

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN *MAZE* RINTANGAN
DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA PERSATUAN
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**LUSRIDA
NIM. 2012 / 1209777**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

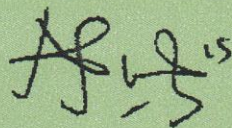
Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Maze* Rintangan di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam**

Nama : Lusrida
NIM : 2012 / 1209777
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Juli 2015

Disetujui oleh:

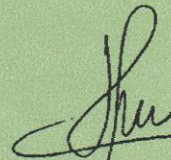
Pembimbing I



Nurhafizah, M. Pd

NIP: 19731014 200604 2 001

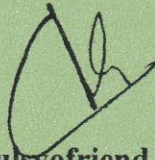
Pembimbing II



Dr. Farida Mayar, M. Pd

NIP: 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

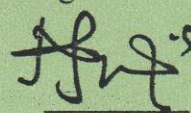
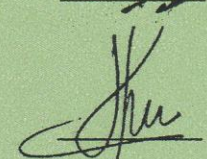
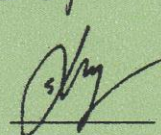
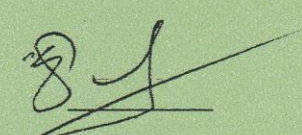
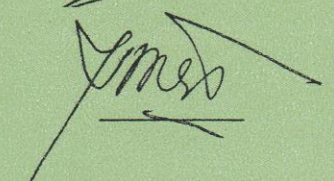
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MAZE RINTANGAN DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA PERSATUAN KABUPATEN AGAM

Nama : LUSRIDA
NIM : 2012/1209777
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2015

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua : Nurhafizah, M. Pd.	1.	
2. Sekretaris : Dr. Farida Mayar, M. Pd.	2.	
3. Anggota : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd.	3.	
4. Anggota : Elise Muryanti, M. Pd.	4.	
5. Anggota : Syahrul Ismet, S.Ag. M. Pd.	5.	

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah memberi ilmu yang berguna kepada siapa yang dikehendaki-Nya
barang siapa yang mendapat hikmah-Mu sesungguhnya ia
mendapatkan kebijakan yang terbanyak dan tidak ada
yang dapat mengambil pelajaran
kecuali yang berakal
(QS. Al-Baqarah ayat 269)

Bersimpul aku bersujud kehadirat-Mu ya Allah...
Sesungguhnya tanpa bimbingan karunia dan cinta-Mu
Keberhasilan ini tiada akan pernah kugapai...
Walau begitu banyak rintangan mengiringi hanya pada-Mu aku berharap
Dan bermohon... tiada apapun yang mampu menjadi penghalang
Pabila Engkau berkehendak!!! Sesungguhnya Engkau
Maha Kuasa atas segalanya...

Secercah sinar terang kini telah menghiasi hati kalbu dan fikiranku
Seiring tergapai sebuah prestasi yang dulu terbungkus asa, kini...
Berhasil telah kuraih... diiringi banyak kisah yang datang silih berganti
Dan tak henti mewarnai setiap jengkal jejak langkahku
Satu harapan yang pantas aku banggakan bila melihat ketidak sempurnaan diri tidak
selalu selamanya mendung berakhir hujan.
Dan terkadangpun gemintang terang berkawankan mega
Ini bukanlah akhir dari liku perjalanan panjang
Namun awal dari titian yang harus kulalui...

Dengan segala rasa kupersembahkan setulus hatiku kebahagiaan ini
Atas usaha dan tetesan keringatku sebagai tanda baktiku
Untuk Bapak Djamil St pamenan. dan Mamaku tercinta Siti Rosni
Serta suamiku Mairizal. dan anak-anakku Khemal, Luthfi dan Dinda yang telah
memberikanku semangat
saudara-saudaraku yang telah memberikan do'a dalam menyelesaikan tugas ini...

Semua pengorbanan mereka tidak dapat kubalas...
Dan kulupakan....
Hanya cinta yang terdiam dan merunduk sujud dapat kuberikan
Agar Engkau bahagiakan mereka selamanya,
Amin....!!!
Tak lupa kuucapkan terima kasih kepada dosen pembimbingku yaitu Nurhafizah,
M.Pd dan Ibu Farida Mayar, M.Pd.
Yang telah membantu dan membimbing serta memotivasiku

*Senantiasa memberikan waktu untukku (Thanks U so Much)
Serta guru-guru TK Dharmawanita persatuan Kabupaten Agam, Nurmaini, S. Pd,
Megawati, Nofrianti, S. Pd. I, Rahmil Fuad, S. Pd, Lusiana Sri Karti, S. Pd
Terima kasih atas bantuan dan dorongan
yang telah diberikan kepadaku*

By

Lusrida

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 1 Juli 2015
yang menyatakan



Lusrida
2012/1209777

ABSTRAK

Lusrida, 2015: Peningkatan Kemampuan Motorik kasar Anak Melalui Permainan *Maze* Rintangan di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan di Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan motorik kasar seperti: berjalan, berlari, melompat dan melompat yang bersifat gerakan lokomotor. Dalam kenyataan yang peneliti temukan di lapangan terlihat rendahnya kemampuan anak dalam melakukan gerakan berjalan maju pada garis lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang menarik. Strategi guru dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi, dan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan bagi anak, sehingga potensi yang dimiliki anak tidak berkembang secara optimal. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam kemampuan berjalan, berlari, melompat dan melompat melalui permainan *maze* rintangan.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah melalui permainan *maze* rintangan, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dari penelitian adalah kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam, yang berjumlah 10 orang 4 orang perempuan dan 6 orang laki-laki. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi kegiatan, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase.

Hasil penelitian dilakukan melalui dua siklus. Siklus I peningkatan kemampuan motorik kasar anak masih rendah dalam hal berjalan lurus, melompat dan melompat karena belum mencapai batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal, maka dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II pertemuan kedua sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, namun penelitian tetap diteruskan ke pertemuan ketiga dengan tujuan siapa tahu terjadi lagi peningkatan.

Dengan demikian, Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *maze* rintangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Maze Rintangan di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Kabupaten Agam**”.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak terlepas dari kesulitan karena berbagai keterbatasan pada diri peneliti, namun berkat bantuan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberi bimbingan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Dosen penguji.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Bapak pengelola PG-PAUD Lubuk Basung yang telah memberikan bantuan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman teman angkatan 2012 buat kebersamaan baik suka dan duka selama masa perkuliahan.

7. Suami tercinta Mairizal, dan anak-anak tersayang Khemal, Luthfi dan Dinda yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibunda dan Mertua tercinta Siti Rosnidan Mariana, kakak-kakak (Djalnita, Lusmardi, Lusmiati) serta adik-adik (Lusnani, Lusriyanti, Lusrizal dan Mardaus Yaski) yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Majelis guru dan penjaga Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam yang selalu siap membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Anak didik peneliti Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Lubuk Basung yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf, Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 1 Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 7
A. Landasan Teori	7
1. Konsep anak Usia dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
c. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Perkembangan Motorik	12
a. Pengertian Perkembangan motorik	12
b. Jenis Perkembangan Motorik	12
c. Tujuan Perkembangan Motorik	13
d. Karakteristik Perkembangan Motorik.....	14
e. Manfaat Perkembangan Motorik	15
4. Motorik Kasar	16
a. Pengertian Motorik Kasar	16
b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar	17

c. Perkembangan Motorik Kasar	18
5. Hakikat Bermain	19
a. Pengertian Bermain	19
b. Manfaat Bermain	20
c. Karakteristik Bermain	21
d. Metode dan Alat Permainan Edukatif (APE)	22
6. Maze Rintangan	24
a. Pengertian <i>Maze</i> Rintangan	24
b. Cara Pembuatan <i>Maze</i> Rintangan	24
c. Cara Permainan <i>Maze</i> Rintangan	25
d. Pelaksanaan Permainan <i>Maze</i> Rintangan	25
e. Manfaat Permainan <i>Maze</i> Rintangan	26
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	32
E. Definisi Operasional	50
F. Instrumen Penelitian	51
G. Teknik Pengumpulan Data	52
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Data	55
B. Analisis Data	98
C. Pembahasan	105
BAB V PENUTUP	108
A. Simpulan	108
B. Implikasi	109
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	114

DAFTAR BAGAN

		Halaman
Bagan	2.1 Kerangka berpikir	30
Bagan	3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Arikunto, (2006:11)....	33

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan.	51
Tabel 3.2 Klasifikasi persentase	53
Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).	56
Tabel 4.2 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan I	60
Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan II	64
Tabel 4.4 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan III	68
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada Siklus I Pertemuan I,II,dan III	71
Tabel 4.6 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan I	89
Tabel 4.7 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan II	84
Tabel 4.8 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan III	87
Tabel 4.9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada siklus II pertemuan I,II,dan III	91
Tabel 4.10 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori sangat tinggi.....	99
Tabel 4.11 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori tinggi.....	101
Tabel 4.12 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori rendah	103

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)	57
Grafik 4.2 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan I	61
Grafik 4.3 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan II	65
Grafik 4.4 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan III	69
Grafik 4.5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada Siklus I Pertemuan I,II,dan III	74
Grafik 4.6 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan I	82
Grafik 4.7 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan II	86
Grafik 4.8 Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan III	89
Grafik 4.9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada siklus II pertemuan I,II,dan III	94
Grafik 4.10 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori sangat tinggi	100
Grafik 4.11 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori tinggi	102
Grafik 4.12 Persentase hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan <i>maze</i> rintangan pada kategori rendah	104

LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal.....	114
Lampiran	2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I.....	115
Lampiran	3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II.....	116
Lampiran	4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III.....	117
Lampiran	5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I.....	118
Lampiran	6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II.....	119
Lampiran	7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III.....	120
Lampiran	8 Nama- nama Murid kelompok B2.....	121
Lampiran	9 Lembaran Observasi Kondisi Awal.....	122
Lampiran	10 Lembaran Observasi Siklus I Pertemuan I.....	123
Lampiran	11 Lembaran Observasi Siklus I Pertemuan II.....	124
Lampiran	12 Lembaran Observasi Siklus I Pertemuan III.....	125
Lampiran	13 Lembaran Observasi Siklus II Pertemuan I.....	126
Lampiran	14 Lembaran Observasi Siklus II Pertemuan II.....	127
Lampiran	15 Lembaran Observasi Siklus II Pertemuan III.....	128
Lampiran	16 Dokumentasi Alat Permainan <i>Maze</i> Rintangan	129
Lampiran	17 Dokumentasi kegiatan penelitian Permainan <i>Maze</i>	130
	Rintangan Siklus I	
Lampiran	18 Dokumentasi kegiatan penelitian Permainan <i>Maze</i>	131
	Rintangan Siklus I	
Lampiran	19 Dokumentasi kegiatan penelitian Permainan <i>Maze</i>	132
	Rintangan Siklus II	
Lampiran	20 Dokumentasi kegiatan penelitian Permainan <i>Maze</i>	133
	Rintangan Siklus II	
Lampiran	21 Dokumentasi kegiatan penelitian Permainan <i>Maze</i>	134
	Rintangan Siklus II	
Lampiran	22 Surat Izin Penelitian UNP FIP PG- PAUD.....	135
Lampiran	23 Surat Izin Penelitian dari UPT Pendidikan.....	136
	TK/SD & LS Kecamatan Lubuk Basung.	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam menentukan perkembangan anak di kemudian hari. Secara naluri keluarga (orang tua) merupakan pendidikan yang pertama dan utama ketika anak dilahirkan. Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan perkembangan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 anak lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui pendidikan formal dan non formal. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan formal yang bertujuan mengembangkan berbagai potensi-potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai Agama dan Moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar melalui prinsip belajar sambil bermain, bermain seraya belajar dengan

memperhatikan karakteristik anak, apakah itu kemampuan, minat dan kebutuhan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak agar mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Anak yang kebutuhan bermain dapat terpenuhi akan memiliki keterampilan mental yang tinggi untuk menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan.

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek pengembangan fisik motorik. Perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas dilihat. Gerak merupakan sifat kehidupan. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Kemampuan motorik merupakan kemampuan dasar yang dapat dikembangkan agar anak dapat menjadi lebih percaya diri dan mandiri. Kemampuan motorik dapat dibagi atas 2 bagian yaitu: gerakan motorik halus dan motorik kasar. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Kemampuan gerakan dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu gerakan manipulatif, nonlokomotor dan gerakan lokomotor. Gerakan lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya, seperti gerakan berjalan pada garis lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

Kenyataan di lapangan melalui observasi peneliti pada hari Sabtu tanggal 5 April 2014 kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam, permasalahan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini terlihat masih rendahnya kemampuan anak melakukan gerakan-gerakan berjalan lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. Permasalahan ini terlihat dari beberapa faktor baik di dalam diri anak maupun di luar diri anak. Di dalam diri anak ketidakmampuan anak untuk melakukan gerakan. Faktor di luar diri anak seperti metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Artinya guru hanya bercakap-cakap saja untuk menyuruh anak melakukan gerakan, tanpa diiringi oleh praktek langsung.

Hal ini terlihat dari beberapa orang anak takut dan ragu-ragu melakukan gerakan, karena tempat yang tepat untuk melakukan gerakan hanya ditunjukkan guru secara begitu saja. Media yang diaplikasikan guru masih sederhana dan kurang menarik bagi anak seperti melompat dari ketinggian 30–50 cm memakai kursi. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh tidak diberi tanda atau alat sehingga anak melompat tidak menurut semestinya.

Untuk memecahkan masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Maze* Rintangan di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak masih rendah.
2. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Media yang diaplikasikan guru masih sederhana dan kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam hal kemampuan motorik kasar anak masih rendah, hal ini terlihat masih rendahnya kemampuan anak berjalan maju pada garis lurus, meloncat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari pembatasan masalah maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimanakah permainan *maze* rintangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak ? “

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini agar meningkatnya kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *maze* rintangan di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

Manfaat bagi anak, agar kemampuan motorik kasar anak berkembang dengan baik sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi guru

Manfaat bagi guru, dapat memperbaiki metode pembelajaran motorik kasar anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan tumbuh kembang anak.

3. Bagi orang tua

Sebagai pedoman dalam meningkatkan pengetahuan orang tua bagaimana menindak lanjutkan kegiatan pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kreativitas membuat alat permainan yang inovatif, dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

5. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah, satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar pada anak Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

6. Bagi Masyarakat

Sebagai wawasan dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini khususnya di bidang pengembangan motorik anak yang inovatif, serta dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14 (2003:4), Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut *National Assosiasi Education for Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan teori pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa, oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan serta minat anak. Anak usia dini merupakan periode *the*

golden ages atau periode keemasan. Banyak fakta dan konsep yang ditemukan memberikan penjelasan di mana masa keemasan merupakan semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan cepat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupannya. Menurut Eliyawati (2005:2-8) ada beberapa karakteristik anak yang dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Anak bersifat unik, artinya berbeda satu sama lain. 2) Anak bersifat egosentris. 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. 4) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. 5) Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan. 6) Anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal. 7) Anak masih kurang pertimbangan. 8) Anak masih mudah frustrasi.

Begitu juga pendapat dari beberapa ahli lainnya seperti menurut Aisyah (2008:1.3-1.9) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2) Merupakan pribadi yang unik. 3) berfantasi dan berimajinasi. 4). Masa paling potensial untuk belajar. 5) Menunjukkan sikap egosentris.

Berdasarkan pendapat Eliyawati dan Aisyah peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini memiliki sifat yang unik, egosentris, aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang di mana semua ini dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan

lingkungannya. Pada masa ini anak juga memiliki keterampilan atau kemampuan yang belum sempurna, masa ini merupakan masa penentu bagi perkembangan kepribadian dasar anak mulai terbentuk kemampuan yang belum sempurna, masa ini merupakan masa penentu bagi perkembangan kepribadian dasar anak mulai terbentuk.

c. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan masing-masing anak berbeda antara satu sama lainnya. Ada anak yang mengalami perkembangan secara cepat dan ada juga yang mengalami perkembangan secara lambat. Perkembangan anak ini merupakan suatu perubahan yang kompleks dan menyeluruh yang melibatkan berbagai unsur yang saling mempengaruhi. Anak tidak mengalami pertumbuhan secara fisik saja namun juga mengalami perkembangan secara psikis yang dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman belajar anak seperti: bagaimana anak memperoleh pengetahuan dari lingkungan.

Perkembangan anak usia dini menurut Masitoh (2005:8) adalah sebagai berikut: 1) Perkembangan fisik motorik. Anak pada usia ini perkembangan otot tubuh sudah mulai berkembang sehingga memungkinkan mereka melakukan berbagai keterampilan motorik kasar dan motorik halus. 2) Perkembangan kognitif. 3) Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. 4) Perkembangan sosial Prilaku. 5) Perkembangan bahasa anak juga meningkat dalam kuantitas, keluasan, dan kerumitannya.

Menurut Yusuf (2011:10-13) perkembangan anak usia dini terbagi ke dalam 6 tahapan yaitu: 1) Periode sebelum kelahiran. 2) Periode bayi, 3) Periode awal anak. 4) Periode pertengahan dan akhir anak. 5) Periode remaja. 6) Periode dewasa.

Menurut Sumantri (2005: 46-47) menjelaskan bahwa:

Perkembangan anak usia dini adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ tubuh ke arah keadaan yang terorganisasi (organ-organ tubuh makin bisa dikendalikan sesuai dengan kemampuan) dan terspesialisasi (organ-organ tubuh makin bisa berfungsi sesuai dengan fungsinya masing-masing) dan perkembangan bisa terjadi dalam bentuk perubahan kualitatif dan perubahan kuantitatif secara serentak.

Berdasarkan pendapat menurut Masitoh, Yusuf dan Sumantri peneliti menyimpulkan bahwa tahap perkembangan anak adalah suatu proses kehidupan yang berlangsung secara terus menerus yang mencakup perkembangan fisik dan psikis sesuai dengan periode-periode perkembangannya. Pada masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan, di mana kepribadian anak mulai terbentuk.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Akhir - akhir ini masyarakat makin menyadari betapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini, karena masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial. Untuk itu perlu kiranya kita memperhatikan pendidikan anak usia dini tersebut.

Pendidikan Anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya di lingkungannya. (Yulsyofriend:2-3)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14 (2003:4).

Berdasarkan pendapat Yulsyofriend dan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan terhadap anak yang berusia 0-8 tahun dengan memberikan rangsangan-rangsangan agar anak dapat mengembangkan diri dalam lingkungannya sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik apabila Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak. 2) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. 3) Merangsang munculnya kreativitas

dan inovasi. 4) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. 5) Mengembangkan kecakapan hidup anak. 6) Menggunakan berbagai media belajar yang ada dilingkungan. 7) Dilaksanakan secara bertahap. 8) Bersifat menyeluruh (Depdiknas: 5)

c. Tujuan pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini bertujuan membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya, agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

3. Perkembangan Motorik

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gallahue dalam Samsudin (2008:10) menyatakan bahwa “motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu. Gerak dengan kata lain, gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang di dasari oleh proses motorik. Zulkifli (2006:25) juga menyatakan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang dimotori oleh otot, otak dan saraf saraf .

b. Jenis Perkembangan Motorik

Sujiono dkk (2008:1.12) mengemukakan bahwa jenis motorik ada 2 yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak.

Motorik halus adalah kemampuan yang membutuhkan bagian bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang cepat.

Suyanto (2005:51) jenis perkembangan motorik terbagi 2 yaitu: motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti: berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik.

Dari uraian menurut Sujiono dkk, Zulkifli dan Suyanto dapat disimpulkan bahwa, jenis motorik ada dua yaitu: motorik kasar dan motorik halus yang mana motorik kasar dan halus itu akan berkembang melalui pembelajaran.

c. Tujuan Perkembangan Motorik

Samsudin (2008:11) mengemukakan tentang tujuan perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Sujiono (2008:2.10) menyebutkan bahwa tujuan perkembangan fisik motorik adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik adalah untuk meningkatkan keterampilan anak, kesehatan dan kebugaran serta menanamkan rasa percaya diri pada anak.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik

Hildayani (2007:8.15) tentang karakteristik perkembangan motorik adalah: Anak usia 4 sampai 6 tahun yang mulai memasuki masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik. Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi pada motorik anak mereka dapat membuat tubuh melakukan apa yang mereka inginkan. Hal tersebut didukung oleh adanya perkembangan pada era sensoris dan motorik di korteks yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara yang diinginkan anak dengan apa yang mampu dilakukannya. Perkembangan otot besar memungkinkan mereka untuk berlari atau mengendarai sepeda roda 3. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak di usia dini mengalami peningkatan motorik yang pesat.

Sumantri (2005:141) menyatakan bahwa “karakteristik perkembangan anak usia dini adalah 1) Menempel. 2) Mengerjakan *puzzle* atau penyusunan potongan gambar. 3) Mencoblos kertas dengan spidol dan pensil. 4) Makin terampil menggunakan jari tangannya. 5) Mengencangkan kancing baju. 6) Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung. 7) Menarik garis lurus. 8) Lengkung dan miring. 9) Mengerjakan gerakan yang berirama dan bervariasi. 10)

Melempar dan menangkap bola melipat kertas. 11) berjalan di atas papan titian. 12) Berjalan dengan berbagai variasi, memanjat dan bergelantungan. 13) Melompat parit atau guling, senam dengan kreativitas sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik yang ditandai dengan adanya perubahan dari sistem kerja anggota tubuh seperti otot, peredaran darah, saraf serta pencernaan anak, gerak yang dilakukan tanpa disadari serta belum mempunyai ciri khas.

e. Manfaat perkembangan Motorik

Samsudin (2008: 3) mengemukakan manfaat perkembangan motorik adalah: 1) Dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah. 2) perencanaan, pernafasan dan saraf. 3) Meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambahnya tinggi dan berat badan. 4) Dapat meningkatkan perkembangan keterampilan intelektual, emosi dan sosial.

Menurut Hurlock dalam Yusuf (2001:105) fungsi atau manfaat perkembangan motorik adalah: 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. 2) Melalui keterampilan motorik anak dapat bergerak dari satu tempat yang lain, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). 4) Melalui perkembangan motorik yang normal

memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. 5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan “*selfconcept*” atau kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan motorik adalah dapat meningkatkan perkembangan motorik adalah dapat meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan dan keterampilan intelektual emosi dan sosial anak.

4. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik Kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi kelompok otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh gerakan gerak anak (Sujiono, 2007:1.1)

Aisyah (2008:4.42) pengertian motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara otot, otak. Motorik kasar adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri Seperti: kemampuan duduk, menendang, berlari naik turun tangga dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian motorik kasar adalah kemampuan membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak dengan menggunakan otot-otot besar.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Depdiknas (2007:5) karakteristik perkembangan motorik kasar adalah: 1) Berdiri di atas salah satu kaki selama 5-10 detik. 2) Menaiki dan menuruni tangga dengan berganti-ganti kaki. 3) Berjalan pada garis lurus. 4) Berjalan dengan berjinjit sejauh tiga meter. 5) Berjalan mundur dan melompat di tempat. 6) Melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak 4 kali. 7) Menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau beroda lainnya. 8) Dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Sujiono (2008:1.16) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia TK adalah: 1) Berlari dan langsung menendang bola. 2) Melompat-lompat dengan kaki bergantian. 3) Melambung bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan. 4) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan. 5) Berjinjit dengan tangan di pinggul. 6) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut. 7) Mengayunkan satu kaki ke depan dan ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak di atas adalah anak dapat melakukan berdiri di atas satu kaki menaiki, menuruni, berjalan lurus, berjinjit, berjalan mundur, melompat dan dapat melakukan permainan.

c. Perkembangan motorik kasar

Corbin dalam Sumantri (2005:48) mengemukakan bahwa “perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari anak sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dalam kemampuan gerak”. Hurlok (1978) memaparkan beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu yaitu: a) Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya. b) memperoleh perasaan senang senang. c) dengan memiliki kesempatan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan. d) Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan bulan pertama dalam kehidupannya ke kondisi yang independen. Anak dapat gerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri. e) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk bergaul dengan teman sebayanya dan bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *finger* (terpinggir). f) Melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis. g) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian.

Anak pada usia Taman Kanak-Kanak menampilkan aktivitas fisik dan mental yang tinggi secara fisik mereka bergerak lebih lincah. Oleh karena itu mereka sangat tertarik mempelajari berbagai keterampilan fisik.

5. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Dalam kehidupan sehari-hari anak tak luput hidupnya dari bermain. Bermain merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari dalam diri anak, karena bermain adalah dunianya. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak.

Mulyadi (1997:5) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan dan disukai oleh anak. Musfiroh, (2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Santoso (2002:47) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kegiatan bermain merupakan keinginan dari dalam diri anak sendiri untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari

kegiatan itu sendiri dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan.

b. Manfaat Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain sangat bermanfaat sekali dalam kehidupan anak, karena melalui bermain anak dapat memicu kreativitas serta mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak tersebut.

Menurut Mayke (2003:38-50) manfaat bermain adalah: Untuk perkembangan aspek fisik. 1) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus. 2) Untuk perkembangan aspek sosial. 3) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. 4) Untuk perkembangan aspek kognitif. 5) Untuk mengetahui ketajaman penginderaan. 6) Untuk mengembangkan keterampilan menari dan olah raga. 7) Sebagai media intervensi.

Manfaat bermain menurut Depdiknas (2003:128) dalam bukunya pedoman sarana bermain adalah: 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan. 2) Mengaktifkan semua pancaindra anak. 3) Meningkatkan kemandirian pada anak. 4) Memenuhi keinginan anak. 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah. 6) Memberikan motivasi dan merancang anak untuk bereksplorasi. 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangat erat hubungannya dengan pertumbuhan anak dan merupakan faktor yang paling mempengaruhi dalam periode perkembangan anak, meningkatkan keterampilan mengaktifkan semua pancaindra untuk meningkatkan kemandirian dalam ke ingin tahuan anak, memberi motivasi untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam meningkatkan kesenangan bagi anak dalam mengembangkan berbagai aspek seperti fisik motorik bahasa, sosial, emosional, kognitif dan seni.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Musfiroh (2005:6-8) Karakteristik bermain adalah: 1) Bermain selalu menyenangkan dan menggembirakan Artinya suatu kegiatan dapat di kategorikan apabila anak merasa senang dalam melakukan aktivitas. 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik Artinya anak bermain bukan karena tugas yang di berikan orang lain tetapi semata-mata karena anak ingin melakukannya. 3) Bermain spontan dan sukarela Artinya bermain tidak bersifat wajib melainkan di pilih sendiri oleh anak. 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. 5) Bermain bersifat non liberal, pura-pura atau tidak nyata. 6)Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik Artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang ditentukan pura pura oleh pemainnya. 7) Bermain bersifat aktif tidak pasif. 8) Bermain

bersifat fleksibel Artinya anak bebas memiliki kegiatan bermain sesuai dengan permainan yang diinginkannya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain memiliki karakteristik yang berbeda dari kegiatan yang lain. Kegiatan bermain dilakukan dengan sukarela, bukan karena paksaan. Anak bebas memiliki kegiatan bermain dalam melakukan aktivitas bermain, anak senang dan gembira.

Adapun indikator yang akan dikembangkan dalam permainan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: berjalan pada garis lurus, meloncat dari ketinggian 30-50 cm, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

d. Metode dan Alat Permainan Edukatif (APE)

Proses Belajar Mengajar (PBM) tidak akan berhasil dengan optimal apabila sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai, melalui kegiatan bermain semua pancaindra anak dapat berfungsi sehingga akan memberi ransangan pada kemampuan penalarannya, karena pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian dan pikiran sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran guru harus menggunakan berbagai metode. Menurut Nirmala dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:252) Metode adalah cara yang telah diatur untuk mencapai suatu maksud. Salah satu metode yang dilakukan yaitu

metode bermain yang bertujuan untuk mengembangkan dimensi-dimensi yang ada pada anak. Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk kegiatan bermain demi mencapai maksud dan tujuan.

Sugianto (dalam Eliyawati, 2005:62) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai ciri-ciri yaitu: 1) Dapat dimainkan dengan bermacam tujuan. 2) Ditujukan untuk anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak. 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat. 4) Membuat anak terlibat secara aktif. 5) Sifatnya konstruktif.

Sudono (1995:8) fungsi alat permainan adalah:

“Untuk mengenal lingkungan dan mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancaindranya secara aktif, meningkatkan sel-sel otaknya dalam menyuburkan proses pembelajarannya”

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting dalam menunjang proses bermain anak, karena anak dapat secara aktif melakukan aktivitas bermain, dan mengembangkan aspek perkembangan anak perkembangan anak yang dapat meningkatkan aktivitas sel otaknya.

6. *Maze Rintangan*

a. Pengertian permainan *maze rintangan*

Maze adalah mencari jalan keluar melewati jalan yang berbelok dan berliku.

Menurut Echols dan Hasan (2003:276) *Maze* dalam kamus bahasa Inggris Indonesia berarti simpang siur jalan. Dalam kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 berarti mencari jejak, sedangkan rintangan adalah halangan- halangan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa: Permainan *maze rintangan* adalah suatu alat permainan mencari jejak melalui simpang siur jalan dengan rintangan-rintangan untuk mencapai tempat tujuan. Permainan berguna untuk peningkatan motorik kasar anak. Permainan ini terdiri dari potongan-potongan karpet yang dibentuk seperti jalan, ada jalan lurus ke kiri dan ke kanan. Di jalan ada rintangan seperti balok balok yang mempunyai ketinggian 30-50 cm yang harus dinaiki dan meloncat dari kotak balok tersebut. Tongkat kayu rintangan yang melintang di jalan yang harus dilompati anak, untuk mencapai tujuan atau tempat yang akan dituju seperti: tempat rekreasi Danau Maninjau, Pantai Tiku dan Kebun Binatang.

b. Cara pembuatan alat permainan *maze rintangan*

Karpet dipotong dengan lebar 50 cm, panjang sesuai bentuk yang kita inginkan untuk membuat jalur jalan. Kotak Balok yang terbuat dari kayu dengan bentuk kubus: Masing-masing Tinggi 30 cm,

40 cm, 50 cm dengan lebar 35 cm dan panjang 45 cm masing-masingnya sebanyak 2 buah. Tongkat kayu rintangan dengan panjang 90 cm sebanyak 6 buah. Meja berlayar untuk untuk menampilkan gambar tempat-tempat rekreasi yaitu gambar Danau Maninjau, Pantai Tiku dan Kebun Binatang, yang akan dituju anak pada *maze* rintangan sebanyak 3 buah.

c. Cara permainan *Maze* rintangan

Anak mencari jejak atau jalan menuju tempat rekreasi dengan cara berjalan di atas karpet yang sudah dipotong berbentuk jalan dengan melewati rintangan-rintangan menuju meja berlayar yang bergambar Danau Maninjau, Pantai Tiku dan Kebun Binatang. Anak melalui jalan sesuai rintangan yang anak temui di jalan seperti: berjalan pada garis lurus, meloncat dari ketinggian 30-50 cm di atas Kotak balok warna-warni dan berlari sambil melompati tongkat kayu rintangan dengan seimbang tanpa jatuh.

d. Pelaksanaan permainan *maze* rintangan

Setiap permainan tentu mempunyai cara-cara pelaksanaan agar permainan itu dapat dimainkan dengan baik dan menyenangkan sehingga tercapai tujuan. Adapun pelaksanaan permainan *Maze* rintangan tersebut adalah sebagai berikut: Anak dibagi dalam dua kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang dan berbaris secara berbanjar. Kemudian satu persatu dari kelompok tersebut maju melakukan permainan *maze* rintangan mencari jalan untuk menuju

tempat rekreasi. Permainan diawali dengan berjalan maju pada garis lurus, kemudian berlari sambil melompati tongkat kayu rintangan dan meloncat di atas kotak balok warna-warni, lalu berjalan menuju tempat yang dituju.

e. Manfaat permainan *Maze* rintangan

Di dalam permainan *maze* rintangan sangat banyak sekali manfaatnya untuk anak usia dini. Di antara manfaat dari permainan *maze* tersebut adalah: 1) Melalui permainan *maze* rintangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak seperti: Anak dapat berjalan maju pada garis lurus, meloncat dengan ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. 2) Selain mengembangkan motorik kasar anak permainan ini dapat juga mengembangkan kognitif anak seperti menanyakan anak berapa jumlah rintangan yang ditempuh atau berapa jumlah anak yang suka menuju di setiap tempat rekreasi. 3) Dapat mengembangkan bahasa anak dengan menanyakan tempat-tempat rekreasi apa saja yang anak-anak tuju. 4) Dengan alat permainan ini anak tidak mudah bosan karena media yang digunakan adalah alat permainan yang dibuat seperti jalan benaran dan rintangan yang berwarna-warni.

Kegiatan pembelajaran pengembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dalam bentuk permainan *maze* rintangan yang dilakukan di luar ruangan atau *out door*. Guru dapat memfasilitaskan anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dengan

memberi kesempatan pada mereka untuk bergerak. Rangsangan terhadap kecerdasan gerak kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Pembiasaan anak untuk senang bergerak atau berolah raga akan semakin baik dilakukan saat anak masih kecil, misalnya pada anak usia Taman Kanak-kanak, karena hal ini akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian.

Uraian dari permainan *maze* rintangan adalah: suatu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak melalui mencari jejak dengan berbagai rintangan seperti berjalan lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari dengan rintangan dengan seimbang tanpa jatuh untuk mencapai suatu tempat atau tujuan.



Gambar 1. Alat permainan *maze* rintangan



Gambar 2. Alat Permainan *maze* rintangan

B. Penelitian yang Relevan

Salmawati (2012) skripsi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gerak dan Lagu di TK Mandeh Siti Manggopoh Lubuk Basung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan gerak dan lagu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peneliti menggunakan sebagai acuan dan pedoman, sedangkan perbedaan dengan peneliti adalah alat permainan yang digunakan.

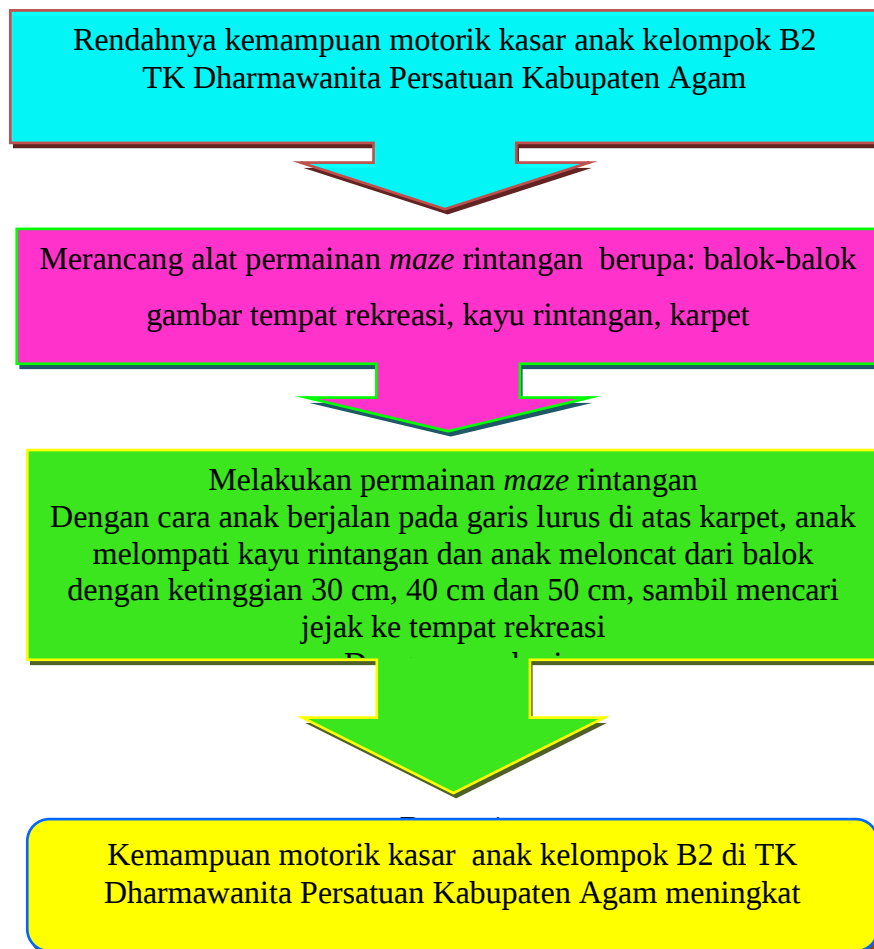
Yuliana (2011) skripsi upaya Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Melempar Gelang ke menara di TK Aisyiah Duri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pada perkembangan motorik kasar anak melalui permainan melempar gelang ke menara. Sedangkan persamaannya dengan peneliti sama-sama meningkatkan motorik kasar anak.

Iriyanti (2011) senam cerita upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Dirgahayu Koto Gadang

Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa senam cerita dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini alat mainannya yang digunakan. Relevansi penelitian di atas sama-sama meneliti tentang kemampuan motorik kasar anak, tetapi yang menjadi perbedaan dari penelitian peneliti yaitu cara pelaksanaan dan media yang digunakan serta tempat pelaksanaan. Guna dan manfaatnya penelitian di atas dapat menjadi acuan dan masukan dalam penulisan penelitian bagi peneliti yang berjudul peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *maze* rintangan di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pengembangan motorik kasar anak yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam melalui permainan *maze* rintangan membuat anak lebih menyenangkan dalam kegiatan motorik kasar, dimana anak melakukan berbagai bentuk gerakan seperti: berjalan maju pada garis lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dengan rintangan-rintangan memakai alat yang berbentuk kotak balok warna-warni dan tongkat kayu rintangan yang berwarna serta meja berlayar layar seperti laptop tempat anak menuju tujuan mencari jejak. Pelaksanaan kegiatan permainan *maze* rintangan ini dapat juga dikembangkan dengan cara diperlombakan. Dengan permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak lebih meningkat sebagai mana terlihat pada bagan berikut:



Bagan 2.1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah melalui permainan *Maze* rintangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *maze* rintangan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam terhadap aspek berjalan maju pada garis lurus, melompat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, karena kurang menariknya media yang digunakan.
2. Permainan *maze* rintangan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dapat dilakukan oleh guru terhadap anak didik sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
3. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara bersiklus. Hasil pada siklus I telah menunjukkan peningkatan namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada siklus II hasil yang diperoleh telah menunjukkan peningkatan dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

4. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak perlu kita kenalkan kepada anak sejak dini untuk membantu anak dalam pertumbuhan fisik motoriknya kasarnya.
5. Terdapatnya peningkatan yang sangat berarti dalam kemampuan motorik kasar. Hal ini terbukti dari hasil siklus I memperoleh nilai sangat tinggi dan tinggi sebanyak 30%, meningkat di siklus II anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dan tinggi menjadi 90%.

B. Implikasi

Permainan *maze* rintangan yang peneliti lakukan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar tersebut terutama dalam aspek kemampuan berjalan maju pada garis lurus, Meloncat dari ketinggian 30-50 cm dan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

Permainan *maze* rintangan juga dapat mengembangkan indikator indikator lain yang ada pada kemampuan fisik motorik kasar dengan berbagai macam tema yang ada sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas ini sangat berdampaknya terhadap orang-orang yang ada di sekitar Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam seperti:

1. Bagi murid TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam dapat menyenangkan dalam melakukan permainan *maze* rintangan sehingga meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Bagi guru dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan serta melatih menarik minat guru untuk dapat menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
3. Bagi orang tua dapat menjadi acuan dan pedoman dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak untuk menindak lanjuti kegiatan sekolah di rumah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi anak, dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.
2. Bagi guru untuk dapat lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak secara optimal.
3. Bagi orang tua dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak menjadi lebih aktif dan kreatif.
4. Bagi peneliti akan lebih bersemangat lagi menanggapi permasalahan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran demi perbaikan pembelajaran tersebut.

5. Bagi pihak sekolah diharapkan mampu menyediakan berbagai media yang menarik yang dapat merangsang pertumbuhan kemampuan motorik anak terutama kemampuan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BumiAksara
- Betri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian untuk kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas UU RI No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di TK*. Jakarta: depdiknas
- Depdiknas. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok bermain*. Jakarta
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hildayani, Rini. 2007. *Psykolog Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iriyanti. 2011. *Senam Ceria Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Skripsi: UNP: tidak diterbitkan.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Masitoh. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo Jakarta.
- Santoso, Sugeng. 2007. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. Aq
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sujiono, Bambang dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Salmawati. SY. 2012. *Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Gerak dan Lagu*. Skripsi: UNP: tidak diterbitkan
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi anak TK / RA & Anak Kelas Awal SD/ MI*
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Yuliana. 2011. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Melempar Gelang ke Menara*. Skripsi: UNP: tidak diterbitkan
- Zulkifli. 2006. *Psykologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya