

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN SIMPAI DI TK NEGERI
PEMBINA LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

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



Oleh:

**MARIA SUYETA
NIM : 2009 / 52788**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVESITAS NEGERI PADANG
2012**

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 Simpai
di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping**

Nama : Maria Suyeta
NIM : 2009 / 52788
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd.	4. 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd.	5. 

ABSTRAK

Maria Suyeta. 2012. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Simpai di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Kemampuan motorik kasar anak kelompok B4 di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B4 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisa menggunakan teknik persentase dengan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain simpai yaitu pada kategori sangat tinggi dilihat dari sebelum tindakan kemampuan anak masih sangat rendah dengan persentase tujuh belas koma delapan belas persen, pada siklus I kemampuan anak sudah mulai nampak perubahannya dengan presentase enam puluh koma Sembilan puluh tiga persen dan pada siklus II meningkat mencapai kriteria ketuntasan dengan persentase sebesar Sembilan puluh dua koma delapan belas persen.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat beriring salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan inspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril ataupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
 3. Ibunda Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
 4. Bapak Prof. Dr. Firman M. S, Kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
 5. Ibu dan Bapak Dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
 6. Ibu Yemmi Erna selaku kepala TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
 7. Anak didik TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping khususnya kelompok B4 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
- Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti khususnya.

Lubuk Sikaping, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional.	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	10
3. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.....	13
4. Alat Permainan Edukatif	18
5. Permainan Simpai	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	20
C. Kerangka Konseptual.....	21
D. Hipotesis Tindakan	22
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian.....	24
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	35
1. Deskripsi Kondisi Awal	35
2. Deskripsi Siklus I	40
3. Deskripsi Siklus II.....	67
B. Analisis Data	87
C. Pembahasan	100

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	106
B. Implikasi.....	108
C. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA.....	110
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	112
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Table 1	Model Format Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpa.....	31
Tabel 2	Model Format Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai.....	32
Tabel 3	Format Wawancara Anak dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai.....	32
Tabel 4	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai (Sebelum Tindakan....)	35
Tabel 5	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	36
Tabel 6	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai (Sebelum Tindakan).....	38
Tabel 7	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
Tabel 8	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan).....	42
Tabel 9	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan pertama Siklus I (Setelah Tindakan).....	43
Tabel 10	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan).....	45

Tabel 11	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....	46
Tabel 12	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	48
Tabel 13	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	49
Tabel 14	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	51
Tabel 15	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	51
Tabel 16	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	53
Tabel 17	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	54
Tabel 18	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	57
Tabel 19	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	57
Tabel 20	Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	60
Tabel 21	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	62

Tabel 22	Rekapitulasi Sikap Anak Melalui Bermain Simpai Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	64
Tabel 23	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 24	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....	70
Tabel 25	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....	72
Tabel 26	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....	73
Tabel 27	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....	75
Tabel 28	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....	76
Tabel 29	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....	78
Tabel 30	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....	79
Tabel 31	Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	81
Tabel 32	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	82

Tabel 33	Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	84
Tabel 34	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	85
Tabel 35	Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	87
Tabel 36	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	89
Tabel 37	Rekapitulasi Sikap Anak Melalui Bermain Simpai Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	38
Grafik 2	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	40
Grafik 3	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....	44
Grafik 4	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....	47
Grafik 5	Hasil Observasi dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	50
Grafik 6	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....	52
Grafik 7	Hasil Observasi dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	56
Grafik 8	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	58
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	61
Grafik 10	Rekapitulasi Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	65
Grafik 11	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1 Siklus II(Setelah Tindakan).....	71

Grafik 12	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....	74
Grafik 13	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....	77
Grafik 14	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak pada Pertemuan 2 siklus II (Setelah Tindakan).....	80
Grafik 15	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	83
Grafik 16	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinesteik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	86
Grafik 17	Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	95
Grafik 18	Rekapitulasi Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Satuan Kegiatan Harian

Lembar Pengamatan

Hasil Wawancara

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menduduki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena merupakan kekuatan pembangunan nasional, maka dengan demikian mutu pendidikan akan menentukan berhasil atau tidaknya pembangunan. Pembangunan sektor pendidikan perlu diarahkan dan ditingkatkan agar sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang telah dirumuskan oleh Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada anak, agar memiliki kecakapan dalam hidup dimasa yang akan datang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan dasar suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini sampai 6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun tujuan

pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di TK ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik.

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu kecerdasan *Multiple Inteleksi* yang harus dikembangkan dan dilatih sejak usia dini, karena untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar ini membutuhkan waktu dan proses yang panjang. Menurut Muhyi (2007: 3) kemampuan motorik kasar adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan yang mempunyai makna. Kemampuan motorik kasar lebih mengarah pada kemampuan mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan gerakan yang berangkat dari pikirannya.

Perkembangan fisik atau kemampuan motorik kasar ditujukan agar badan anak tumbuh dengan baik sehingga sehat dan kuat jasmaninya. Menurut Slamet (2005:48) perkembangan fisik ditujukan untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi : Kekuatan (*Strength*), Ketahanan (*Endurance*), Kecepatan (*Speed*), Kecekatan (*Agility*), Keseimbangan (*Balance*).

Sesuai dengan kurikulum TK, tujuan pendidikan anak usia dini mengembangkan berbagai potensinya baik psikis dan fisik. Pada usia TK perkembangan gerak tubuh berkembang dengan pesat, ini dapat dilihat

secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan dan banyaknya bergerak maka semakin banyak yang dapat diperoleh ketika anak terampil menguasai gerakan motoriknya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih kurang. Terlihat anak masih belum bisa mengontrol gerakan-gerakan seperti berjalan, melompat sehingga kadang menabrak teman, benda-benda bahkan saat berlari terkadang sering terjatuh. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya adalah media, metode pembelajaran yang belum mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, strategi pembelajaran guru yang belum sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa perlu melakukan penelitian peningkatan motorik kasar anak, maka peneliti merancang penelitian, dengan judul “Peningkatan kemampuan motorik kasar Anak Melalui permainan Simpai di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal
2. Perencanaan guru dalam kegiatan yang menuntut anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar belum tepat.

3. Strategi guru masih kurang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
4. Media yang digunakan kurang menarik.
5. Evaluasi guru dalam menentukan tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar belum terlihat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, didasari permasalahan pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan bermain simpai:

1. Kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B4 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.
2. Kurangnya media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B4 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “ Bagaimanakah permainan simpai dapat meningkatkan kemampuan Motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping? ”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping masih belum maksimal pengembangan kemampuan motorik kasar anak disebabkan oleh kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak menarik bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan penulis lakukan adalah melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan kemampuan motorik kasar anak.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B4 di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan bermain simpai ini adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis

Dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan- rekan guru.
- b. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kemampuan motorik kasar.

3. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.

4. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal- hal yang dapat mendukung keberhasilan putra- putrinya dalam belajar. Sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK.

H. Definisi Operasional

Kemampuan motorik kasar adalah suatu pengembangan otot-otot besar dimana saat digunakan akan mampu melakukan gerakan-gerakan yang baik, dapat mengembangkan bagian-bagian tubuh seperti bagian kaki,

pinggang dan bagian tubuh lainnya. Motorik halus juga mengembangkan kemampuan kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak.

Bermain simpai adalah bermain dengan menggunakan media yaitu simpai yang dilakukan dengan cara menggerak-gerakkan simpai di pinggang. Anak dapat memainkan simpai dengan berbagai variasi gerakan yaitu memainkan simpai sambil berjalan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, dan berjalan kesamping. Dalam permainan ini, simpai yang digunakan adalah simpai yang terbuat dari bahan plastik. Kegiatan bermain simpai dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009: 6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat.

Karakter anak usia dini menurut Sujiono (2009: 7) adalah:

- a. Egosentris
 - b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan nya sendiri.
 - c. Memiliki *curriosity* yang tinggi.
 - d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
 - e. Makhluk sosial
 - f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.

g. *The unique person*

- h. Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.
- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi dari pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- k. Daya konsentrasi yang pendek
- l. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak sekitar usia 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- n. Masa anak usia dini disebut sebagai masa “*golden age*” atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungan nya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dimana anak kaya akan fantasi, kaya konsentrasi, dan pada masa ini anak dalam masa pertumbuhan.

2. Hakikat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Pada hakikatnya perkembangan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional.

Menurut Hurlock (1978:92), menyatakan bahwa : “Pada perkembangan motorik kegiatan bermain sedikit banyak tergantung pada perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik, terutama motorik kasar, seperti berlari, melompat, meloncat, dan lain-lain. Sedangkan bermain pasif kurang begitu banyak melibatkan koordinasi motorik. Sehingga anak dengan keterampilan motorik aktif, karena ia mampu melakukan gerakan motorik yang di butuhkan pada kegiatan tersebut”.

Menurut Maxim dalam Bambang (2008:1.7) menyatakan bahwa:

“Aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkanya, atau

menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya”.

Sedangkan menurut Montessori dalam Mayke (2000 : 3) menyatakan bahwa:

“Lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangkan pembelajarannya dan belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan dengan meningkatnya keterampilan untuk anak maka akan meningkatkan pula aspek fisiologis. Kemampuan sosial emosional dan kognitif pada anak.

Menurut Zulkifli (2005:31) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Kemudian di motori dengan kerjasama antara otot, otak, dan syaraf. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “ interaktif positif” artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.

Sedangkan menurut Hurlock (1978) mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik terbagi 2 (dua) yaitu:

- a) Motorik kasar adalah gerakan yang menggerakkan seluruh anggota badan yang menggunakan banyak tenaga seperti berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya serta memerlukan tempat yang luas.
- b) Motorik halus adalah kelanjutan motorik kasar memerlukan sebagian anggota tubuh dan tidak memerlukan banyak tenaga.

Kemudian menurut Sujiono dkk (2008:13) menyatakan bahwa keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun, sebenarnya hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otaklah yang berfungsi sebagai susunan dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Kemudian Maxim yang dikutip Sujiono (2008:17) menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, Mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan perkembangan motorik kemampuan motorik anak akan terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Menurut Hildayani, dkk (2007:8.13) menjelaskan karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik perkembangan motorik

Pada anak usia 4-6 tahun, yang mulai memasuki masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal motorik kasar. Hal ini di dukung oleh adanya perkembangan pada area sensoris dan motorik di korteks yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang di inginkan anak dengan apa yang mampu dilakukan nya.

Perkembangan otot yang besar memungkinkan mereka untuk berlari atau mengendarai sepeda roda tiga. Peningkatan koordinasi mata-tangan untuk dapat menggunting, dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak di usia dini mengalami peningkatan yang pesat dalam perkembangan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus.

2) Keterampilan motorik kasar

Pada usia ini, anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir menyerupai orang dewasa. Perkembangan kemampuan motorik kasar atau kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuhnya, didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak mampu melakukan hal-hal, seperti melompat, berlari dan lain sebagainya.

3. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, juga merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan

senang hati, dan tanpa adanya paksaan dalam mengembangkan keterampilan anak, sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungan dan untuk menghadapi pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Indra (2009: 16) bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan- kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dan lingkungannya dengan cara- cara yang beragam. Bermain juga mempunyai banyak makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Para ahli mengemukakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan dan proses terus menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan. Menurut Hurlock (Kamtini dkk 2005: 47) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Seto (2004: 47) bermain adalah suatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja, bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan

menggunakan kemampuan untuk memperoleh kesenangan dirinya sendiri dan dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan yang dapat mengembangkan keterampilan anak supaya bisa menghadapi pendidikan yang lebih tinggi.

a. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi pengembangan Anak Usia Dini (AUD), menurut Hertly, Frank dan Goldenson (Moeslichatoen, 2004: 33) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Menurut Hetherington & Parke (Moeslichatoen, 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan,

mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambarnya setelah ia dewasa kelak.

Baik Piaget maupun Vygotsky (Musfiroh 2005: 37) menandakan bahwa bermain berkaitan erat dengan representasi (gambaran), yakni pada bagaimana anak menggambarkan dunia dan mengekspresikan dan kebutuhannya.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas, perkembangan fisik anak, dan juga sebagai bentuk penyesuaian diri yang dapat membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya.

Fungsi bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak untuk menghayati kehidupan sehari-hari. Ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan anak. Dan anak bisa mengenal berbagai pekerjaan contohnya petani, dokter dan polisi. Dalam kelompok teman sebaya nya, anak akan berbagi peran dan bermain drama. Situasi seperti ini akan mendorong anak bermain sebagai polisi kecil, petani yang rajin dan dokter yang baik hati.

b. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, anak dapat memperoleh pengalaman dan pembinaan hubungan dengan sesama teman, menambahkan perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Menurut Tedjasaputra (2001: 39- 49) manfaat bermain adalah:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek moral.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif.
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- h. Manfaat bermain sebagai media terapi.
- i. Manfaat bermain sebagai media intervensi.

Dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek- aspek yang ada pada diri anak. Dan anak dapat memperoleh kepuasan dari hasil bermainnya dan mampu bersosialisasi dengan orang- orang yang ada disekitarnya.

Menurut Suratno (2005: 90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang, tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain

sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastik dan lain sebagainya.

2. Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Jenis alat permainan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan buatan yang terbuat dari bahan plastik.

a. **Alat Permainan Edukatif**

Dunia anak tidak dapat lepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Tedjasaputra (2001: 81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada anak.

Menurut Tedjasaputra (2001: 81) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah;

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang 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.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain dengan simpai adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

5. Permainan Simpai

Menurut Hasan (2000 :1067) simpai adalah lingkaran atau gelang-gelang dari rotan atau logam (pengikat bingkai dan sebagainya) untuk mengeratkan atau mengangkat / menegangkan.

Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan simpai yang terbuat dari rotan, melainkan menggunakan simpai buatan pabrik yang terbuat dari bahan plastik.



Gambar 1 : Simpai

Bermain simpai adalah bermain dengan menggunakan media yaitu simpai yang dilakukan dengan cara menggerak-gerakkan simpai di pinggang. Anak dapat memainkan simpai dengan berbagai variasi gerakan yaitu memainkan simpai sambil berjalan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, dan berjalan kesamping. Melalui bermain simpai ini anak juga dapat mengenal konsep geometri dan konsep warna.

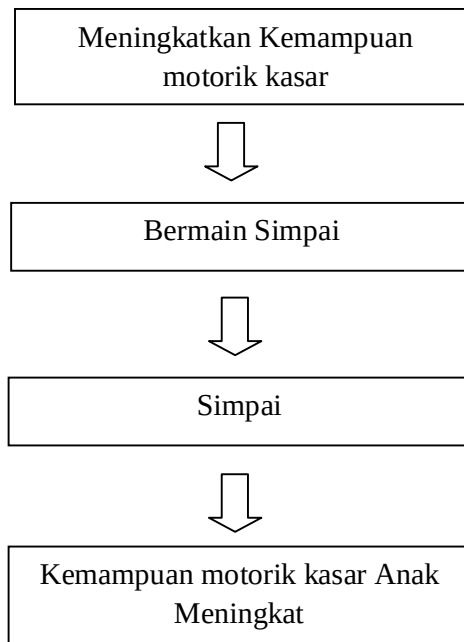
B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang sudah dilakukan tentang Perbedaan Kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Lignita Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung oleh Desfita Sari (2009), dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui 2 kegiatan permainan

loncat- loncatan dan tarian alam. Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Hubungan dari kedua penelitian ini adalah sama- sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, hanya saja pada penelitian Desfita Sari meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan loncat- loncatan dan tarian alam sedangkan peneliti meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain simpai.

C. Kerangka Konseptual

Banyak hal yang dapat dilakukan di TK untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang ada dalam diri anak salah satunya adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Kinestetik adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide- ide dan perasaan. Kemampuan motorik kasar ini perlu ditanamkan sejak usia dini. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dapat dilakukan salah satunya adalah melalui kegiatan bermain simpai. Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping kemampuan motorik kasar anak sangat rendah, ini disebabkan karena strategi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak belum terlihat dan media yang digunakan juga kurang menarik bagi anak. Peneliti berharap dengan melakukan kegiatan bermain simpai ini kemampuan motorik kasar pada anak dapat meningkat.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah permainan simpai dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara optimal

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar untuk membantu meletakkan dasar kearah pembentukan sikap, perilaku, dan pengetahuan yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan keluarga dan lingkungannya.
2. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kecerdasan *multiple intelegensi* yang ada pada anak.
3. Untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak secara optimal sebagai bekal kesuksesan hidupnya kelak tidak dapat tumbuh secara instant dan perlu dilatih sejak usia dini.
4. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui kegiatan bermain simpai.
5. Pembelajaran melalui kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B4 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

6. Alat permainan sangat penting bagi anak untuk membantu merangsang pertumbuhannya yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya.
7. Sikap positif anak- anak kelompok B4, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain simpai.
8. Tujuan dari bermain simpai ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, yang mana anak berani melakukan kegiatan dengan menggunakan simpai dengan berbagai variasi gerakan.
9. Mampu berjalan maju sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93.75%.
10. Mampu berjalan dengan berjinjit sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93,75%.
11. Mampu berjalan mundur sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 56,25% pada siklus II meningkat naikmenjadi 87,5%.
12. Mampu berjalan kesamping sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93,75%.
13. Dengan menggunakan simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II

yaitu pada siklus I nilai rata- rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 60,93% pada siklus II meningkat naik menjadi 92,18%.

B. Implikasi

Setiap anak melalui jalan yang sama pada perkembangannya, tiap langkah perkembangannya bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Begitu juga dengan kemampuan motorik kasar anak. Kita dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan suasana yang menyenangkan.

Pada kenyataannya anak menemui kesulitan disebabkan karena kurangnya media dan upaya guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam membimbing anak dalam kegiatan bermain simpai. Sedangkan imbasnya terhadap anak kelompok B4 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Saran

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

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif , kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Kepada pihak sekolah TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping hendaknya menyediakan alat- alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui metode dan media yang lain.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Alwi. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ke Tiga*. Jakarta: Depdiknas.
- Indra, Soefandi. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Moeslicathoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhyi, Faruq Mohammad. 2007. *60 Permainan Kemampuan motorik kasar*. Jakarta: Grasindo
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Saifullah, Ach dan Nine Adien Maulana. 2004. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak. (Mewujudkan Dambaan Memiliki Anak Berakal Brilian Berhati Gemilang)*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Samsudin. 2007. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Seto, Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Slamet, Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Soemiarti, Patmonodewo. 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.