

**PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MEMANJAT,
BERGANTUNG, DAN BERAYUN DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA
KECAMATAN KUBUNG KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
YESSY
NIM 59469/2010

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

ABSTRAK

Yessy. 2012. “Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok”. *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, seperti anak tidak seimbang dalam berjalan, tangan anak tidak kuat dalam memegang, dan tangan anak kaku dalam menangkap bola. Hal ini disebabkan kurangnya permainan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Tujuan penelitian ini adalah melalui permainan memanjat, bergantung dan berayun diharapkan menjadi salah satu alternatif permainan yang disenangi anak dan dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Data diperoleh dari hasil observasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I kemampuan motorik kasar anak pada umumnya masih terlihat belum mampu sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II kemampuan motorik anak lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan memanjat, bergantung dan berayun dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa permainan memanjat, bergantung dan berayun dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2012

Yang menyatakan

YESSY

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun di Taman Kanak Kanak Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

Nama : Yessy

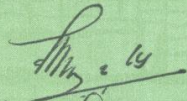
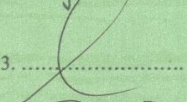
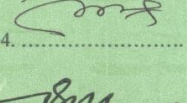
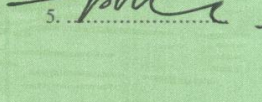
NIM : 59469/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd. NIP. 19570502 198603 2 003	 1.
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd. NIP. 19610812 198803 2 001	 2.
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd. NIP. 19580305 198003 2 003	 3.
4. Anggota	: Drs. Amril Amir, M. Pd. NIP. 19620607 198703 1 004	 4.
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana NIP. 19750503 200912 1 001	 5.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah *rabbil'alamin*, puji dan syukur senantiasa peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam tak lupa peneliti sampaikan kepada uswah hasanah Rasulullah Muhammad SAW. sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi dengan judul **”Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung dan Berayun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok”**.

Penyelesaian skripsi ini karena adanya bimbingan, bantuan serta kerja sama dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG PAUD
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua, Papa Busra M. Kayo dan mama Djusmaniar yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

7. Suami tercinta Faisal Chandra dan kedua anak tersayang Filza Shafana dan Faiz Khairul Anam yang menjadi motivasi dan pemacu semangat peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
8. Ibu Lasmayeni, S.Pd selaku kepala TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman kolaborasi Ibu Turiani, A. Ma yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini
10. Anak didik TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
11. Teman-teman Seangkatan, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Desember 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
d. Manfaat Pendidikan anak Usia Dini.....	17
3. Motorik.....	18
a. Pengertian Motorik Kasar	18
b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar.....	19
c. Karakteristik Motorik Kasar	20
d. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar.....	24
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	25
4. Bermain bagi Anak Usia Dini	27
a. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini	27
b. Tujuan Bermain bagi Anak Usia Dini.....	30

c. Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini	32
d. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini.....	34
5. Alat Permainan bagi Anak Usia Dini.....	38
a. Pengertian Alat Permainan bagi Anak Usia Dini.....	38
b. Tujuan Alat Permainan bagi Anak Usia Dini	40
c. Karakteristik Alat Permainan bagi Anak Usia Dini.....	41
d. Manfaat Alat Permainan bagi Anak Usia Dini	43
6. Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun	44
7. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui permainan memanjat, bergantung dan berayun.. ...	46
B. Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Konseptual	49
D. Hipotesis	50
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Subjek Penelitian.....	51
C. Prosedur Penelitian.....	52
1. Kondisi Awal	53
2. Siklus I	53
3. Siklus II.....	59
D. Instrumentasi	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	65
1. Observasi.....	65
2. Wawancara	66
3. Dokumentasi	67
F. Teknik Analisis Data.....	66
G. Indikator Keberhasilan	67
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	68
A. Deskripsi Data.....	68
1. Kondisi Awal	68
2. Deskripsi Siklus I.....	70
3. Deskripsi Siklus II.....	96
B. Analisis Data	119
1. Siklus I	119
2. Siklus II	121
C. Pembahasan.....	123
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	127
B. Implikasi.....	128
C. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	50
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Format Observasi	66
3.2 Format Wawancara	67
4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	68
4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan I	73
4.3 Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan I	76
4.4 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan II	80
4.5 Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan II	83
4.6 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan III	87
4.7 Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan III	91
4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan I, II dan III	93
4.9 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II Pertemuan I	99
4.10 Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan I	102
4.11 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II Pertemuan II	106
4.12 Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan II	109
4.13 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II Pertemuan III	112
4.14 Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan III	115
4.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan I, II dan III	117

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
4.1	Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	69
4.2	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan I	75
4.3	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan II.....	82
4.4	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan III	90
4.5	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan I	101
4.6	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan II.....	108
4.7	Hasil Obeservasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan III	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian.....	130
Lampiran 2	Foto Dokumentasi Penelitian	137
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang berada di Taman Kanak-kanak (TK) berada dalam rentangan usia dini yaitu anak yang berusia empat hingga enam tahun. Tahapan perkembangan anak berada pada tahap transisi antara dua tahapan perkembangan yakni tahap perkembangan masa bayi dan tahap perkembangan masa kanak-kanak. Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan di didik secara baik dan benar.

Mengingat masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan otak anak maka pada masa ini ia membutuhkan banyak stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka hubungan koneksi antar saraf akan semakin banyak. Artinya, anak akan semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasinya adalah bermain. Bermain merupakan cara untuk mengeskpresikan perasaan dan emosi yang lebih cepat dibandingkan menyampaikan ekspresi secara verbal. Oleh karenanya kegiatan bermain bagi anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini.

Pendidikan bagi anak usia dini di Indonesia saat ini sedang menjadi sorotan masyarakat, karena pendidikan pada anak usia dini sebagai tempat

awal pertama anak belajar berbagai kemampuan dasar sebagai bekal untuk mengembangkan kehidupan, baik pribadinya sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga negara. Kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang anak usia dini bukan saja memperkenalkan dan mempersiapkan dirinya untuk belajar seperti mengenal huruf, berhitung, akan tetapi juga kemampuan secara intelektualnya, kepribadian dan lingkup sosial anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Sementara itu Fasli jalal menyatakan bahwa tujuan Pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak.

Pengembangan kemampuan otak memang merupakan fokus kegiatan pembelajaran, akan tetapi suatu hal yang perlu diingat bahwa kemampuan lain seperti perkembangan kognitif, bahasa, nilai-nilai moral, sosial emosional dan perkembangan fisik baik motorik halus maupun motorik kasar juga harus diperhatikan, karena seluruhnya akan memberikan daya dukung yang sama terhadap pengembangan kemampuan otak tersebut.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Anak usia Taman Kanak-Kanak pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap

tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku Taman Kanak-kanak belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku sekolah dasar. Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang mantap perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata adegan pembelajaran. dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Melalui pemberian gerak dasar motorik anak khususnya motorik kasar juga diharapkan menemukan suatu makna yang sangat penting dalam kehidupannya. Berdasarkan observasi di lapangan, kurang optimalnya motorik kasar anak seperti anak tidak seimbang dalam berjalan, tangan anak tidak kuat dalam memegang, dan tangan anak kaku dalam menangkap bola. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian dan pemahaman guru akan pentingnya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, guru belum mampu menciptakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan permainan yang digunakan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak belum variatif, alat permainan yang digunakan masih monoton dan belum bervariasi.

Sehubungan dengan hal di atas bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan serta diperlukan suatu upaya yang efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu melalui permainan memanjat, bergantung, dan berayun. Merupakan suatu kajian yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun Di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok "**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya motorik kasar anak seperti : anak tidak seimbang dalam berjalan, tangan anak tidak kuat dalam memegang, dan tangan anak kaku dalam menangkap bola.
2. Perhatian dan pemahaman guru terhadap pentingnya motorik kasar anak masih kurang
3. Guru belum mampu menciptakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak
4. Kegiatan permainan dalam meningkatkan motorik kasar anak belum variatif
5. Alat permainan yang digunakan monoton dan belum bervariasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat dibatasi masalah tersebut yaitu kurang optimalnya motorik kasar anak di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah permainan memanjat, bergantung, dan berayun dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok ? ”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka peneliti merancang pemecahan masalah yang berkaitan dengan motorik kasar anak yaitu melalui permainan memanjat, bergantung, dan berayun. Permainan memanjat, bergantung, dan berayun yang direncanakan adalah anak menaiki dan menuruni tangga dan berpegangan pada kedua tangan di atas serta badan bergerak kedepan dan kebelakang. Permainan memanjat, bergantung, dan berayun dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rancangan pemecahan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan memanjat, bergantung, dan berayun di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh wawasan melalui implementasi aktivitas bermain. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait di bawah ini:

1. Bagi anak

Permainan ini diharapkan menjadi salah satu alternatif permainan yang disenangi anak dan dapat meningkatkan motorik kasar anak

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh guru dalam membantu menanggulangi berbagai permasalahan anak yang berkaitan dengan motorik kasar anak

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan bahan masukan dalam rangka menindak lanjuti penelitian dalam lingkup yang lebih luas

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan motorik kasar anak.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berguna sebagai bahan rujukan dalam menindak lanjuti penelitian selanjutnya

6. Bagi Masyarakat

Anak adalah bagian dari masyarakat, sehingga hasil penelitian ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

H. Definisi Operasional

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah motorik kasar dan permainan memanjat, bergantung, dan berayun. Variabel-variabel diatas penting untuk didefinisikan atau diberi penjelasan agar tidak terjadi pemahaman yang keliru dari maksud yang dikehendaki oleh peneliti.

1. Motorik kasar adalah kemampuan untuk beraktifitas dengan menggunakan otot besar dalam menggerakkan anggota badan, kaki dan tangan.
2. Permainan memanjat, bergantung, dan berayun adalah menaiki dan menuruni tangga dan berpegangan pada kedua tangan di atas serta badan bergerak kedepan dan kebelakang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut NAEYC dalam Aisyah (2008:1.3) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Menurut Zaman (2007:1.5) Anak usia dini adalah individu yang unik (*a unique person*) yang memiliki kekhasan tersendiri, di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Semua yang dijelaskan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang tumbuh kembang, tumbuh kembang ini tidak terjadi secara otomatis tetapi sangat ditentukan oleh rangsangan yang diberikan dan aktivitas yang dilakukan oleh anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Beberapa Karakteristik anak usia dini menurut Hartati dalam Aisyah (2008:1.4) adalah:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya.

2) Merupakan pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing.

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi tau imajinasinya saja.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.pada perkembangan otak misalnya terjadi proses

pertumbuhan otak yang sangat cepat pada dua tahun pertama usia anak.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris berasal dari kata ego dan sentries. Ego artinya aku sentries artinya pusat. Jadi egosentris artinya berpusat pada aku. Artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Seringkali kita saksikan bahwa anak usia dini cepat sekali berpindah dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lain. anak usia ini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain.

Karakteristik anak usia dini menurut Masitoh, dkk (2009:1.14) yaitu:

1) Anak bersifat unik

Masing-masing anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan masing-masing

2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan

Prilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli, tidak ditutup-tutupi.

3) Bersifat aktif dan energik

Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.

4) Anak itu egosentris

Dengan sifatnya yang egosentris ia lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

5) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

7) Anak umumnya kaya dengan fantasi

8) Anak masih mudah frustrasi

9) Kurang pertimbangan dalam bertindak

10) Memiliki daya perhatian yang pendek.

Menurut beberapa karakteristik anak usia dini yang telah dijelaskan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, suka berfantasi dan berimajinasi serta memiliki sifat egosentris sebagai bagian dari makhluk sosial.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan

dasar ke beberapa arah seperti pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi dan spiritual) serta Sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama).

Pendidikan anak usia dini menurut Hasan (2009:15) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dalam Aisyah (2008:1.3) menegaskan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menyikapi perkembangan anak usia dini, perlu adanya suatu program pendidikan yang didisain sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengar, seolah-olah tak berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa potensial untuk belajar.

Menurut Suyanto (2005:3), “Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa”. Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Betapa bahagianya orang tua yang membuat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan, keluarga, masyarakat maupun karir.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

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

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini menurut Soegeng Santoso (2009:2.18) adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Sementara Menurut Suyanto (2005:5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa”. Sejalan dengan Suyanto, Masitoh (2009:1.8) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat di atas Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa

dewasa, sedangkan tujuan penyertanya yaitu untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Beberapa karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:25) adalah:

- 1) Menciptakan suasana yang aman, nyaman, bersih dan menarik
- 2) Pembelajaran berpusat pada anak dan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong kreativitas siswa serta kemandirian
- 3) Sesuai dengan tahap pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak serta kebutuhan dan kepentingan terbaik anak
- 4) Memperhatikan perbedaan bakat, minat, dan kemampuan masing-masing anak
- 5) Mengintegrasikan kebutuhan anak terhadap kesehatan, gizi, stimulasi psikososial, dan memperhatikan latar belakang ekonomi, sosial dan budaya anak
- 6) Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode dan alat bermain yang tepat dan bervariasi, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada dilingkungan
- 7) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan
- 8) Pemilihan teknik dan alat penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan

- 9) Kegiatan yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Sesuai dengan karakteristik dan cara belajar anak, maka menurut Samsudin (2008:29) Pendidikan Anak Usia Dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain
- 2) Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak
- 3) Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak
- 4) Pembelajaran berpusat pada anak
- 5) Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik
- 6) Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)
- 7) Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup
- 8) Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif
- 9) Pembelajaran yang demokratis
- 10) Pembelajaran yang bermakna

Beberapa uraian mengenai karakteristik pendidikan anak usia dini di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan layak bagi anak. Karena latar belakang anak yang unik dan berbeda maka pemilihan metode dan alat permainan yang digunakan juga harus inspiratif sehingga kegiatan belajar menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2003:144) yaitu:

- 1) Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya
- 2) Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya
- 3) Membantu anak untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya
- 4) Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya
- 5) Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu
- 6) Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah
- 7) Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan kecerdasan, fisik dan inderanya

Menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010:4) menjelaskan manfaat pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap

perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan sekolah dan masyarakat sekitar anak.

3. Motorik

a. Pengertian Motorik Kasar

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Motorik kasar menurut Sujiono (2009:12.3) adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti otot lengan, kaki, dan leher. Ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar yaitu gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar seperti : otot kaki, lengan, punggung, dan lain-lain. Pada lima tahun pertama kehidupan anak, motorik kasar inilah lebih dominan berkembang.

Motorik anak seperti halnya perkembangan motorik pada umumnya berkembang sejalan dengan penambahan usia dan kematangan saraf serta otot-otot anak. Tetapi tentu saja peranan lingkungan dalam hal ini perangsangan dan kesempatan tidak bisa

diabaikan. Menurut Aisyah (2008:4.42) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis dalam Sujiono (2009:1.13) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian dan sebagainya.

Kesimpulan dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan pada masa usia dini, yang perkembangannya sejalan dengan pertambahan usia. Stimulasi motorik kasar dapat dilakukan melalui bermain seperti meloncat, memanjat dan berjalan.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

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 (2009:2.10) 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.

c. Karakteristik Motorik Kasar

Karakteristik dilihat dari aspek perkembangan motorik anak usia dini dapat diidentifikasi sebagai berikut. Aspek perkembangan psikomotorik: pertumbuhan fisik telah mencapai kematangan, anak mampu mengontrol tubuh dan keseimbangan, melakukan berbagai aktivitas dan keterampilan fisik yang berhubungan dengan berbagai

variasi memegang benda dan berjalan, membaca, duduk dan mendengarkan dalam periode yang tidak begitu lama.

Motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar seperti : otot kaki, lengan, punggung, dan lain-lain. Pada lima tahun pertama kehidupan anak, motorik kasar inilah lebih dominan berkembang. Motorik anak seperti halnya perkembangan motorik pada umumnya berkembang sejalan dengan penambahan usia dan kematangan saraf serta otot-otot anak. Tetapi tentu saja peranan lingkungan dalam hal ini perangsangan dan kesempatan tidak bisa diabaikan.

Berikut ini beberapa Karakteristik Motorik kasar anak menurut Hildayani (2008:8.13) yaitu:

1) Perkembangan Fisik

Anak usia 4-6 tahun berada pada masa perkembangan masa kanak-kanak awal yang secara teori dimulai dari usia 3 tahun. Selama usia ini pertumbuhan fisik mereka meningkat, akan tetapi dalam hal pertumbuhan tinggi dan berat badan melambat tidak secepat pertumbuhan pada masa bayi. Perbedaan jenis kelamin terlihat di antara anak laki-laki dan perempuan pada tinggi dan berat badannya. Anak laki-laki memiliki otot dan tulang yang lebih besar sehingga tampak lebih berat dan lebih tinggi bila dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Perkembangan Motorik

Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi, mereka dapat membuat tubuh melakukan apa yang mereka inginkan. Hal ini didukung oleh adanya perkembangan pada area sensoris dan motorik di korteks yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik diantara apa yang diinginkan anak dengan apa yang mampu dilakukannya. Perkembangan otot yang besar memungkinkan mereka untuk berlari, dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak di usia ini mengalami peningkatan yang pesat dalam perkembangan motoriknya.

3) Keterampilan Motorik kasar

Pada usia dini anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir menyerupai orang dewasa. Perkembangan kemampuan motorik kasar didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak mampu melakukan hal-hal seperti melompat, memanjat, berlari menaiki sepeda roda tiga, ia bahkan sudah memiliki kekuatan otot untuk melakukan hal-hal yang lebih menantang seperti jungkir balik.

Secara umum perkembangan fisik dan motorik pada masa *early childhood* menurut Hildayani (2008:814) adalah sebagai berikut:

- 1) Pertumbuhan tubuh meningkat. Anak menjadi lebih ramping dan meninggi, penampilan seperti orang dewasa secara struktur pertumbuhan.

- 2) Kemampuan persepsi motor meningkat. Anak tampak aktif dan energik, mereka lebih suka berlari daripada berjalan
- 3) Muncul masalah pada selera makan dan jadwal tidur
- 4) Mulai menentukan penggunaan tangan dominan
- 5) Fungsi tubuh menjadi teratur, sudah bias mengontrol buang air besar dan kecil
- 6) Keterampilan motorik kasar meningkat

Karakteristik motorik kasar menurut Aisyah (2008:4.40)

sebagai berikut:

- 1) Perkembangan bergantung pada kematangan otot dan saraf
Gerak trampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang optimal
- 2) Keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang
Sebelum sistim saraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk melatih gerakan trampil bagi anak akan sia-sia
- 3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan
Perkembangan sebelumnya melandasi perkembangan berikutnya
- 4) Perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan
- 5) Perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik
Setiap individu memiliki laju pertumbuhan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik kasar anak terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan

motorik dan keterampilan motorik kasar. Perkembangan bergantung pada kematangan otot dan saraf serta berbeda pada setiap individu.

d. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung dan berayun serta melempar, menangkap serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada anak usia dini sangat menyenangkan kegiatan yang menantang baginya.

Pencapaian fisik utama bagi anak dalam pendidikan anak usia dini adalah peningkatan kendali atas otot atau aktivitas motorik kasar. Perkembangan setiap anak berbeda setiap individu, ada yang perkembangan motoriknya sangat baik, ada juga yang tidak baik, seperti seorang atlet motoriknya sangat baik dan ada juga anak yang memiliki keterbatasan fisik.

Menurut Hildayani (2008:2.1) banyaknya manfaat pengembangan fisik/motorik anak tentunya memerlukan arahan dan bimbingan dari pendidik. seorang pendidik perlu merangsang minat anak untuk mau melakukan gerak dan olah fisik yang kelak dapat membantu anak-anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri dan sehat.

Manfaat pengembangan motorik kasar menurut Aisyah (2008:4.43) adalah:

- 1) Pada saat berkembangnya keterampilan motorik meningkat pula tingkat kecerdasan, akurasi, kekuatan dan efisiensi gerakan
- 2) Kestabilan anak membaik dengan bertambahnya umur, namun pada usia berapa tingkat kestabilan paling baik tidak dapat ditentukan

Kesimpulan dari beberapa uraian di atas bahwa kegiatan fisik tersebut sangat penting bagi anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan serta upaya mengontrol dan mengekspresikan kekuatan fisik. Keterlibatan dalam aktivitas fisik mendorong pertumbuhan rasa aman, memperoleh tempat dalam kelompok teman sebaya dan konsep diri yang positif. Aktivitas fisik merupakan hal utama bagi pertumbuhan kognitif secara baik. Anak membutuhkan kegiatan fisik untuk membantu tingkat kestabilan anak

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi perkembangan Motorik Kasar

Berikut ini beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak secara umum menurut Sukamti (2007:3):

- 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan
- 2) Semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak
- 3) Kondisi pralahir yang menyenangkan terutama gizi mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir.
- 4) Kelahiran yang sukar apabila ada kerusakan otak akan memperlambat perkembangan motorik

- 5) Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan akan mempercepat perkembangan motorik Anak yang IQ tinggi perkembangannya lebih cepat dibanding IQ normal atau di bawah normal
- 6) Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik
- 7) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik
- 8) Rangsangan dan dorongan dari orang tua, kecenderungan anak yang lahir pertama lebih baik daripada anak yang lahir kemudian
- 9) Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik.
- 10) Cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik
- 11) Perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi

Menurut Aisyah (2008:4.43) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar adalah :

- 1) Kesiapan Belajar
- 2) Kesempatan belajar
- 3) Kesempatan berpraktik
- 4) Model yang baik
- 5) Bimbingan
- 6) Motivasi

- 7) Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu
- 8) Keterampilan sebaiknya dipelajari satu persatu

Penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa sifat dasar genetik, kondisi lahir, kesehatan dan kondisi fisik sangat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Faktor kesiapan, kesempatan, bimbingan dan motivasi juga merupakan factor penting dalam perkembangan motorik kasar anak.

4. Bermain bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain menurut Montolalu (2009:1.3) mempunyai arti sebagai berikut:

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- 2) Anak akan menemukan dirinya yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya
- 3) Memberikan peluang kepada anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik
- 5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan tersebut tidak mungkin jika anak berada dalam kondisi tertekan. Sekali anak mencoba memadukan perilaku baru, mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya.

Melalui aktivitas bermain maka proses belajar menjadi lebih alami, hangat dan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik kegiatan anak usia dini. Anak pada usia dini ini memperoleh bantuan untuk meningkatkan pencapaian tugas perkembangan dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Dimensi aktivitas bermain membuat anak terlibat langsung dalam berbagai permasalahan/proses membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bermain membuat anak mempelajari sesuatu tidak hanya dari sisi kognitif/pengetahuan saja akan tetapi juga secara mental dan dihayati sebagai sesuatu perubahan yang diinginkan oleh anak untuk perkembangan diri. Sebagai contoh kegiatan bermain permainan tradisional seperti benteng-bentengan atau ular naga bukan hanya pemahaman terhadap aturan juga mengandalkan aktifitas gerak badan dan tindakan lain sehingga anak tersebut bergerak dengan lebih dinamis dan dapat memahami aturan dalam permainan tersebut,

sehingga hasilnya terhadap perkembangan tubuhnya terutama kemampuan geraknya menjadi lebih baik dan juga tingkat kesegaran jasmaninya dapat lebih meningkat lagi.

Pada dimensi suasana, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Suasana yang tercipta dari perasaan yang menyenangkan tersebut secara psikologis membuat anak lebih terbuka dan siap untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan tanpa beban. Motivasi intrinsik akan muncul karena harapan untuk memperoleh kesenangan bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupannya.

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang serius akan tetapi mengasyikkan. Bermain bagi anak merupakan media untuk mencoba sesuatu yang bukan saja dalam fantasinya tetapi juga sesuatu yang nyata. Bermain memiliki berbagai arti, seperti yang diungkapkan oleh Semiawan (2008:16) yakni sebagai berikut:

- 1) Pada permulaan, bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk berjalan sendiri, naik sepeda sendiri atau berenang ataupun meloncat. Betapapun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- 2) Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan

keterampilannya yang lebih kompleks melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

- 3) Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (vehicle) untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada kala mereka menjadi remaja.

Menurut Hurlock (1978:320) menjelaskan bahwa 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.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum. Pada saat bermain, anak secara spontan menggunakan kemampuan memaknai objek yang dia tahu, menggunakan atau merekayasa pengetahuannya itu, dan manakala anak tidak tahu maka anak akan bertanya-tanya dengan penuh perhatian. Melalui bermain anak mencapai definisi fungsional dari suatu konsep atau objek dan memperoleh kemampuan pemikiran baik secara lisan maupun tulisan.

b. Tujuan Bermain

Mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Permainan adalah salah satunya, yang justru kerap

disepelekan orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi, serta pemahaman. Masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan otak anak. Pada masa itu, ia membutuhkan banyak stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka hubungan koneksi antar saraf akan semakin banyak. Artinya, anak akan semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasinya adalah bermain. Bermain merupakan cara untuk mengeskpresikan perasaan dan emosi yang lebih cepat dibandingkan menyampaikan ekspresi secara verbal. Oleh karenanya kegiatan bermain bagi anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini.

Sementara Menurut Arnaud, dalam Musthafa (2008:37) menyatakan bahwa tujuan bermain dapat memerankan sedikitnya sembilan fungsi dalam proses edukatif:

- 1) Sebagai pendorong dan pengatur belajar kognitif
- 2) Sebagai pengurang ketegangan dan pereda pergolakan emosi
- 3) Sebagai cara mengurangi egosentrisme
- 4) Sebagai cara menyiapkan anak-anak untuk dapat menerima sifat
- 5) Sebagai pelepas energi yang vital bagi perkembangan fisik anak
- 6) Sebagai medium kegiatan eksplorasi dan ajang coba-coba
- 7) Sebagai cara berlatih pemecahan masalah
- 8) Sebagai wahana ekspresi diri

- 9) Sebagai medium untuk memampukan anak untuk mengorganisasikan berbagai pengalaman yang berbeda-beda, memahami dan mengintegrasikan pelbagai pengalaman tersebut, dan menyimpannya untuk digabungkan dengan berbagai khasanah prototipe pengetahuan yang telah dimiliki anak itu.

Menurut Adriana(2012:74) Tujuan bermain bagi anak usia dini adalah:

- 1) Menyalurkan emosi atau perasaan anak
- 2) Mengembangkan keterampilan berbahasa
- 3) Melatih motorik kasar dan motorik halus
- 4) Mengembangkan kecerdasan
- 5) Melatih kerja sama mata dengan tangan
- 6) Melatih daya imajinasi

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa melalui kegiatan bermain dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnya sesuatu kodrat anak dan merupakan cara anak untuk belajar. Pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar melalui kegiatan bermain.

c. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain anak Menurut Montolalu (2009:2.4) adalah:

1) Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang, sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain.

2) Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau *stress*. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di taman kanak-kanak disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.

4) Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Karakteristik bermain bagi anak usia dini menurut Hildayani (2008:4.3) adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan
- 2) Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat
- 3) Kegiatan yang dilakukan atas prakarsa anak, dipacu oleh anak dan mengikuti gaya anak

Berdasarkan karakteristik bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan yang dilakukan secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai.

d. Manfaat Bermain

Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan. Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, emosional dan moral

permainan menurut Montolalu (2009:1.19) juga bermanfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan:

1) Bermain memicu kreatifitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

TK memberi peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi

4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Dengan mengembangkan empati anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain.

5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra

Kelima panca indra merupakan alat-alat vital yang perlu di asah sejak anak masih bayi

6) Bermain sebagai media terapi

Anak menggunakan bermain sebagai sebagai salah satu cara mengatasi masalah konflik dan kecemasannya.

7) Bermain itu melakukan penemuan

Ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

Tedjasaputra (2007:38) menyebutkan dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. manfaat itu yaitu :

1) Untuk perkembangan aspek fisik.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus.

Keterampilan-keterampilan anak dibawah usia 5 tahun dapat dirangsang keterampilan motoriknya dengan permainan, anak akan belajar menggenggam, melipat, dan membentuk sesuatu dengan tangannya.

3) Untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbinai dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar

bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan dan kekurangan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

5) Untuk perkembangan aspek kognisi

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (Daya Cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

7) Mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya.

8) Pemanfaatan sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain

9) Pemanfaatan sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Pengertian alat permainan menurut Zaman (2007:6.3) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan nalurinya. Clare dalam Montolalu (2009:5.3) mengungkapkan bahwa keberhasilan pelaksanaan program untuk pendidikan di TK sangat tergantung dari cara pengaturan lingkungan belajar dan bermain serta penggunaan alat permainan baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Alat permainan pada khususnya dan sumber belajar pada umumnya harus rapi, menarik dan dengan efisiensi yang tinggi sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

Begitu juga dengan peralatan yang akan dipergunakan menurut Nasriah (2006:32) sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal:

- 1) Harus sesuai dengan taraf perkembangan anak
- 2) Merangsang seluruh indra anak dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 3) Dapat dimainkan dengan berbagai variasi
- 4) Tahan lama
- 5) Merangsang partisipasi aktif dari anak, ia bukan sekedar pengamat yang pasif
- 6) Secara estetis menarik
- 7) Tidak berbahaya/aman

Menurut Depdiknas (2003:128) pengertian alat permainan yaitu semua benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa alat permainan yaitu semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan sebaiknya harus sesuai dengan taraf perkembangan anak dan aman bagi anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di TK karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Tujuan alat permainan menurut Depdiknas (2003:128) adalah:

- 1) Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan perkembangan anak
- 2) Memperjelas dalam memperagakan konsep, ide, atau pengertian tertentu
- 3) Memenuhi keingintahuan anak
- 4) Memberikan kesempatan kepada anak berlatih memecahkan masalah
- 5) Mengaktifkan semua panca indera anak
- 6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
- 7) Mengembangkan kemandirian kepada anak
- 8) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Guru sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di TK karena alat permainan yang dirancang

dengan baik akan lebih menarik anak dari pada alat permainan yang tidak di desain dengan baik. Anak TK biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit dan bewarna terang.

Tujuan alat permainan menurut Zaman (2007:7.15) adalah:

- 1) Untuk membantu dan mendukung Proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas
- 2) Untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- 3) Untuk member kesempatan kepada anak TK untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
- 4) Memberi kesempatan kepada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa alat permainan bagi anak usia dini sangat penting karena disamping anak mulai belajarnya dari hal-hal yang kongrit, tersedianya alat permainan memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi dasar pembiasaan untuk kehidupan dikemudian hari serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya.

c. Karakteristik Alat Permainan

Kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat digunakan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain dan ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar lingkungan anak.

Lebih jauh lagi Karakteristik alat permainan anak TK menurut Zaman (2007:6.3) adalah:

- 1) Ditujukan untuk anak usia Taman Kanak-kanak
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Sejalan dengan pendapat di atas Nasriah (2006:32) mengemukakan beberapa karakteristik alat permainan yaitu:

- 1) Harus sesuai dengan taraf perkembangan anak
- 2) Merangsang seluruh indera anak dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 3) Dapat dimainkan dengan berbagai variasi
- 4) Tahan lama

- 5) Merangsang partisipasi aktif dari anak, ia bukan sekedar pengamat yang pasif
- 6) Secara estetis menarik
- 7) Tidak berbahaya/ aman bagi anak

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik alat permainan harus aman bagi anak, sesuai dengan taraf perkembangan anak, tahan lama, menarik dan dapat dimainkan dengan berbagai variasi.

d. Manfaat Alat Permainan

Seperti telah diketahui bahwa lingkungan belajar dan bermain anak sangat berpengaruh pada perilaku dan cara belajar anak didik. Lingkungan belajar dan bermain anak terdiri dari lingkungan di dalam kelas dan di luar kelas. Sarana atau alat-alat permainan yang dibutuhkan sesuai pula dengan lingkungannya. Alat-alat permainan yang diperlukan untuk kegiatan bermain dan belajar di dalam dan luar kelas disusun menurut sifat dan tujuan aktivitasnya.

Tugas guru adalah memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai macam alat bermain dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan. Penempatan alat-alat bermain di luar kelas hendaknya di atur sedemikian rupa sehingga memberikan kebebasan gerak dan manfaat yang optimal bagi anak.

Manfaat alat permainan menurut Montolalu (2009:5.17) adalah untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban sesama teman sehingga anak merasa betah tinggal disekolah.

Manfaat alat permainan menurut Depdiknas (2003:128) adalah:

- 1) Dapat menciptakan situasi belajar/ bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan
- 2) Dapat menimbulkan rasa percaya diri pada anak karena keberhasilan yang diperolehnya sehingga membentuk citra diri anak yang positif
- 3) Dapat membantu anak didik dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar
- 4) Dapat memperkecil dan menghilangkan kebiasaan-kebiasaan anak yang kurang baik
- 5) Dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi/berintegrasi dengan lingkungannya
- 6) Dapat memupuk disiplin dan rasa tanggung jawab anak

Beberapa uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa manfaat alat permainan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berintegrasi secara langsung dengan lingkungannya. Selain itu juga dapat menciptakan situasi bermain yang menyenangkan sehingga membantu anak didik dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.

6. Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas permainan aktif dan permainan pasif. Menurut Tedjasaputra (2001:50) permainan aktif yaitu permainan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Permainan seperti memanjat, bergantung dan berayun termasuk salah satu permainan aktif. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya

Permainan memanjat menurut Sujiono (2009:4.26), merupakan gerakan yang dilakukan keatas maupun kebawah dengan menggunakan tangan dan kaki, dengan badan bagian atas dan lengan sebagai pusat control yang paling utama. Kegiatan memanjat banyak tergantung dari kondisi yang tersedia seperti tangga, jenjang, jaring, tali yang semuanya dapat digunakan bagi kegiatan anak-anak.

Permainan menggantung dapat dilakukan dengan cara berdiri mendekati tali, tali dipegang setinggi mungkin dengan kedua tangan di tarik dan berusaha untuk mengangkat kedua kakinya dari lantai. Posisi ini hanya mungkin dapat dicapai dengan waktu dan frekuensi latihan yang cukup lama. Sementara permainan mengayun kedua tangannya harus mengenggam tali seerat mungkin kemudian melangkah mundur sebelum berlari kedepan, pada saat bergerak ke depan, tangannya digerakan ke atas dan meloncat ke tali. Kemudian kedua kaki disilangkan mengikat tali dengan kuat.

Tujuan dari permainan memanjat, bergantung dan berayun menurut Mulyani (2007:27) adalah:

- a. Latihan untuk menggerakkan badan dan kaki untuk keseimbangan, kekuatan otot dan koordinasi.
- b. Latihan Keberanian.
- c. Mengembangkan rasa percaya diri.

Media yang biasa digunakan untuk melakukan permainan memanjat adalah tangga pelangi. Pada tangga pelangi kegiatan bergantung dan berayun juga dapat dilakukan selain menggunakan tangga pelangi bergantung dan berayun dapat juga menggunakan tambang yang sudah dianyam atau dijalin.

7. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung dan Berayun

Perkembangan kemampuan motorik anak dapat dilihat dari kemampuan gerakanya yang makin bervariasi. Berbagai macam gerakan dapat dilakukan dengan efisien, halus, lancar dan terkontrol serta bertenaga. Penguasaan terhadap berbagai kemampuan motorik dapat dicapai jika anak memperoleh kesempatan untuk melakukannya. Anak yang kurang mendapat kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik, akan berakibat terhambatnya perkembangan gerak yang dicapai.

Menurut Nasriah (2006:34) bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dilihat dari

aspek perkembangan fisik motorik anak menurut Depdiknas (2007:3) dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Sejumlah kemampuan persepsi motorik yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya koordinasi mata-tangan atau kaki-tangan seperti menggambar, menulis, memanipulasi obyek, *visual track*, melempar, menangkap, dan menendang.
- b. Kemampuan gerakan motorik (*locomotor skill*) seperti menggerakkan tubuh melalui ruang, berjalan, melompat, berbaris, berlari, meloncat, berlari cepat, berguling, merangkak, bergerak dengan pelan.
- c. Keterampilan gerak statis (*non locomotor skill*) seperti diam di tempat, bergiliran, berputar, menjangkau, bergoyang, berjongkok, duduk, dan berdiri;
- d. Manajemen atau pengendalian tubuh (*body management and control*) seperti kesadaran tubuh, kesadaran ruang, ritme, keseimbangan dan kemampuan untuk memulai, berhenti dan mengubah arah.

Mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Permainan adalah salah satunya, yang justru kerap disepelekan orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi, serta pemahaman.

Memanjat, bergantung dan berayun merupakan gerakan lokomotor yang sangat baik untuk melatih badan bagian atas pada usia dini. Sujiono (2009:4.28) menyatakan bahwa hasil penelitian yang dilakukan terhadap

anak-anak yang mengikuti latihan rutin dengan menggunakan alat meniti atau memanjat menunjukkan bahwa tingkat kekuatan serta daya tahan otot tubuh bagian atas telah meningkat dengan nyata.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah kegiatan motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan bermain, jika anak terbiasa berolah fisik/bermain dari kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu kegiatan bermain akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat. Alat untuk memanjat, bergantung dan berayun banyak menawarkan kesempatan yang sangat baik kepada anak dalam meningkatkan komponen-komponen perkembangan fisik yang diperlukan dalam kehidupannya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

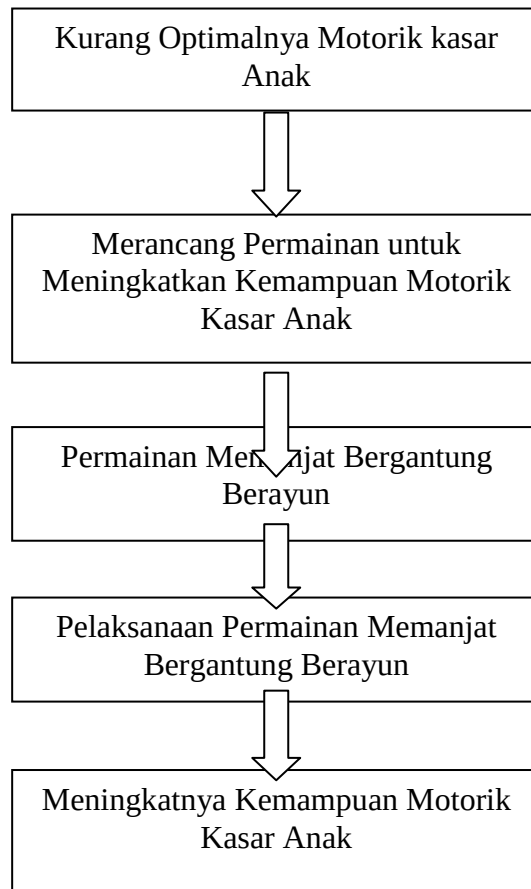
1. Novenia Usman (2011) yang berjudul “Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat simpai di TK Asmaul Husna Air Dingin Padang”. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa melalui permainan melompat simpai, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan.
2. Miswen Hasan (2008) dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang”. Hasil penelitian adalah kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang

Kedua penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan motorik kasar anak namun menggunakan media dan cara yang berbeda.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan motorik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir dan berkembang atau meningkat seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Kemampuan motorik dapat meningkat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perkembangan dan pertumbuhan. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik di antaranya faktor latihan dan gizi.

Peningkatan kemampuan gerak dapat diidentifikasi melalui penampilan gerakannya sehari-hari. Pada dimensi suasana, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Suasana yang tercipta dari perasaan yang menyenangkan tersebut secara psikologis membuat anak lebih terbuka dan siap untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan tanpa beban. Jadi kegiatan bermain khususnya permainan memanjat, bergantung dan berayun merupakan sarana untuk meningkatkan motorik kasar anak yang secara konseptual peningkatan motorik kasar anak melalui permainan memanjat, bergantung dan berayun dapat dilihat dalam kerangka konseptual berikut:



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual di atas dapat diajukan hipotesis penelitian ini yaitu: meningkatnya kemampuan motorik kasar anak melalui permainan memanjat, bergantung, dan berayun di TK Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul **"Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memanjat, Bergantung, dan Berayun Di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Kubung Kabupaten Solok"**, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya
2. Salah satu cara mengembangkan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui permainan memanjat, bergantung dan berayun. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sujiono (2009:2.10) Tujuan pengembangan motorik kasar anak 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.
3. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

4. Pada kegiatan memanjat, bergantung dan berayun bagi anak yang belum mampu diberi motivasi, perhatian dan bimbingan, sementara bagi anak yang sudah mampu dan bisa melakukan kegiatan tersebut diberikan pujian dan hadiah
5. Pencapaian hasil yang telah dicapai dalam permainan memanjat, bergantung dan berayun tidak terlepas dari latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dan intensif juga disertai dengan motivasi dan bimbingan yang baik dari guru.
6. Perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase sebelum pemberian tindakan yaitu 6,67 % dan pencapaian akhir tujuan sebesar 93,33 %.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Penerapan permainan memanjat, bergantung dan berayun dengan praktek langsung di lapangan menuntut anak untuk lebih aktif dan kreatif. anak dituntut untuk melakukan latihan secara intensif dan berulang-ulang yang pada akhirnya akan membuat anak lebih mampu dalam melakukan permainan. Jika pada pembelajaran sebelum adanya tindakan anak takut untuk melakukan permainan maka setelah adanya tindakan anak jadi terbiasa untuk melakukan permainan memanjat, bergantung dan berayun. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motorik kasar anak.
2. Penggunaan metode pembelajaran dan bimbingan dari seorang guru akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, menarik serta menantang dapat

memberi dampak positif terhadap hasil yang dicapai anak dalam permainan. Jika hasil permainan memanjat, bergantung dan berayun sudah maksimal maka peningkatan motorik kasar anak juga akan mengalami peningkatan yang maksimal.

C. Saran

1. Bagi guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan memanjat, bergantung dan berayun sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran sebaiknya lebih diperhatikan oleh guru, sebagai usaha perbaikan terhadap proses pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi Taman Kanak-kanak diharapkan dapat mendukung pembelajaran melalui kegiatan permainan memanjat, bergantung dan berayun dengan cara menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran secara memadai yang diperlukan oleh para guru, agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki, menyempurnakan dan menemukan metode-metode praktek langsung yang jauh lebih kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2012. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press
- Hasan, Miswen. 2008. *Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui senam fantasi di TK Tunas Mekar Sicincin Padang*. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- Hildayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan anak*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Terjemahan. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Yani dan Juliska Gracinia. 2007. *Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Musthafa, Bachrudin dan A Chaedar Al Wasilah. 2008. *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Nasriah. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera