorik kasar anak dalam berlari

4. Bagi peneliti

   Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan

5. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan literature

H. Definisi Operasional

Adapun Definisi dalam penelitian ini adalah:

1. Motorik kasar: Kegiatan yang melibatkan otot-otot besar anak dalam beraktifitas. Sumantri (2005:98)
2. Permainan kucing dan tikus adalah: Suatu permainan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini terutama dalam kemampuan berlari dengan cara bermain saling berkejaran dengan temannya, permainan ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berlari

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 Tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home),* pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negri, TK, dan SD. (Syaodih 2008:2.1) mengatakan anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, motorik (motorik halus, motorik kasar), kognitif, sosial-emosional maupun bahasa

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang umur 0-8 Tahun yang sedang membutuhkan rangsangan pendidikan karena sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki beberapa karakter yang harus dipahami pendidik yang mana Suyanto (2006:6) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Syaodih (2008:2.6) mengatakan karakteristik Anak Usia Dini adalah: (a)Bersifat egosentrisme naif, yang memandang dunia luas dari pandanagan sendiri. (b) Relasi soaial yang primitif yaitu anak belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya sendiri dengan keadaan lingkungan. (c) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan. (d) Sifat hidup yang fisionomis, yang mana anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkret, nyata terhadap apa yang dihayatinya.

Pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang terlahir dengan potensi yang berbeada yang merupakan mahluk sosial dan memiliki kelebihan dan bersifat unik, juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun pengertian dari pendidikan anak usia dini menurut Asmawati dkk (2008:2.23) adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seorang anak dan pendidikan dimasa ini sangan menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga suatu bangsa.

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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".

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dan suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada anak untuk memberikan rangsanagn pendidikan.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah melihat pengertian dari pendidikan anak usia dini maka perlulah dijabarkan tentang tujuan pendidikan anak usia dini, seorang pakar bernama Suyanto (2006:5) mengatakan tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak *(the whole child)* agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Sedangkan didalam Depdiknas (2003:4) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, juga untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. **Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak usia Dini sebagai wahana pembinaan anak usia 0- 6 tahun memiliki manfaat yang dikemukakan oleh Elimaslikhah (2011:2) antara lain: (1). Pengganti sementara peranan ibu, peranan ibu dalam hal mengasuh dan membina anak selama 1 – 2 jam diganti peranannya oleh guru

di kelompok bermain (misalnya). Sehingga guru kelompok bermain harus berperan sebagai ibu. (2). Pembinan anak usia dini, mempersiapkan anak didik/ warga belajar sebelum memasuki pendidikan pada pendidikan dasar dengan pengembangan kemampuan dasar. (3). Perlindungan, memperlakukan anak sesuai dengan usia perkembangannya dan dengan perlakuan yang wajar. (4). Pengembangan watak, sikap kepribadian, sesuai dengan norma- norma yang berlaku di masyarakat melalui pembiasaan-pembiasaan dalam proses pembelajaran.

Widamulyati (2011:1) juga mengatakan manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni utnuk siap memasuki pendidikan dasar dalam Islam adalah umtuk membentuk Insan Kamil atau manusia yang sempurna.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat Pendidikan anak usia dini dapat membantu anak mengembangkan potensi dalam dirinya melalui bimbingan dan bantuan dari guru maupun orang tua, sehingga dalam perkembangannya anak bisa terbentuk menjadi manusia yng sempurna.

3. Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Kasar

Masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik terutama motorik kasar anak, seorang ahli bernama Sumantri (2005: 98) mengemukakan motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktivitas dengan mempergunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar, kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Gordon dan Browne dalam (Moeslichatoen 1999: 16), keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar dan meloncat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasan kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.

Aderizaldi (2011:1) juga mengatakan bahwa motorik kasar adalah: gerakan menyangkut kematangan saraf dan otot-otot besar, yang mengatur gerak lengan, paha, dan kaki, serta batang tubuh

Pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik kasar adalah bentuk kegiatan gerakan tubuh yang mempergunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh badan yang bersifat gerak dasar, gerakan dasar tersebut dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, sehingga anak dapat belajar untuk berjalan,berlari, melompat, merangkak, dan menjaga

keseimbangannya,serta dapat mengembangkan berbagai macam bentuk atau karakteristik anak.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Berbicara tentang tujuan pengembangan motorik kasar, Hidayani (2007:8.7) mengatakan tujuan motorik kasar adalah untuk melatih keseimbangan tubuh seperti pada permainan skiping, melompat-lompat. Sujiono (2008 : 1.13) menyatakan tujuan dari motorik kasar adalah untuk mengkoordinasikan sebagian besar otot-otot kasar anak yang memerlukan tenaga.

Dilihat dari pendapat ahli diatas dapat disimpulakan bahwa tujuan motorik kasar adalah untuk melatih keseimbangan tubuh dan mengkoordinasikan sebagian besar otot-otot kasar pada anak.

c. Manfaat Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari mengembangkan motorik kasar menurut (Suyanto 2006:51) adalah untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinir oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melompat dll yang merupakan gerakan dasar.

Sedangkan Setiawargo(2011:1) mengatakan adalah untuk meletakkan dasar pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotor, menuju kepada pembinaan anak menjadi pribadi-pribadi yang utuh, sehat dan segar baik jasmani, rohani, maupun sosialnya.

Uraian dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat mengembangkan motorik kasar anak usia dini adalah untuk melakukan

gerakan dasar yang terkoordinir serta mendapatkan pribadi yang sehat jasmani dan rohaninya.

d. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia Dini

Setelah mengetahui tujuan dari motorik kasar tentunya perlulah dijelaskan tentang karakteristik motorik kasar, (Depdiknas 2007 : 5) menyatakan karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah mengandalkan gerakan otot-otot besar seperti berdiri diatas satu kaki selama 5-10 detik, menaiki dan menuruni tangga dengan berpasangan dan berganti denagn kali, berkalan pada garis lurus, serta berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter.

Framika (2012 : 1) menyatakan karakteristik motorik kasar anak adalah Anak sudah dapat berjalan di atas papan keseimbangan dan dapat melompat samapi 20 cm. Kemampuannya ini sering digunakan untuk meraih barang tertentu yang tidak dapat diraih dengan berdiri biasa.

Dilihat dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik kasar anak usia dini adalah mengandalkan otot-otot besarnya di antaranya berjalan di atas papan keseimbangan, melompat sampai 20cm dan lain-lain.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini menurut Annisa (2011 :2) mengatakan faktor yang

mempengaruhi motorik kasar anak adalah kecukupan gizi, kematangan otot, berat tubuh, kenyamanan, pengalaman negatif, dan sakit.

Hidayani (2007 :8.7) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah faktor gizi, pengasuhan, serta perbedaan latar budaya. Serta dukungan dari lingkungan sangat dibutuhkan dan perbedaan kenis kelamin .

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah faktor lingkungan, faktor gizi, dan jenis kenis kelamin.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Berbicara tentang bermain seorang pakar bernama Sugeng dalam (Kamtini 2005:47), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tetentu.

Hurlock, (1997:83) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Musfiroh, (2008:13) menyatakan bahwa bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor dari tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas.

Uraian dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk mengembangkan daya pikir motorik, kognitif, kreatifitas dan sosial pada anak. Disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran anak.

b. Tujuan Bermain

Adapun tujuan bermain bagi ank usia dini menurut Muhslicatoen (1999:32) adalah: Dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekpresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru

Mayke dalam (Sudono 1995 : 3) bahwa tujuan bemain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terkira.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

c. Krakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi (2006:7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah: (1). Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental. (2).Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. (3).Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri. (4). Dalam bemain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya. (5).Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. (6).Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.(7).Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku.

Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah: (1).Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan. (2). Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, dan menggairahkan. (3). Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan. (4). Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan. (5). Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis. (6). Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya. (7). Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu.

Dilihat dari Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik

secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Mulyadi (2004 : 61) manfaat bermain adalah sebagai berikut: (1). Manfaat fisik. Bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembang-nya semakin besar. (2). Manfaat terapi. Membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. (3). Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda.

Santrok dalam Kamtini (2005:47) fungsi bermain adalah meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan,meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertentu. Semua ini sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

5. Permainan Kucing dan Tikus

Permainan Kucing dan Tikus merupakan suatu permainan yang berfungsi untuk melatih motorik kasar anak, karena pada permainan kucing dan tikus ini anak akan berlari dan saling berkejaran. Permainan kucing dan tikus ini terdiri dari beberapa orang anak yang saling berpegangan dan membentuk sebuah lingkaran.

Saat bermain dengan tuntunan guru anak akan dipilih dan ditanya siapa yang akan menjadi kucing dan siapa yang akan menjadi tikus, kemudian bagi anak yang menjadi kucing akan diletakkan diluar lingkaran dan anak yang menjadi tikus akan saling berpegangan dan membentuk sebuah lingkaran, setelah mendengar aba-aba dari guru maka anak yang membentuk lingkaran akan berlari dan dikejar oleh anak yang menjadi tikus.

Permainan kucing dan tikus ini akan sangat menyenangkan bagi anak dan anak akan termotivasi untuk berlari karena takut dapat oleh temannya yang menjadi kucing, dengan demikian motorik kasar anak berkembang, tidak hanya itu semua aspek perkembangan anak juga akan dapat dikembangkan disaat permainan kucing dan tikus ini

Untuk melihat tingkat capaian perkembangan, capaian perkembangan, dan indikator dari kegiatan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus ini sesuai dengan Permen 58 (dalam Depdiknas 2010:53) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Indikator Kegiatan Permaianan Kucing dan Tikus

Tingkat Capaian Perkembangan	**Capaian Perkembangan**	**Indikator**
Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kelincahan, kekuatan, keseimbangan dan melatih kelenturan.	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidaklah berdiri sendiri karena ada peneliti lain yang telah melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh Desfita Sari (2009), berjudul Perbedaan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini melalui Permainan Loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Lignite Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa dalam melakukan permainan loncat-loncatan dan tarian alam yang dipimpin oleh guru menghasilkan gerakan-gerakan yang teratur dan terarah dalam mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas sangat relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan motorik kasar anak, namun berbeda dari segi metode yang penulis lakukan disini penulis menggunakan metode bermain berupa permainan kucing dan tikus.

C. Kerangka Konseptual

Metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan perkembanngan motorik kasar anak, karena anak bisa berlari dan melompat

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat di lakukan dengan menggunakan metode yang menarik perhatian anak seperti bermain, karena anak sangat menyukai bermain, dengan demikian anak akan termotivasi untuk berlari dan melompat sehingga meningkatlah motorik kasar anak.

Jadi dapatlah di simpulkan bahwa permainan kucing dan tikus merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak yang dapat dilakukan dan dinikmati oleh anak secara bersama.

Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah : meningkatnya motorik kasar anak di TK Dharmawanita Kota Payakumbuh melalui permainan kucing dan tikus.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang perkembangan motorik kasar anak melalui permainan kucing dan tikus sebagai berikut:

1. Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diberikan rangsangan pendidikan secara optimal
2. Pada usia sini masalah tentang perkembangan motorik kasar anak sering sekali muncul
3. Melalui permainan kucing dan tikus bisa melatih kekuatan kaki dan tanga anak sehingga dapat mengembangkan motorik kasar anak dan memudahkan anak untuk beraktifitas terutama dalam berlari
4. Tujuan pengembangan motorik kasar adalah agar mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak kaki tangan dan kelenturan tubuh. Pada usia 5-6 tahun, koordinasi motorik kasar anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat (Kemendiknas 2010)
5. Melalui bermain anak mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, dan sosial. Muclicathoen (1999:32)
6. Melalui permainan kucing dan tikus bisa meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak

7. Motorik kasar anak berkembang setelah diadakan permainan kucing dan tikus yang menunjukan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I perkembangan motorik kasar anak mencapai 41%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 88%, berarti permainan kuicng dan tikus telah berhasil mengembangkan motorik kasar anak
8. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik

B. Implikasi

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dan Praktek langsung melalui permainan kucing dan tikus akhirnya peneliti melihat dan mendapatkan grafik peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Contohnya anak dapat berlari berpegangan membentuk lingkaran, anak mampu berlari dengan baik dan benar.

Selainnya permainan kucing dan tikus dapat dikembangkan dan divariasikan melalui permainan permainan kreasi pendidik yang dapat mengembangkan morotik kasar anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru guru TK untuk mencobakan permainan kucing dan tikus ini secara langsung pada proses pembelajaran.
2. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B1 TK Dharmawanita Kota Payakumbuh,

dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

3. Kepada pihak TK Dharmawanita hendaknya dapat melengkapi media untuk mengembangkan motorik kasar anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka

Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aderizaldi. http://rw02kelgss.org/inforw02/?p=221

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

_____ 2006. *PenelitianTindakanKelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rama Widya.

Anissa.http://orgblgapa.blogspot.com/2011/07/normal-0-false-false-false_6089.html

Bambang, Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik* . Jakarta. Universitas Terbuka.

Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang:UNP.

Depdiknas 2003 *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasiona*l. Jakarta: Depdiknas

_____. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas

Desfita, Sari. 2009. "Perbedaan Kecerdasan Kinestik Anak Usia Dini melalui Permainan Loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Lignitan Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung". Padang: Skripsi Belum Diterbitkan

Elimaslikhah.blogspot.com/2011/06/peningkatan-mutu-pendidikan-anak-usia.html

Elizabeth, B, Hurlock. 1997. *Perkembangan Anak (jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Moh, Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan* . Jakarta: Prestasi pustaka Raya.