

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN *SIDAPAK* DI TAMAN KANAK-KANAK
BHAYANGKARI 3 PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**MARLENI
NIM: 1107838/2011**

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

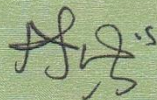
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Sidapak* di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 3 Padang
Nama : Marleni
NIM : 1107838/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2015

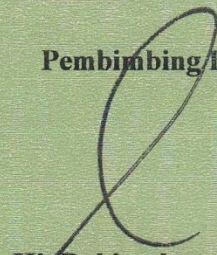
Disetujui Oleh

Pembimbing I



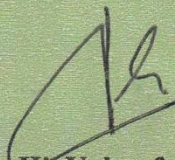
Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014 2006042 001

Pembimbing/II



Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd
NIP : 19580305 198003 2 003

Mengetahui
Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar
Anak Melalui Permainan *Sidapak* di Taman
Kanak-Kanak Bhayangkari 3 Padang

Nama : Marleni

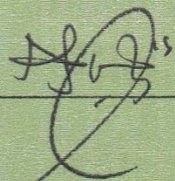
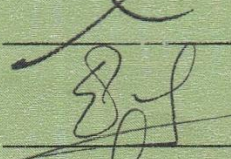
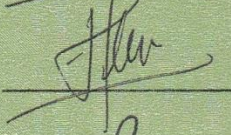
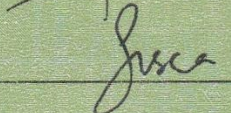
NIM : 1107838

Jurusan : Pendidikan Luar Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Nurhafizah, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Elise Muryanti, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang” adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku.

Padang, 31 Juli 2015

Yang Menyatakan,




MARLENI

2011/1107838

HATI-HATI PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur

Saya ucapkan kehadiran Allah SWT

Sera salawat dan salam untuk junjungan alam

Yakni nabi besar Muhammad SAW

Yang telah membuka hati saya

Dalam pembuatan skripsi ini

Seiring do'a dan harapan serta tujuan dan cita-citaku

Yang banyak mengiringi langkahku

Untuk pembuatan skripsi ini

Ku tetap berjuang demi cita-citaku yang mulia

Segala do'a terima kasihku kuucapkan kepada suamiku Anton Yuliawan

Betapa ku menyadari cinta dan pengorbananmu

Begitu besar tak ternilai harganya

Kau membimbing dan mengajarku agar menjadi yang terbaik

Berkat cinta dan do'a yang tulus ku dapat meraih cita-citaku

Akan ku kenangselalu perngorbanan kasih sayang dan do'a suamiku tercinta

Terima kasih kepada ibuku tercinta Syamsimar dan ayahku

Yang selalu memberi semangat dalam hidupku

Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini

Terima kasih kepada kedua anakku tersayang

Muhammad Rezky Luthfian dan Dzakiyah Novianti

Dan terima kasih kepada kedua sahabatku Mardiah. N dan Elza Yusmarta

Telah memberi do'a dan serta motivasi yang diberikan selama ini

Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini

Dan tak lupa pula kuucapkan terima kasih kepada pembimbing ku

(Ibu Nurhafizah, M.Pd dan Ibu Dra. Hj Rakimahwati, M.Pd)

Terima kasih yang sedalam-dalamnya kuucapkan semoga bimbinganmu menjadi

kesuksesan untuk masa depan dalam meraih cita-citaku

By Marseni

ABSTRAK

Marleni, 2015: “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sidapak di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 3 Padang .

Penelitian ini dilatarbelakangi dari perkembangan motorik kasar anak masih rendah hal ini terlihat dari anak belum mampu berlari dengan seimbang tanpa jatuh, anak belum mampu melompat dengan satu kaki dengan seimbang dan anak belum mampu meloncat dengan seimbang. Selain itu guru kurang kreatif menciptakan permainan yang dapat meningkatkan aktivitas motorik kasar anak dan strategi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di TK Bhayangkari

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak TK Bhayangkari 3 Padang tahun pelajaran 2012-2013 yang berjumlah 14 orang. Penelitian di lakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal dapat disimpulkan bahwa pada kondisi awal (sebelum tindakan) kemampuan motorik kasar anak belum berjalan dengan baik atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada siklus 1 Kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan baik anak dapat meloncat dengan seimbang, anak dapat melompat dengan satu kaki, anak dapat berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Penelitian dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak semakin meningkat sesuai dengan rata-rata persentase masing-masing anak dan kemampuan motorik kasar anak terlihat semakin baik dan semakin nyata hasilnya yang terlihat dari hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak meningkat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang”**. Tujuan dari penulisan peneliti ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian ini masih banyak kekurangan, namun peneliti sangat banyak mendapat bimbingan, arahan dan bantuan, yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini dengan ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nurhafizah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fak. Ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Staf pengajar dan Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
6. Ibu Lucy, S.Pd selaku Kepala TK Bhayangkari 3 yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Rekan-rekan Guru TK Bhayangkari 3 yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data.
8. Anak-anak di TK Bhayangkari 3 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Orang Tua, Suami, anak-anak tercinta serta teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a, dan dorongan maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi penelitian

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini akan lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca serta sebagai sumbang ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Padang, Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PENYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Konsep Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	14
b. Jenis Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	15
c. Tujuan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	16
4. Konsep Motorik Kasar Anak Usia Dini	16
5. Konsep Bermain	19
6. Konsep Permainan <i>Sidapak</i>	23
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis Tindakan	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Defenisi Operasional	46
F. Instrumentasi.....	46
G. Teknik Pegumpulan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
I . Indikator Keberhasilan.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskripsi Kondisi Awal	50
2. Deskripsi Siklus I.....	53
3. Deskripsi Siklus II.....	69
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan	90

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	94
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Format Observasi Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan <i>Sidapak</i>	42
Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
Tabel 4.3. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	49
Tabel 4.4. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	56
Tabel 4.5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan <i>Sidapak</i> pada Siklus I (Pertemuan I, II, III).....	60
Tabel 4.6. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama	64
Tabel 4.7: Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Karet Gelang pada Siklus II ((Pertemuan I, II, III)	80

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir	30
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2010: 16).....	34

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	47
Grafik 4.2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	51
Grafik 4.3: Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	54
Grafik 4.4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	58
Grafik 4.5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan <i>Sidapak</i> Siklus I	61
Grafik 4.6. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	65
Grafik 4.7: Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	67
Grafik 4.8: Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	68
Grafik 4.9. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	72
Grafik4.10 Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan <i>Sidapak</i> Siklus II	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran II	Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
Lampiran III	Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
Lampiran IV	Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
Lampiran V	Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
Lampiran VI	Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
Lampiran VII	Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami proses lompatan kemajuan yang luar biasa, secara fisik, emosional dan sosial. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan masa yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa standar pendidikan anak usia dini terdiri atas standar pendidikan anak usia dini terdiri atas standar tingkat pencapaian perkembangan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses, standar penilaian, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Program pembelajaran mencakup perencanaan, pendekatan dan strategi pembelajaran

serta penilaian yang disusun secara sistematis. Pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan. Program pembelajaran disusun untuk mengembangkan seluruh potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran di TK dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain untuk mengembangkan kecakapan hidup lebih lanjut. Setiap komponen pada kegiatan bermain tersebut tidak bersifat terpisah atau berdiri sendiri akan tetapi saling bergantung, berjalan teratur, berkesinambungan dan saling menunjang. Bidang pengembangan di TK terdiri dari bidang pengembangan pembentukan perilaku meliputi nilai-nilai agama, moral dan sosial emosional yang dilakukan melalui pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi bahasa, kognitif dan fisik yang dijabarkan pada capaian perkembangan dan indikator. Setiap bidang pengembangan harus dikembangkan seoptimal mungkin karena anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Apalagi anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang holistik atau menyeluruh, karena itu pemberian stimulasi pun perlu

berlangsung dalam kegiatan yang holistic agar anak dapat mencapai tugas perkembangan secara optimal.

Begitu juga halnya dengan kecardasan motorik anak, tentu saja dipengaruhi oleh aspek perkembangan yang lainnya, terutama dengan kaitan fisik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord*.

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya: kemampuan berdiri, duduk, menendang, berlari, duduk, menendang, berlari dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya: mencoret-coret, menggunting, meremas, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang... dengan optimal.

Banyaknya manfaat pengembangan fisik/motorik anak tentunya memerlukan arahan yang tepat dari para guru TK, selain dari orang tua anak-anak itu sendiri, selain itu guru di TK perlu merangsang minat anak untuk mau melakukan berbagai gerak dan keterampilan olah fisik yang kelak dapat membantu anak-anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri dan sehat. Hal ini tentunya dapat dilakukan melalui penerapan berbagai metode yang tepat yang dapat membantu pengembangan fisik/motorik anak usia dini.

Adapun bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak adalah melalui permainan sidapak. Permainan sidapak merupakan jenis permainan tradisional yang membutuhkan aktivitas fisik yang sempurna. Kegiatan ini dapat melatih motorik kasar anak terutama otot-otot kaki. Peningkatan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak.

Berdasarkan kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan saat anak memasuki lembaga TK adalah anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan serta melatih keberanian dan mengekspresikan diri serta berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media dan bahan menjadi suatu karya seni. Agar anak bisa benar-benar menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung karena salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak pada fisik.

Kenyataan di lapangan yang peneliti lihat di TK Bhayangkari 3 Alai Padang, terlihat bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah hal ini terlihat dari anak belum mampu berlari dengan seimbang tanpa jatuh, anak belum mampu melompat dengan satu kaki dengan seimbang dan anak belum mampu meloncat dengan seimbang. Selain itu guru kurang kreatif menciptakan permainan yang dapat meningkatkan aktivitas motorik kasar anak dan strategi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah.

Hal tersebut disebabkan oleh kurang bervariasinya jenis permainan yang digunakan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak dan kurangnya pengetahuan guru dalam merancang jenis permainan yang tepat untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas maka peneliti dengan judul: “Peningkatan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sidapak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang”. Melalui permainan *sidapak* ini peneliti yakin bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Bhayangkari 3 Padang sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar anak masih rendah
2. Anak belum mampu berlari dengan seimbang
3. Anak belum mampu melompat dengan seimbang
4. Guru kurang kreatif menciptakan yang dapat meningkatkan aktivitas motorik kasar anak
5. Strategi guru masih rendah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana peningkatan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di TK Bhayangkari 3 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di TK Bhayangkari.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh dari permainan *sidapak* di TK Bhayangkari 3 Padang adalah:

1. Bagi anak, dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak*
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sehingga guru profesional dalam bidangnya.
3. Bagi jurusan PG-PAUD sebagai bahan referensi bagi mahasiswa PG-PAUD.

4. Peneliti lebih lanjut untuk membekali diri agar lebih profesional dalam mendidik dan menjadi sebuah ilmu dan pengalaman pada saat peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa ini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.

Menurut NAEYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2005 :10) mengatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Sujiono (2009: 6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usi 0-8 tahun. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter ada orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan di dengarnya serta seolah- olah tak pernah berhenti belajar.

Solehuddin dalam Masitoh, dkk (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egoisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Sedangkan menurut Copple dalam Ramli (2005:68) adalah 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang

berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak, 4) pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual, 5) perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleksitas organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat bahwa karakteristik anak usia dini adalah Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egoisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman dan juga perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Pendidikan anak usia dini pada konsepnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Partini (2010: 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Soegeng (2002: 9) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Proses pendidikan anak usia dini terjadi sejak anak dalam kandungan (secara tidak langsung), masa bayi hingga anak berumur kurang dari delapan tahun.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun dan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009: 42) tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar 1) anak mampu melakukan ibadah, 2) anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh.

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Ramli (2005:3) yaitu 1) untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat

perkembangannya, 2) untuk membantu kesiapan anak dalam belajar di sekolah kelak

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi anak sebagaimana anak tersebut dapat menumbuhkembangkan pengetahuan dan membentuk anak yang berkualitas.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam proses pembelajaran, orang tua dan pendidik juga mesti memperhatikan bagaimana cara anak belajar yang ternyata juga mengalami perkembangan dan perubahan seiring bertambahnya usia. Menurut Partini (2010: 11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pertama, usia 0-1 tahun anak belajar menggunakan panca indera, kedua usia 2-3 tahun anak belajar dengan cara meniru objek-objek bergerak di sekitarnya, ketiga usia 4-6 tahun meski belum fasih, kemampuan bahasa anak sudah baik dan dapat digunakan.

Menurut Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:89) pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya,

anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik,

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah macam pendidikan dari sejak lahir sampai anak berusia 6 tahun dengan berbagai macam-macam perkembangan yang dialami anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Solehuddin (2005: 56) manfaat dari pendidikan usia dini pada prinsipnya ada lima fungsi yaitu 1) pengembangan potensi, 2) penanaman dasar-dasar aqidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, 4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Program pendidikan anak usia dini memiliki beberapa manfaat. Menurut Depdiknas (2006: 7) manfaat pendidikan anak usia dini yaitu 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak dan, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengajarkan anak sejak dini mengembangkan

semua potensi anak dan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Konsep Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Sumantri (2005: 45) perkembangan motorik sebagai suatu bidang studi yang tidak secara lepas membahas aspek motorik saja. Gerak manusia selalu berkaitan dengan aspek lain. Gerakan dipengaruhi oleh fisik dan proses psikologis yang ada didalamnya. Misalnya orang yang ukuran fisiknya pendek-kecil cenderung lebih lincah dibanding dengan orang yang tinggi dan gemuk.

Hurlock (1993:45) 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:

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

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.

b. Jenis Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Pendapat Depdiknas (2000: 25) jenis perkembangan terbagi dua yaitu “motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan koordinasi dan otot-otot besar, yang disertai dengan pengarahannya tenaga yang banyak, motorik halus adalah kebalikan dari otot-otot besar yang mempergunakan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan, lengan dan gerakannya membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Sujiono, dkk (2008: 1.12) mengemukakan bahwa: jenis motorik ada dua yaitu:

Motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian 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 tepat.

Dari pendapat di atas 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

Saputra (2005: 115) berpendapat bahwa tujuan perkembangan motorik adalah: mampu meningkatkan keterampilan, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu

menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, mampu berperilaku disiplin.

Samsudin (2008: 8) mengemukakan tentang tujuan perkembangan motorik adalah: penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak adalah: untuk meningkatkan keterampilan anak, kesehatan dan kebugaran serta menanamkan rasa percaya diri pada anak.

4. Konsep Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian

Sujiono (2008: 1.13) motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Samsudin (2008: 15) berpendapat bahwa motorik kasar adalah aktifitas dengan menggunakan otot-otot besar.

Depdiknas (2000: 25) menyatakan motorik kasar adalah “merupakan gerakan yang menggunakan koordinasi dan otot-otot besar, yang disertai dengan pengarahannya tenaga yang banyak”. Zulkifli (2006: 25) berpendapat motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerja sama antara otot, otak, dan saraf-saraf

Pendapat di atas dapat disimpulkan motorik kasar adalah suatu kemampuan yang melibatkan semua otot-otot besar yang disertai dengan pengarahannya tenaga yang banyak.

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 berpegangan dan berganti-ganti kaki
- 3) Berjalan dengan garis lurus
- 4) Berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter
- 5) Berjalan mundur dan melompat di tempat
- 6) Melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak 4 kali
- 7) Bermain dengan pola
- 8) Menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau beroda lainnya
- 9) Dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Sujiono (2008: 1.16) menyebutkan 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 ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan
- 8) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak di atas adalah: anak dapat menaiki, menuruni, berjalan lurus, dapat melakukan berdiri di

atas satu kaki, berjalan mundur, melompat dan dapat melakukan permainan. Indikator dalam penelitian ini adalah 1) anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, 2) anak mampu melompat kedepan dengan dua kaki sebanyak 4 kali, 3) anak melompat-lompat dengan kaki bergantian.

c. Tujuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan, karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Selain itu secara fisik anak juga akan terlihat lebih tinggi atau lebih besar. Salah satu kemampuan anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya.

Menurut Samsudin (2008:11) tujuan pengembangan motorik kasar anak adalah untuk penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi dan sebagian besar bagian tubuh anak, oleh karena itu biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Tujuan pengembangan motorik kasar anak menurut Sujiono (2008:2.10) adalah untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti keterampilan motorik yang dilakukannya efektif dan efisien.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004:53) bahwa: Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja, tetapi bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Menurut Hartati (2005:94) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk

mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Dari pendapat diatas bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial. Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan.

b. Tujuan Bermain

Hetherington dalam Moeslichatoen (2004:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sujiono (2009: 145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan baik dengan anak lain.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati (2005: 85-86) mengemukakan kriteria bermain yaitu 1) motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, 2) tingkah laku yang menyenangkan, 3) bersifat pura-pura, 4) bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) bermain perilaku yang lentur.

Sujiono (2009: 146) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
4. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
5. Bermain harus didominasi oleh pemain
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2008: 1.18) Manfaat bermain bagi anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Beberapa manfaat bermain bagi anak yaitu:

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

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2001:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat bermain bisa memunculkan gagasan- gagasan untuk dapat melakukan tentang cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olah raga dan menari.

6. Konsep Permainan *Sidapak*

a. Pengertian Permainan *Sidapak*

Sidapak atau engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan sebuah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak di Indonesia. Telah banyak dimainkan oleh anak-anak pada masa dahulu, bahkan sekarang ini permainan tradisional *sidapak* juga dimainkan oleh anak-anak muda.

Askalin (2013: 17) permainan *sidapak* atau engklek adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Sedangkan menurut Martini (2008) *sidapak* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah. Permainan ini berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah namun memiliki kotak-kotak. Nah kita harus loncat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak. Kita sebagai pemain memegang sebuah pecahan eternit untuk dilemparkan ke masing-masing kotak dan kemudian kita melakukan lompatan ke dalam kotak-kotak tersebut. Setelah selesai lompat ke semua kotak kita mengambil pecahan eternit tersebut kemudian dilemparkan lagi kotak selanjutnya tapi dalam melempar tidak boleh melebihi batas kotak yang telah disediakan jika kita melebihi batas kotak yang telah disediakan maka kita dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain lagi.

Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Hal yang perlu disiapkan dalam permainan ini adalah sebelum kita memulai

permainan ini adalah harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah. Menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Menurut Cahyanti (2013) *sidapak* adalah suatu permainan yang sangat mudah dan sangat menarik untuk dimainkan yang hanya membutuhkan garis kotak-kotak atau gambar sebagai medianya dan dapat dibuat di atas tanah maupun halaman depan rumah atau halaman sekolah. Sidapak mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng (disebut *gacok*) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga keseimbangan, karena saat melewati kotak-kotak yang telah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat, dan tidak boleh menyentuh garis.

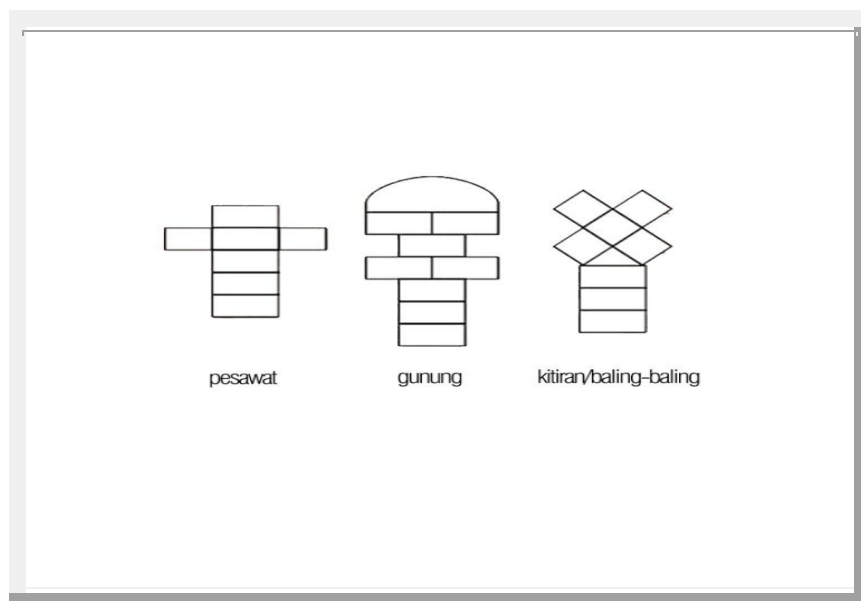
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan sidapak merupakan permainan yang menggunakan pola-pola yang unik sebagai media bermain. Pola-pola tersebut dapat berupa gambar berbentuk orang, cross/silang, ataupun roket. Untuk bermain, digunakan suatu alat yang disebut *Gacok*. Gacok dilemparkan ke dalam setiap kotak-kotak atau ruang yang ada pada media bermain tersebut. Kemudian, pemain melompat dengan satu kaki menyusuri setiap kotak tanpa boleh menginjak kotak yang berisi gacok sendiri ataupun gacok lawan. Jika seorang pemain menginjak kotak yang berisi gacok, berdiri dengan dua kaki, menginjak garis, ataupun

menginjak bagian luar kotak, maka ia dianggap mati sehingga pemain tersebut digantikan dengan pemain lain.

b. Bentuk-bentuk Permainan *Sidapak*

Adapun jenis atau bentuk *sidapak* yang telah teridentifikasi dalam Iswinarti (2010) ada 11 bentuk, yaitu *Sidapak* bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan, *Sidapak* bentuk gunung, gunungan, *Sidapak* bentuk palang merah, *Sidapak* bentuk sorok, *Sidapak* bentuk sorok (variasi lain), *Sidapak* Bulet Payung, *Sidapak* bentuk orang-orangan, *Sidapak* bentuk pa'a, *Sidapak* bentuk baling-baling, *Sidapak* bentuk TV dan *Sidapak* Bentuk Menara.

Menurut Sapri (2013) permainan *sidapak* terdiri atas beberapa jenis susunan kotak. tiga jenis yang paling sering di temui adalah *sidapak* dengan susunan kotak seperti gambar dibawah ini:



Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *sidapak* mempunyai beberapa jenis atau bentuk permainan dimana biasanya permainan *sidapak* yang sering digunakan adalah yang berupa kotak-kotak.

c. Manfaat Permainan *Sidapak*

Menurut Poedjakusuma (2013) permainan *sidapak* memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Melatih motorik kasar. Perkembangan saraf motorik kasar yang baik akan membantu anak-anak untuk lebih aktif, daya tahan tubuh lebih kuat, serta memiliki tubuh yang lentur.
- 2) Olah raga yang baik adalah yang mengandung unsure bermain. *Sidapak* juga mengajak anak untuk berolahraga sambil bermain.
- 3) menurut psikolog Ariani dalam Poedjakusuma (2013), bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar. "Dengan bermain anak-anak bisa mengenali berbagai kondisi lingkungan di sekitarnya, dan juga belajar berbagai macam hal, termasuk sosialisasi,"

Menurut Martini (2008) permainan *sidapak* mempunyai banyak manfaat antara lain:

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *sidapak* anak diharuskan melompat-lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.

- 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan *sidapak* melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka membuat barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- 6) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah
- 7) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak,
- 8) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi
- 9) Nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata,
- 10) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa permainan *sidapak* memiliki manfaat yang sangat banyak yang nantinya

akan berpengaruh pada aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan motorik kasar anak.

d. Langkah-langkah Permainan *Sidapak*

Menurut Sapri (2013) langkah-langkah permainan *sidapak* adalah:

1. Pertama kali yang harus dilakukan sebelum melakukan permainan *sidapak* adalah menggambar bidang *sidapak* terlebih dahulu.
2. Kemudian pemain harus melakukan hompimpah untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu. Hompimpah disini harus ditentukan yang berbeda pertama jalan pertama atau jalan terakhir. Tapi biasanya dalam hompimpa yang paling berbeda jalan terlebih dahulu begitu seterusnya. Hal ini dilakukan jika pemain lebih dari dua orang. Jika dua orang dilakukan suit.
3. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai gacok yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar
4. Para pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
5. Gacok dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacok yang sudah berada diatasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

6. Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacok hingga melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
7. Pemain harus menyelesaikan satu putaran
8. Selanjutnya apabila berhasil pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara, menjagling gacok dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang *sidapak* dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi di lempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang *sidapak*, apabila tepat pada salah satu bidang *sidapak* maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Dan apabila gagal pemain mengulangi kembali.
9. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

B. Penelitian yang Relevan

Yuliana (2009) dalam penelitiannya yang berjudul upaya mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan melempar gelang kemenara. Menjelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terbukti dari sebelum tindakan 24,2%, mengalami peningkatan menjadi 80%. Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama

membahas tentang motorik kasar anak. perbedaannya terdapat pada permainan yang digunakan.

Indra (2011) dalam penelitiannya berjudul peningkatan pengembangan motorik kasar anak melalui kegiatan pramuka di TK Islam Terpadu Mutiara Duri. Menjelaskan bahwa melalui kegiatan pramuka dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilihat dari sebelum tindakan 23%, mengalami peningkatan menjadi 84%. Adapun hubungannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang motorik kasar. Perbedaannya terdapat pada jenis kegiatan yang dilakukan.

Hasil dari penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan judul “Peningkatan Motorik Kasar Anak melalui Permainan *Sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, indikator penelitian dan subjek yang diteliti, sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan motorik kasar anak.

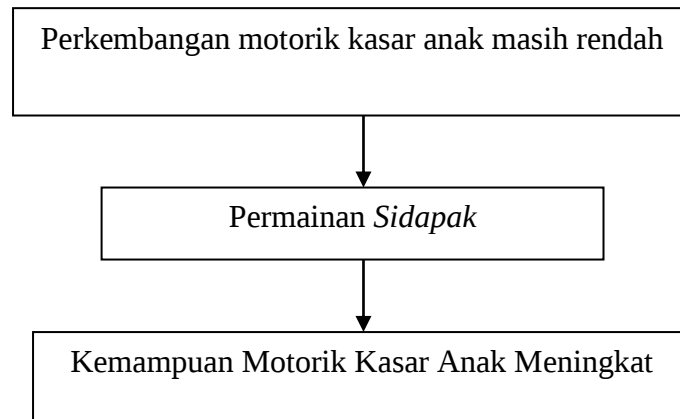
C. Kerangka Berfikir

Kurang berkembangnya tingkat kebugaran fisik anak pada satuan pendidikan di TK Bhayangkari 3 Padang menjadi indikasi rendahnya mutu hasil pembelajaran tentang pengembangan fisik anak. *sidapak* adalah suatu permainan yang sangat mudah dan sangat menarik untuk dimainkan yang hanya membutuhkan garis kotak-kotak atau gambar sebagai medianya dan dapat dibuat di atas tanah maupun halaman depan rumah atau halaman sekolah. *Sidapak* mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng (disebut

gacok) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga keseimbangan, karena saat melewati kotak-kotak yang telah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat, dan tidak boleh menyentuh garis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *sidapak* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. adapun tujuan dari permainan *sidapak* yang dilaksanakan di TK Bhayangkari 3 Padang ini adalah agar kemampuan jasmani atau motorik kasar anak berkembang dengan baik.

Lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :



Bagan 1. **Kerangka Berfikir**

D. Hipotesis Tindakan

Terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pemikiran yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *sidapak* di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang

1. Melalui permainan *sidapak* kemampuan motorik kasar anak meningkat di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang.
2. Kemampuan motorik kasar anak meningkat sesuai dengan indikator yaitu anak dapat meloncat dengan seimbang, anak dapat meloncat dengan satu kaki, anak dapat berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh meningkat dari siklus I ke siklus II.
3. Motorik kasar anak meningkat hal ini terlihat dari rata-rata persentase kemampuan anak meningkat dibandingkan dengan kondisi awal, tetapi masih ada anak yang kemampuan motorik kasarnya masih rendah, tetapi pada siklus II kemampuan anak semakin meningkat hampir semua anak mampu melakukan kegiatan permainan *sidapak* dengan baik dan benar. Hal membuktikan bahwa permainan *sidapak* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan *sidapak* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

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:

1. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan *sidapak* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Kepada Kepala Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat lebih ditingkatkan lagi

3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan motorik kasar anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Andi Offset
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang Universitas Negeri Padang
- Cahyanti. 2013. <http://permainan-engklek/>. Online. Diakses 25 November 2013
- Depdiknas. 2000. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2007. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, P. Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. 2010. *Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gramedia
- Martini. 2008. <http://martini-pgsdum.blogspot.com/2008/06/permainan-engklek.html>. Online. Diakses tanggal 1 Oktober 2013
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolalu, BEF. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Modul Universitas Terbuka Depdiknas.
- Novan Ardy Wiyani, Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Poedjakusuma, Alie. 2013. <http://permainananaknagari/anak-bawang/>. Online. Diakses 1 Oktober 2013
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Fajar Interpratama
- Saputra, Ruyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTK DKPT
- Sapri. 2013. <http://permainan-tradisional/>. Online. Diakses 25 November 2013
- Seto, Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Soegeng, Santoso. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan Anak Usia Dini
- Solehuddin. 2005. *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: CV. Andira
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik/Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani, Yuliany. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grassindo.
- Undang–Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wardhani, Igak. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka