

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN PENGUIN BERBARIS
DI TK ISLAM AL-AMIN
BATUSANGKAR

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

SALMIALIS
NIM/BP: 51191/2009

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Melalui Permainan Penguin Berbaris di
TK Islam Al-Amin Batusangkar**
Nama : Salmialis
NIM/BP : 51191/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Desember 2011

Mengetahui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19480128 1975032 00 1

Dra.Hj. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan PG-PAUD

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

ABSTRAK

Salmialis. 2011. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin Batusangkar”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak yang kemampuan motorik kasarnya masih rendah. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui permainan Penguin Berbaris. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin Batusangkar. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Islam Al-Amin Batusangkar pada kelompok B yang berjumlah 15 orang anak pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, dan format hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I kemampuan motorik kasar anak pada umumnya masih terlihat rendah sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, hal ini membuktikan bahwa permainan Penguin Berbaris terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin Batusangkar”**. Dan selawat beserta salam penulis mohonkan semoga disampaikan Allah kepada junjungan umat, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya ke zaman ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Izzati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan, dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd, dan Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku dosen penguji yang memberikan arahan, kritikan dan saran yang sifatnya membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lebih baik.
4. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan proposal ini.

5. Bapak Prof. Dr. Firman Ms. Kons selaku Dekan FIP Universitas Negeri Padang.
6. Ibunda dan saudara-saudaraku yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian kuliah ini.
7. Suami dan anak-anakku tercinta yang telah membantu baik secara tenaga maupun pemikiran dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
8. Kepala sekolah, guru-guru, dan anak didik di TK Al-Amin Batusangkar.
9. Teman-teman angkatan 2009 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan. Untuk itu penulis menerima saran, kritikan, dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini sehingga bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, November 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Defenisi Operasional.....	7
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Hakikat Motorik	11
3. Hakikat Motorik Kasar	16
4. Hakikat Bermain Bagi Anak	23
5. Alat Permainan Edukatif (APE)	29
B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III	
RANCANGAN PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
D. Sumber Data.....	42
E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisa Data	44
G. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV	
HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi Data	46
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	46
2. Deskripsi Siklus I	49
3. Deskripsi Siklus II	72
B. Pembahasan	92
BAB V	
PENUTUP	97
A. Kesimpulan.....	97

B. Implikasi	98
C. Saran	99

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	47
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 1 Siklus I	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 2 Siklus I	58
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 3 Siklus I	64
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris pada Siklus I.....	69
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 1 Siklus II.....	76
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 2 Siklus II.....	80
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 3 Siklus II.....	85
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris pada Siklus II	90
Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan	94

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	49
Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 1 Siklus I	55
Grafik 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 2 Siklus I	61
Grafik 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 3 Siklus I	66
Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris pada Siklus I.....	70
Grafik 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 1 Siklus II.....	88
Grafik 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 2 Siklus II.....	83
Grafik 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris di TK Islam Al-Amin pada Pertemuan 3 Siklus II.....	87
Grafik 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris pada Siklus II	91
Grafik 4.10 Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan	95
Kondisi Awal Sebelum Tindakan	95

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Rincian Data Peserta Didik di TK Islam Al-Amin Batusangkar	102
Lampiran 2	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	103
Lampiran 3	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 1 Siklus I	104
Lampiran 4	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 2 Siklus I	105
Lampiran 5	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 3 Siklus I	106
Lampiran 6	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 1 Siklus II	107
Lampiran 7	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 2 Siklus II	108
Lampiran 8	Lembaran Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris Pada Pertemuan 3 Siklus II	109
Lampiran 9	Satuan Kegiatan Harian (Sebelum Tindakan)	110
Lampiran 10	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 1 Siklus I)	111
Lampiran 11	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 2 Siklus I)	112
Lampiran 12	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 3 Siklus I)	113
Lampiran 13	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 1 Siklus II)	114
Lampiran 14	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 2 Siklus II)	115
Lampiran 15	Satuan Kegiatan Harian (Pertemuan 3 Siklus II)	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kualitas bangsa agar menjadi bangsa yang lebih maju. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Dengan demikian sudah seharusnya pendidikan diberikan kepada anak-anak dari usia dini sebagai bentuk upaya untuk mencerdaskan bangsa.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak dari lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (UU Sisdiknas No. 20:2003). Sesuai dengan Permen no.58 tahun 2009 bahwa pendidikan anak usia dini terdiri atas standar tingkat pencapaian perkembangan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses dan standar penilaian, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

Salah satu pendidikan anak usia dini tersebut adalah pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan TK merupakan satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang

menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dalam upaya mempersiapkan anak dalam berbagai pengetahuan.

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi ke dalam bidang pengembangan nilai-nilai agama dan moral, sosio emosional. Hal tersebut sesuai dengan Permen nomor 58 tahun 2009 yang menyatakan bahwa bidang pengembangan di TK mencakup bidang pengembangan pembentukan prilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembentukan prilaku meliputi nilai agama, moral, dan sosial emosional sedangkan pengembangan kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik atau motorik yang terlibat dalam pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Motorik kasar adalah aktivitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar, seperti lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan (berinjit, melompat, meloncat, berlari dan berguling). Perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, ada perkembangan motoriknya sangat baik, ada juga yang memiliki keterbatasan fisik dan ada juga dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin.

Pada usia TK diharapkan anak telah mampu melakukan gerakan-gerakan motorik kasar seperti menunjuk tangan, berjalan mundur, berlari, menendang-nendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, berinjit, keseimbangan dalam meniti, menangkap dengan menggunakan dua tangan, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, mengendarai sepeda roda tiga di

lapangan bermain. Untuk itu guru harus menyediakan alat permainan yang dapat mendukung minat anak untuk meningkatkan keseimbangan dan kekuatan fisik serta kecekatan dan kecepatan gerak.

Anak usia TK memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan dan tertarik untuk menjelajahi dan menemukan jawaban untuk memuaskan dirinya dalam bermain. Agar perkembangan kemampuan motorik kasar anak berkembang lebih optimal, maka diperlukan bermacam-macam sarana dan prasarana yang mendukung. Sarana tersebut bisa berupa alat permainan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek pengembangan anak usia TK.

Berdasarkan pengamatan penulis di TK Islam Al-Amin Batusangkar, kemampuan motorik kasar anak terhadap kemampuan gerak-gerak jalan ke samping, jalan lurus maju ke depan, jalan mundur ke belakang, dan berdiri satu kaki dengan seimbang dalam kegiatan pembelajaran masih kurang berkembang. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, seperti dalam perencanaan kegiatan belum sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak, strategi pembelajaran yang kurang cocok, dan metode yang digunakan guru kurang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Selain itu media/alat yang digunakan guru kurang mendukung terhadap kemampuan motorik kasar anak. Agar kemampuan motorik kasar anak berkembang secara optimal maka diperlukan bermacam-macam sarana dan prasarana yang mendukung. Sarana tersebut berupa alat permainan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek pengembangan anak usia TK.

Alat permainan edukatif yang digunakan agar lebih bermakna bagi anak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain, karena bermain merupakan cara belajar yang baik dan menarik bagi anak, untuk kesenangan dirinya dan merupakan satu kebutuhan yang harus dipenuhi anak dengan melibatkan dirinya, baik fisik maupun secara psikis, sesuai dengan prinsip belajar di TK Al-Amin yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dalam rangkaian proses pembelajaran.

Keberhasilan belajar anak dapat dicapai lebih baik dengan menggunakan fasilitas atau sumber belajar yang mendukung seperti alat permainan edukatif Penguin Berbaris dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak salah satunya kemampuan motorik kasar dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak lebih efektif dan efisien.

Untuk lebih berkembangnya perkembangan anak secara optimal maka disediakan lingkungan belajar dan bermain di TK yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, perkembangan kognitif, motorik, bahasa maupun psikososial. Untuk dapat memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk melakukan kegiatan eksplorasi, penyelidikan, interaksi sosial, komunikasi dan peningkatan kemampuan gerakan motorik maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi anak dalam pembelajaran di TK Islam Al-Amin Batusangkar yang disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang.
2. Guru membuat perencanaan kegiatan belum sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang cocok, sehingga mempengaruhi terhadap kemampuan motorik kasar anak.
4. Media yang digunakan guru kurang mendukung terhadap kemampuan motorik kasar anak.
5. Metode yang digunakan guru kurang dapat mengembangkan motorik kasar anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Perencanaan kegiatan yang belum sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak.
2. Strategi dan pembelajaran yang kurang cocok.
3. Media yang kurang mendukung terhadap perkembangan motorik kasar anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimanakah permainan Penguin Berbaris dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Islam Al-Amin Batusangkar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar?
2. Untuk memotivasi belajar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar dalam penggunaan alat permainan Penguin Berbaris.
3. Untuk mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Penguin Berbaris.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi anak maupun bagi para pendidik anak TK dan dapat mengembangkan berbagai pengetahuan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi anak didik, mendukung anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan dalam pembelajaran agar anak lebih aktif dan kreatif menumbuhkan motivasi dalam belajar agar perhatian anak lebih meningkat melalui permainan Penguin Berbaris yang akan membantu anak dalam kemampuan motorik kasar.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mengajarkan kemampuan motorik kasar.
3. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengalaman serta sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

G. Defenisi Operasional

Meningkatkan Kemampuan Motorik kasar Anak Melalui Permainan Penguin Berbaris.

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah mengembangkan gerakan dasar anak yaitu gerakan tubuh atau fisik.
2. Permainan Penguin Berbaris yaitu permainan anak yang memakai topeng penguin dengan jumlah 5-6 orang anak berbaris.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010:3) Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah usaha pembinaan dengan memberikan rangsangan pendidikan kepada anak semenjak lahir sampai dengan usia 6 tahun dalam rangka membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak nantinya siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain Pendidikan Anak Usia Dini akan membekali anak dengan keterampilan-keterampilan dasar untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Menurut Sujiono (2007:36), prinsip pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan perkembangan anak usia dini.

Mudjito (2010:1) menyatakan bahwa anak Taman Kanak-kanak (TK) usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun. Pada masa ini secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Perkembangan

kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak-anak dimana mereka mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan masa ini merupakan masa untuk merasakan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan fisik kognitif, bahasa, sosial, emosional, konseptual disiplin, kemandirian, seni moral dan nilai agama. Perkembangan tersebut dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi menemukan, mengapresiasi perasaan, berkreaitifitas dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang perkembangan anak TK, maka jelas bahwa bermain merupakan syarat mutlak untuk memenuhi perkembangan anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak usia Dini

Menurut Maimunah (2005:16) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk:

- 1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang dengan tingkat perkembangannya sehingga mereka memiliki kesiapan yang maksimal untuk memasuki pendidikan dasar, serta mengayomi kehidupan di masa dewasa.
- 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar akademis.

Sementara itu Worth (dalam Musbikin, 2010:47) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan keterampilan untuk mendayagunakan informasi dan simbol-simbol, dan meningkatkan apresiasi, kemampuan berpikir, menanamkan keyakinan setiap anak tentang kemampuan untuk belajar.

TK merupakan sarana untuk memberikan pendidikan kepada anak di usia dini. Adapun tujuan dari pendidikan yang diselenggarakan di TK menurut Mudjito (2010:2) adalah:

- 1) Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
- 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestesis dan sosial. Peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- 3) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

TK juga memiliki beberapa fungsi, sebagaimana yang dicantumkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 tahun 2009 diantaranya adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan teori di atas dapat dirangkum bahwa tujuan pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan sosial dan emosional, kognitif, bahasa dan fisik atau motorik kasar dan halus.

2. Hakikat Motorik

a. Pengertian Motorik

Kata motorik, berasal dari kata “motor”, adalah suatu dasar biologi yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain gerak adalah suatu aktifitas yang didasari oleh proses motorik. Proses motorik melibatkan sebuah sistim pola gerakan yang terkoordinasi (otak syaraf, otot dan logika) dengan proses mental yang sangat kompleks. Keempat unsur tersebut selalu terkoordinasi. Menurut Gallahue (dalam Samsudin, 2007:10):

“Motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.”

Selanjutnya menurut Muhibbin dalam Samsudin (2007:10)

“Motorik dengan istilah, motor, yang diartikan sebagai yang menunjukkan keadaan dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakannya, demikian pula kelenjer-kelenjer pengeluaran cairan (getah) dan dapat meningkatkan atau menghasilkan stimulasi rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.”

Zulkifli (dalam Samsudin, 2007:10) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh dalam perkembangan motorik terdapat 3 unsur yang menentukan, yaitu otot,

syaraf, dan otak. Ketiga unsur ini saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah kemampuan menyelesaikan tugas motorik dan kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien.

Piaget (dalam Samsudin, 2007:12) menyatakan bahwa ada 4 tahapan perkembangan kognitif yang berkaitan dengan motorik anak, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor dan perkembangan motorik anak, yaitu berpikir melalui gerakan tubuh.
- 2) Tahap pre-operasional dan perkembangan motorik anak yaitu memberikan penekanan berupa batasan; anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan melakukan tindakan yang sederhana.
- 3) Tahapan konkret operasional dan perkembangan motorik anak adalah bahwa seorang anak mencapai tahap konkret operasional karena anak telah bertambah kemampuannya, bertambahnya kemampuan dalam pemecahan masalah. Pada periode ini sudah mengarah pada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks.
- 4) Tahapan formal operasional dan perkembangan motorik pada tahap ini merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah mampu berpikir yang bersifat abstrak. Menurut Piaget pada tahap ini terutama anak yang memiliki intelegensi rendah. Pada tahap ini motorik anak dapat dikembangkan mengarah kepada cabang olah raga.

Gordon (dalam Moeslichatoen, 2004:15) mengemukakan keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh dengan menggunakan koordinasi kelompok otot-otot tertentu. Anak merangkak, melempar, meloncat, keseimbangan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar. Sedangkan motorik halus merupakan kegiatan menggunakan otot halus kaki dan tangan.

Seefell (dalam Moeslichatoen, 2004:16) membagi keterampilan motorik dalam 3 penggolongan:

- 1) Keterampilan lokomotorik, yaitu keterampilan berjalan, berlari, melompat, meloncat, berderap, meluncur, berguling-guling, dan berhenti.
- 2) Keterampilan non-lokomotorik, yaitu keterampilan menggerakkan bagian tubuh dimana anak-anak hanya berdiri di tempat, seperti gerakan berayun, merentangkan tangan, membelok, mengangkat tangan, bergoyang, melengkung, memeluk dan mendorong.
- 3) Keterampilan memproyeksi dan menerima, yaitu dengan menggerakkan dan menangkap benda, menarik, menggiring, melempar, menendang, memukul dan melambungkan.

Dalam penggolongan ketiga keterampilan di atas, diperlukan keterampilan mengingat dan mengalami. Anak dapat mengingat gerakan motorik yang dilakukannya agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak dengan melakukan latihan-latihan.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa motorik meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh.

b. Prinsip Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip pengembangan motorik bertujuan untuk pengembangan motorik kasar dalam mengolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan anak agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar-mengajar, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut, sebagaimana yang tercantum dalam Depdikbud (1997:6):

- 1) Kemampuan pengembangan jasmani diharapkan dapat dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang sesuai dengan kemampuan anak.
- 2) Kegiatan motorik dikaitkan dengan tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan.
- 3) Permainan-permainan atau latihan-latihan yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan taraf pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.
- 4) Kegiatan jasmani harus diberikan dalam situasi menarik dan menyenangkan bagi anak.
- 5) Memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan jasmani dan menghindari kepemimpinan otoriter (kepemimpinan dengan kekuasaan mutlak).
- 6) Memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap anak yang melakukan kegiatan jasmani.
- 7) Kegiatan jasmani yang dilakukan hendaknya bervariasi.
- 8) Kegiatan jasmani yang dilakukan sehari-hari hendaknya dilakukan secara integratif.

Sementara itu Samsudin (2007:29) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan motorik anak TK merupakan suatu perubahan baik fisik maupun psikis dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik merupakan suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak.

c. Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini

Sumantri (2005:49) menyatakan bahwa pengembangan motorik bertujuan untuk meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik, yang terlihat dari seberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi.

Selanjutnya Sujiono (2007:2.10) mengemukakan beberapa tujuan pengembangan motorik anak TK, diantaranya adalah untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam melatih gerakan motorik kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik adalah untuk meningkatkan seluruh kemampuan dalam gerakan motorik kasar dan halus sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat.

3. Hakikat Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar berkaitan dengan aktifitas fisik atau jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, otot lengan, otot tungkai, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak.

Sherman (dalam Mudjito, 2008:7) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar setiap individu itu berbeda yang dipengaruhi oleh jenis kelamin (gender). Sherman menerangkan bahwa motorik kasar anak perempuan memiliki kelenturan 5%-10% lebih baik dari anak laki-laki.

Sementara itu Hadis (dalam Mayar, 2010:15) menjelaskan bahwa gerakan motorik kasar anak terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gerakan motorik kasar anak akan selalu melibatkan otot tangan dan kaki serta seluruh tubuh anak.

b. Tujuan Motorik Kasar

Menurut Sumantri (2005:9) ada beberapa tujuan pengembangan motorik kasar anak TK, yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan gerak
- 2) Untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- 3) Untuk menanamkan sikap percaya diri

- 4) Untuk meningkatkan keterampilan bekerjasama dengan teman
- 5) Untuk menanamkan perilaku disiplin, jujur dan sportif.

Selanjutnya Mudjito (2008:4) juga menyatakan beberapa tujuan pengembangan motorik kasar anak, diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan gerak yang baik
- 2) Dapat mengembangkan keseimbangan koordinasi dan melatih keberanian
- 3) Untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak
- 4) Memperkenalkan gerakan-gerakan yang tidak melalui irama musik.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan motorik kasar anak bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan gerak yang baik dan seimbang.

c. Manfaat Motorik Kasar

Achmad (1996:4) menguraikan beberapa manfaat dari motorik kasar, diantaranya:

- 1) Untuk memacu perkembangan jasmani dan rohani serta kesehatan anak
- 2) Untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak
- 3) Untuk melatih keterampilan, ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 4) Untuk meningkatkan perkembangan emosional anak
- 5) Untuk meningkatkan perkembangan sosial anak
- 6) Untuk menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Selanjutnya Samsudin (2007:2) menjelaskan bahwa manfaat bisa diperoleh anak ketika ia semakin terampil menguasai keterampilan motoriknya. Selain kondisi badan semakin sehat karena bergerak, anak-anak juga akan lebih mandiri dan percaya diri. Anak yang baik

perkembangan motoriknya biasanya memenuhi keterampilan sosial yang positif. Kualitas motorik terkait dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Motorik kasar juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan dan aktifitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan saraf, meningkatkan pertumbuhan fisik (seperti bertambahnya tinggi dan berat badan), dapat meningkatkan perkembangan keterampilan intelektual, emosi dan sosial.

Berdasarkan uraian di atas jelas sekali bahwa pengembangan motorik kasar anak bermanfaat untuk mengembangkan aktifitas anak serta memacu pertumbuhan dan pengembangan jasmani dan rohaninya.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Jamaris (2006:13) Keterampilan koordinasi motorik atau otot kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Disamping itu, keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan.

Keterampilan koordinasi motorik kasar dapat dibagi ke dalam 3 kelompok:

- 1) Keterampilan lokomotorik, yang meliputi berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling, berhenti, berjalan setelah berhenti sejenak, menjatuhkan diri dan mengelak.
- 2) Keterampilan nonlokomotorik, yang meliputi menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di

tempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar, dan mendorong.

- 3) Keterampilan memproyeksi, yang meliputi menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, memukul dan menarik.

Berdasarkan keterampilan koordinasi motorik kasar di atas, maka anak usia TK sudah dapat melakukan aktifitas sebagai berikut:

- 1) Mengendarai sepeda roda tiga dan dua
- 2) Berlari dan berhenti
- 3) Menaiki dan memanjat tangga gimnastik
- 4) Melompat dengan satu kaki dan dua kaki
- 5) Meloncat jauh
- 6) Dapat berdiri secara seimbang dengan satu kaki
- 7) Dapat mengikuti irama musik
- 8) Dapat berjalan di atas selempar papan dengan keseimbangan yang baik

Menurut Suherman (dalam Achmad, 1997:132), terdapat tiga karakteristik dalam pengembangan motorik kasar anak, yaitu:

- 1) Kemampuan menampilkan ragam keterampilan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
- 2) Pengembangan keterampilan motorik yang menyediakan pengalaman belajar motorik yang sesuai dengan tingkat perkembangan gerak anak.
- 3) Macam-macam kebutuhan dan minat anak setiap saat.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh, pengembangan yang menyediakan pengalaman belajar motorik yang sesuai dengan tingkat perkembangan gerak anak serta kebutuhan dan minat anak setiap saat.

e. Tahap-tahap Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Gronlund (dalam Mudjito, 2008:16), keterampilan motorik anak memiliki tahap perkembangan sesuai dengan usia. Untuk anak usia 4-5 tahun perkembangan motoriknya meliputi berjalan, berlari, berbelok, melompat dengan baik, meneliti, memanjat dan daya tahan fisik. Sementara itu, untuk anak usia 5-6 tahun meliputi melompat dengan lincah dan cepat, gerakan koordinasi untuk berenang dan bersepeda, meneliti, melompat, meloncat, dan memanjat dengan baik. Alat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak diperlukan aktifitas gerak jasmani yang menggunakan kelompok otot secara bersama-sama.

Menurut Fitts dan Postner seperti yang dikutip Sugiyanto dan Sujarwo (dalam Sumantri, 2005:101) tahap perkembangan motorik kasar anak terjadi dalam 3 tahap, yaitu:

- 1) Tahap verbal kognitif. Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar bergerak. Tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol yang terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari.
- 2) Tahap Asosiatif. Tahap ini disebut juga tahap menengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya.
- 3) Tahap otomatisasi. Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik secara spontan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap dalam perkembangan motorik kasar anak terjadi

dalam tiga tahap, yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif dan tahap otomasi.

f. Faktor Pendukung dan Penghambat Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Singger (dalam Sumantri, 1980:111) ada banyak faktor yang dapat mendukung ataupun menghambat perkembangan motorik kasar anak, sebagaimana yang diuraikan berikut ini:

- 1) Ketajaman indra, yaitu kemampuan indra untuk mengenal tampilan rangsang secara akurat.
- 2) Persepsi, yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi yang berlangsung.
- 3) Intelegensi, yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah.
- 4) Ukuran fisik, yaitu adanya tingkat ideal dari ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang keterampilan motorik tertentu.
- 5) Pengalaman masa lalu, yaitu kualitas dari pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan situasi dan tugas motorik yang dipelajari saat ini.
- 6) Kesanggupan yang terdiri dari kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang dikembangkan secara memadai.
- 7) Emosi, yaitu kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melaksanakan tugas.
- 8) Motivasi, yaitu kehadiran semangat dalam tingkat optimal
- 9) Sikap, yaitu adanya minat dalam mempelajari dan memberi nilai pada kegiatan yang sedang dilakukan.
- 10) Faktor-faktor kepribadian yang lain, yaitu hadirnya sifat ekstrim seperti agresivitas, atau perilaku yang lain yang dapat dimanfaatkan tergantung situasi yang terjadi.
- 11) Jenis kelamin; pengaruh komposisi tubuh dan pengalaman.
- 12) Usia; pengaruh usia kronologis dan kematangan pada kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu.

4. Hakikat Bermain Bagi Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dilakukan dan dilalui oleh anak, karena bermain sangat berarti bagi dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada waktu anak bermain terkandung adanya unsur belajar, maka dalam bermain anak akan belajar dan dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa ada paksaan. Para ahli berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang aktif untuk memenuhi kebutuhan fisiknya maupun psikisnya dalam bermain, baik bermain sendiri, bermain bersama-sama temannya atau bermain berkelompok.

Menurut Sugianto (1995: 11) bermain bagi anak mempunyai banyak fungsi dan pengertian sebagai berikut:

“Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*Mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreativitas.”

Menurut Montolalu (2005: 1.3) bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- 2) Anak akan menemukan dirinya, kekuatan dan kelemahannya, juga minat dan kebutuhannya.

- 3) Dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan intelektualnya.
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek indranya sehingga terlatih dengan baik.
- 5) Secara alamiah dapat memotivasi anak untuk mengetahui lebih mendalam.

Selanjutnya dinyatakan, anak diajak bermain untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena sebab-sebab berikut ini:

- 1) Bermain itu belajar. Kemampuan intelektual (daya pikir) sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia.
- 2) Bermain itu bergerak. Kegiatan-kegiatan di Taman Kanak-kanak untuk merangsang anak menggunakan motorik kasar maupun motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain, baik dengan alat maupun tanpa alat.
- 3) Bermain membentuk prilaku. Saat bermain tampak jelas perkembangan prilaku anak. Program pembentukan prilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus, dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di Taman Kanak-kanak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan prilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi dan perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan anak menjadi pribadi yang mandiri.

Sementara Dewey (dalam Montolalu, 2005:1.6) menyatakan bahwa:

“Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain, melalui pengalaman-pengalaman awal, bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkrit, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya dalam bermain.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apapun yang dipelajari anak akan selalu berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya. Anak akan belajar melalui bermain, dan berbagai pengalaman yang menarik dan dari situ mereka akan mampu mengembangkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya serta dalam memecahkan berbagai masalah baik secara individu maupun berkelompok.

Sedangkan Vygotsky (dalam Montolalu, 2005: 1.7) menekankan bahwa:

“Pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.”

Banyaknya pemikiran, perbedaan dan cara pandang para ahli tentang arti bermain. Betapa pentingnya bermain bagi anak-anak usia dini khususnya anak TK. Bagi anak usia TK bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat menarik dilakukan oleh anak untuk mengembangkan potensi diri, menemukan dirinya dan mengembangkan intelektualnya, sehingga dengan bermain dapat memberikan motivasi bagi anak lebih dalam untuk mendapatkan

pengetahuan dalam dunia sosialnya, membentuk cara berfikir untuk memecahkan masalah.

b. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan kognitif anak, secara keseluruhan dapat mengekspresikan dirinya dengan berbagai cara yang dilakukannya. Dengan bermain anak menemukan keahlian baru sehingga terjadi suatu kegiatan belajar dan melalui bermain keahlian tersebut dapat ditemukannya serta anak dapat memuaskan dirinya sehingga kemampuan kognitifnya dan kemampuan berintegrasi akan berkembang lebih pesat. Menurut Montolalu (2005:1.5) manfaat bermain adalah:

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

Sedangkan menurut Sugianto (1995:32) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek pisik.
- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penglihatan.
- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan olah raga dan menari.

Sewaktu anak melakukan permainan anak dapat berimajinasi dan dapat mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam pikirannya, ide-ide tersebut dapat dituangkan melalui bermain untuk memenuhi kebutuhan serta dorongan dalam dirinya. Anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan dapat mempergunakan permainan secara bergiliran. Melakukan kegiatan secara bersama, sehingga manfaat bermain tersebut dapat melatih kreatifitas anak dan melatih daya ingat untuk menguasai konsep membilang, penambahan dan pengurangan dan lain-lain, sehingga bermain sangat bermanfaat bagi anak untuk pengalaman belajar dan untuk mengembangkan berbagai potensi anak agar berkembang lebih optimal.

c. Tujuan Bermain

Sering kali adanya larangan dalam kehidupan sehari-hari anak untuk mengekspresikan dirinya, maka melalui bermain anak melampiaskan larangan tersebut untuk mengembangkan dirinya dengan bergembira, sehingga merupakan suatu tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mendukung imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman.

Tujuan dari bermain menurut pendapat tersebut di atas agar anak mampu menghubungkan pengalaman yang lama dengan pengetahuan yang baru di pendapat anak, sehingga dapat mengembangkan perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial dan emosional anak dan anak dapat mencipta, mengembangkan kreatifitasnya agar berkembang seoptimal mungkin.

d. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain

Menurut Montolalu (2005:12.5) peran guru dalam kegiatan bermain antara lain:

- 1) Guru sebagai perencana
- 2) Guru sebagai fasilitator
- 3) Gurur sebagai pengamat
- 4) Guru sebagai model
- 5) Guru sebagai motivator
- 6) Guru sebagai teman

Peran guru dalam kegiatan bermain di sekolah sangat penting di mana guru dapat melakukan kegiatan bermain dengan anak tentu merencanakan kegiatan permainan yang akan dilakukan bersama anak serta dapat memfasilitasi alat yang akan dimainkan. Dalam melaksanakan permainan tentu seorang guru dapat mengamati anak dalam bermain sejauh mana peran anak dan interaksi anak dengan lingkungannya dalam bermain dan guru perlu memberikan motivasi dan juga sebagai model bagi anak serta sebagai teman dalam bermain dengan anak agar tujuan dapat tercapai dengan baik dan semua kegiatan yang dilakukan akan menyenangkan anak dan mengembangkan aktifitas dan kreatifitas yang dilakukan dalam bermain dalam rangkaian kegiatan belajar.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan usia dini. Menurut Sugianto (dalam Eliawati, 2005:63)

“Alat Permainan Edukatif (APE) adalah merupakan semua alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, dapat digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain.”

Sementara Sudono (2007:7) menyatakan pengertian alat permainan sebagai berikut:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pendananya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.”

Alat Permainan Edukatif yang digunakan di TK pada prinsipnya dilakukan “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain” untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek sosial emosional, kemandirian, nilai-nilai agama, kognitif, fisik/motorik, bahasa dan seni. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mendorong dirinya untuk beraktifitas yang bersifat konstruktif, dan dapat mengembangkan ide-ide baru dalam pemikirannya.

b. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri-ciri di antaranya:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- 2) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan dimainkan dengan bermacam tujuan.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan dari bentuknya tidak runcing maupun menggunakan cat yang tidak membahayakan.
- 4) Anak terlibat secara aktif dalam menggunakannya
- 5) Bersifat konstruktif dan mengandung nilai pendidikan

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan memiliki fungsi sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudono (2000:8), “Alat Permainan Edukatif berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya”.

Mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu di antaranya untuk perkembangan kognitifnya, yaitu untuk melatih anak belajar dengan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, dan membantu anak mengembangkan kemampuan motorik kasar, pengetahuan akan ruang dan waktu, kemampuan untuk mengelompok, memilah-milah dan mempersiapkan diri anak dan berkemampuan berfikir lebih teliti. Menurut pendapat tersebut di atas alat permainan merupakan semua alat yang dapat dipergunakan untuk memenuhi naluri kebutuhan anak dalam bermain.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa alat permainan sangat bermanfaat bagi anak dan sangat penting untuk anak usia dini terutama anak TK dalam proses pembelajaran dan mendorong daya kreatifitas anak dalam menggunakan alat permainan untuk memenuhi keinginannya. Berdasarkan teori dan pendapat di atas tentang alat permainan, maka penulis mencoba untuk lebih fokus pada penulisan skripsi ini, akan menyajikan melalui permainan Penguin Berbaris sebagai salah satu alat permainan edukatif. Dan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek

perkembangan anak usia dini, terutama anak TK dapat digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain dan mengandung nilai pendidikan.

d. Permainan Penguin Berbaris

Permainan Penguin Berbaris merupakan permainan edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah topeng. Secara umum topeng adalah sebuah benda berbentuk berbagai macam wajah dengan bermacam ekspresi yang dipakai di wajah.

Dalam dunia pendidikan, terutama Pendidikan Anak Usia Dini, topeng sering dipakai dalam permainan yang sifatnya edukatif. Topeng tersebut dibuat menyerupai berbagai bentuk, seperti wajah binatang, wajah karakter kartun favorit dan wajah manusia dengan berbagai ekspresi. Wright (2000:39) menyatakan bahwa topeng dapat memunculkan kreativitas anak. Dengan menggunakan topeng anak-anak dapat berkreatifitas dalam menirukan ekspresi dan gerakan tertentu sesuai dengan bentuk karakter topeng yang dipakainya. Sebagai contoh, saat anak memakai topeng berbentuk wajah penguin mereka dapat menirukan suara, dan cara berjalan seperti penguin. Dalam hal ini selain kemampuan akting mereka terasah, kemampuan motorik kasar mereka juga dapat berkembang.

Permainan Penguin Berbaris yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan topeng sederhana yang terbuat dari kertas

karton yang ditempel dengan kertas warna berbentuk penguin. Penggunaan topeng dalam permainan ini berperan dalam menarik minat dan kemauan anak-anak untuk melaksanakan instruksi dari guru. Topeng ini dibuat sebanyak 6 buah yang seterusnya akan dipakai oleh 6 orang anak dan kemudian mereka disuruh untuk berbaris. Selanjutnya mereka akan menerima instruksi dari guru, seperti:

- 1) Berjalan lurus ke depan dengan hitungan 1-5.
- 2) Berjalan mundur dengan hitungan 1-5.
- 3) Berjalan ke samping kanan dengan hitungan 1-5.
- 4) Berjalan ke samping kiri dengan hitungan 1-5.

Permainan Penguin Berbaris di TK bertujuan untuk mengetahui gerakan-gerakan dasar anak, sehingga pada saatnya nanti akan lebih meningkat kemampuan motorik kasarnya. Dengan demikian permainan Penguin Berbaris dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak serta sosial dan emosional anak.

Contoh gambar topeng penguin yang digunakan dalam permainan Penguin Berbaris:

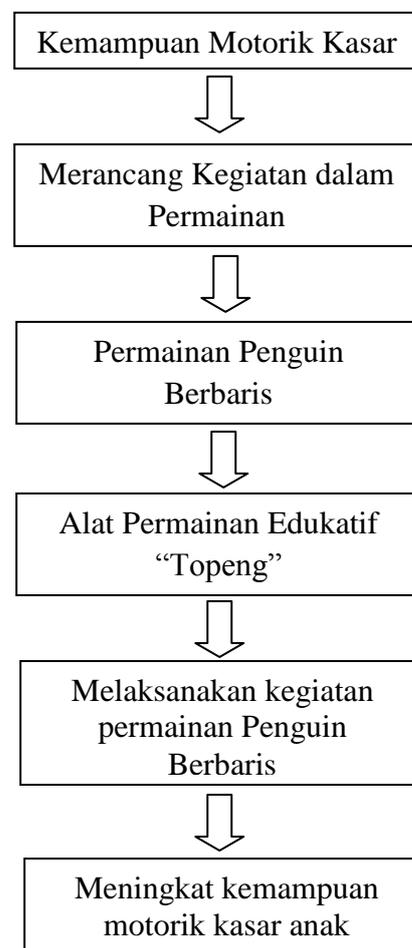


B. Kerangka Konseptual

Kemampuan motorik kasar anak adalah kemampuan anak yang berkaitan erat dengan aktifitas fisik atau jasmani. Perkembangan motorik kasar anak ditandai dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar, otot lengan, otot tungkai, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh baik atau tidaknya tumbuh kembang dari fisik anak tersebut. Agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik, diperlukan aktifitas atau kegiatan yang dapat merangsang koordinasi dari setiap anggota tubuh anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak adalah melalui permainan edukatif Penguin Berbaris. Melalui permainan edukatif ini anak dapat melakukan kegiatan langsung seperti berjalan lurus ke depan, ke belakang, ke samping kanan dan ke samping kiri dengan baik. Permainan Penguin Berbaris ini menggunakan topeng berbentuk penguin yang akan dipakai oleh anak. Selanjutnya anak diberikan instruksi seperti; berjalan lurus ke depan, ke belakang, ke samping kanan dan ke samping kiri. Pelaksanaan kegiatan permainan edukatif Penguin Berbaris akan dilaksanakan oleh murid TK Islam Al-Amin Batusangkar. Adapun tujuan permainan Penguin Berbaris ini dilaksanakan di TK Islam Al-Amin Batusangkar adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dengan melakukan kegiatan permainan edukatif Penguin Berbaris dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Penguin Berbaris telah berhasil mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam belajar. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari peningkatan nilai anak, serta peningkatan persentase jumlah anak yang mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan saat sebelum dilakukan tindakan.
2. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai alat permainan topeng penguin juga membantu meningkatkan nilai anak dalam belajar.
3. Alat permainan Penguin Berbaris selain meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, dan dapat mengembangkan sosial emosional anak dalam bermain.
4. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dan penting bagi anak, karena melalui bermain anak belajar tentang dirinya, bermain yang bermakna bagi anak melalui benda-benda konkret untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi anak.

5. Perkembangan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan hasil yang lebih baik sehingga anak dapat berjalan dengan seimbang, berjalan lurus ke depan, berjalan lurus ke belakang, berjalan lurus ke samping kanan, dan berjalan lurus ke samping kiri.
6. Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan akhir dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui alat permainan Penguin Berbaris dapat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar.

B. Implikasi

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat simulasi, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan dalam kemampuan motorik kasar diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, dan kita yakin bahwa anak akan lebih berhasil dalam belajar apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan permainan Penguin

Berbaris dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Islam Al-Amin Batusangkar.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan, refleksi dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada para guru untuk dapat mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian ini, dengan berbagai cara dan variasinya dalam pembelajaran sekolah.
2. Disarankan kepada pihak sekolah supaya menyediakan alat permainan dan alat peraga khususnya topeng penguin dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.
3. Dalam menggunakan media penguin berbaris masih terdapat kelemahan-kelemahan. Untuk itu disarankan kepada guru di masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan untuk lebih meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak di TK.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Agar pembelajaran lebih baik dan menarik minat anak, disarankan agar guru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan.

6. Bagi peneliti yang lain disarankan dapat mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui alat permainan edukatif.
7. Disarankan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan sumber bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan pendidikan di TK, diantaranya Dinas Pendidikan Nasional dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, DS. 1996. *Metodik Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang: Sukabina Press.
- Depdikbud. 1997. *Metodik Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Eliawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariadi, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Divapress.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak: Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mayar, Farida. 2010. "Metodologi Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini". *Modul PPG PG-PAUD*. Hlm: 15.
- Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2007. *Permainan dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mudjito. 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.