

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PACU KARUANG  
DI TK BAHARI PASIR KANDANG PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)  
Pendidikan Luar Sekolah*



Oleh

**YOLANDA SYAPUTRI**  
NIM 96071 / 2009

**JURUSAN PLS/KONSENTRASI PAUD  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul** : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Pacu Karuang* di TK Bahari Pasir Kandang Padang

**Nama** : Yolanda Syaputri

**NIM** : 96071

**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah (Konsentrasi PAUD)

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Yuhelmi, M.Pd**  
**NIP. 195907201988032001**

**Dr. Solfema, M.Pd**  
**NIP. 195812121985032001**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Pacu Karuang* di TK Bahari Pasir Kandang Padang

**Nama** : Yolanda Syaputri

**NIM** : 96071

**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi PAUD

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Agustus 2014

### Tim Penguji

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Dra. Yuhelmi, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dr. Solfema, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Dra. Syur'aini, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Drs. Jalius, M.Pd	5. _____

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya,tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pacu Karuang di TK Bahari Pasir Kandang Padang”,
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 di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan,
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan jika terdapat penyimpangan di dalam skripsi saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah dipeoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku.

Padang, Juli 2014  
Yang Menyatakan

Yolanda Syaputri

## ABSTRAK

### **Yolanda Syaputri, 2014 : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Pacu Karuang* di TK Bahari Pasir Kandang Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak di TK Bahari Pasir Kandang Padang, diduga karena metode yang digunakan guru kurang efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar dalam melompat dan berjalan seimbang.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini adalah murid TK Bahari Pasir Kandang Padang pada semester II tahun ajaran 2013/2014 khususnya pada kelas B1 yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan alat pengumpul datanya adalah pedoman observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dalam melompat dan berjalan meningkat dengan baik melalui permainan tradisional pacu karuang, peningkatan persentase selama dua siklus, terlihat pada setiap pertemuan hasilnya terus meningkat, ini dapat dibuktikan bahwa hampir seluruh anak sudah mampu dalam melakukan permainan tradisional pacu karuang. Disini penulis berharap adanya saran-saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan hasil penelitian ini untuk masa yang akan datang terutama untuk pendidik, sekolah, orang tua, dan terutama untuk penulis sendiri. Berarti permainan pacu karuang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Bahari pasir Kandang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkannya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pacu Karuang di TK Bahari Pasir Kandang Padang”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan sesuai dengan ilmu yang dimiliki, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan isi skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Firman. MS. Kons selaku di Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku Ketua Jurusan PLS Konsetrasi PAUD dan Bapak Wisroni, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PLS yang banyak memberkan motivasi dan masukan serta arahan hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Dra. Yuhelmi, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan arahan serta binmbingan hingga skripsi ini selesai.
4. Bapak dan Ibu serta pengajar (Dosen) dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Zafniarti, S.Pd selaku kepala sekolah TK Bahari pasir kandang Padang atas kemurahan hati memberikan fasilitas dan waktu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Rekan-rekan guru TK Bahari pasir kandang Padang yang telah membantu penulis dalam pengambilan data.
7. Rekan-rekan seperjuangan PLS/ Konsentrasi PAUD Universitas Negeri Padang
8. Teristimewa yang tercinta dan tersayang, Ayahanda (Alm) Syaifullah, Ibunda Zuarnida beserta saudara-saudaraku abg Hendri,uda Wegi,uni Visca,Utiah Peji yang selalu mendoakan dan memberi dorongan serta motivasi baik moril ataupun materil dalam memahami segala aktifitas dan kesibukan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dorongan, perhatian dan jasa baiknya kepada penulis dibalas dengan pahala yang berlipat ganda

Akhirnya dengan memohon ridho kepada Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, umumnya bagi kemajuan kemampuan dan perkembangan Anak Usia Dini dan termasuk ilmu yang bermanfaat barokah dunia maupun diakhirat,Amin. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, masukan dan kritik yang membangun senantiasa penulis terima untuk didiskusikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan dan Pemecahan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Pertanyaan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	11
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	11
2. Karakteristik Anak Usia Dini .....	12
3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	13
4. Definisi Bermain .....	17
5. Hakekat Bermain .....	18
6. Permainan Tradisional Pacu Karuang .....	22

7. Hubungan Permainan Pacu Karuang dengan Kemampuan Motorik Kasar .....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis Tindakan .....	29

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian .....	31
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan.....	55

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kondisi Awal Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Di TK Bahari Pasir Kandang Padang .....	38
Tabel 2 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Melompat Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	39
Tabel 3 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Berjalan seimbang Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	42
Tabel 4 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Melompat Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 .....	45
Tabel 5 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Berjalan seimbang Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	47
Tabel 6 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dalam Melompat .....	49
Tabel 7 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dalam Berjalan Seimbang .....	51
Tabel 8 Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pacu Karuang.....	53

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	28
2. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas .....	35

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Melompat Pada Siklus I .....	41
Grafik 2 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Berjalan seimbang Pada Siklus I .....	43
Grafik 3 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Melompat Pada Siklus II .....	46
Grafik 4 Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Melakukan Gerakan Berjalan seimbang Pada Siklus II .....	48
Grafik 5 Histogram Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dalam Melompat .....	50
Grafik 6 Histogram Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dalam Berjalan Seimbang .....	52
Grafik 7 Histogram Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pacu Karuung .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi kisi Instrumen.....	63
2. Rencana Kegiatan Harian .....	66
3. Instrument Observasi.....	78
4. Dokumentasi.....	82
5. Surat Izin Penelitian.....	91

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia lahir sampai dengan memasuki usia pendidikan merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya perkembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Undang Undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian; dan Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan dan Standar Pembiayaan.

Karakteristik bagi anak usia dini adalah bermain, yang mana kegiatan ini merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan dapat mengembangkan motorik kasar, agar motorik kasar pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal maka dirancanglah berbagai bentuk permainan-permainan yang menarik bagi anak. Salah satu permainan yang mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan tradisional *pacu karuang*, dimana dalam permainan *pacu karuang* ini anak dapat melakukan gerakan melompat dan berjalan seimbang.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak berumur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral, agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Selama dalam pendidikan TK anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai potensi kegiatan jasmani seperti yang dinyatakan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0486/U/1992 Bab I pasal 2 ayat 1 bahwa “Pendidikan Taman Kanak Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alamiah anak”.

Pada usia 3 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan berlari dan melempar, dalam hal ini orangtua maupun guru dituntut memberikan arahan yang tepat untuk melakukan berbagai kegiatan yang aman bagi mereka. Anak-anak TK

meskipun sudah mampu untuk duduk diam dalam waktu yang sangat singkat, seperti untuk mendengarkan cerita, namun mereka tetap masih membutuhkan latihan gerakan untuk menghindari dari lamanya duduk. Dalam merancang pendidikan untuk anak, sebaiknya guru tidak terlalu banyak menuntut keterampilan diluar kemampuan anak. Anak usia TK membutuhkan latihan kegiatan jasmani yang didapat melalui kegiatan bermain di luar. Permainan yang dilakukan di luar ruangan dengan melakukan gerakan-gerakan akan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Berdasarkan pengamatan penulis di lingkungan sekolah pada hari sabtu tanggal 15 maret 2014 pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang Kota Padang pada semester II, bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, hal ini dapat dilihat pada waktu anak dilatih olahraga, ada sebagian dari anak yang tidak mampu melompat ataupun berjalan seimbang.

Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh dari anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Bambang Sujiono , 2005: 15-16 anak usia 5-6 tahun kemampuan motorik kasarnya sudah dapat melakukan aktifitas berikut ini: ” berjalan dengan menggunakan tumit kaki , berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik, berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu

memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat, mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling “,

Menurut Hadis (2003) yang menyatakan “ untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk berlari, melompat, berjalan, berjinjit, berdiri diatas satu kaki, dan lain sebagainya ”.

Menurut kurikulum TK 2010 indikator pengembangan motorik kasar anak TK dari pengembangan motorik terdiri dari (1) melompat , (2) berjalan, (3) berjinjit, (4) berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, (5) menuruni tangga dengan kaki bergantian.

Dari pengamatan yang dilihat penulis pada anak usia 5-6 kelompok B1 di lingkungan sekolah TK Bahari sebagian besar anak motorik kasarnya belum berkembang, anak terlihat kaku dalam menggerakkan kaki beserta tubuh sering terjadi ketidakseimbangan. Kadang – kadang mereka sering jatuh ketika disuruh melakukan suatu gerakan. Hal ini diduga karena sarana yang tersedia kurang memadai, kondisi fisik anak yang kurang sehat, waktu bermain yang diberikan terbatas, metode yang digunakan guru kurang efektif, faktor kekurangan gizi, faktor lingkungan seperti peranan orang tua dirumah. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 **Data Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

NO	Aspek yang di Amati	Kemampuan						Jumlah
		Mampu		Kurang Mampu		Tidak Mampu		
		F	%	f	%	f	%	
1.	Melompat	2	14	4	27	9	60	15
2.	Berjalan seimbang	3	20	4	27	8	54	15
	$\Sigma$		34		54		114	
	X (rata-rata)		17		27		57	

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak dalam melompat berada pada kategori tidak mampu (60 %), kemampuan anak dalam berjalan seimbang berada pada kategori tidak mampu (54 %). Dengan demikian dapat di jelaskan bahwa masih banyak yang kurang mampu kemampuan motorik kasar anak di TK Bahari Pasir Kandang Padang.

Di TK kegiatan pembelajaran di rancang mengikuti prinsip-prinsip belajar, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk itu guru TK dituntut aktif dan kreatif dalam menciptakan permainan bagi anak yang dapat merangsang kemampuan anak.

Untuk mengetahui apakah permainan tradisional *pacu karuang* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian di kelas B1 TK Bahari Pasir Kandang Padang dengan judul :

**“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Pacu Karuang* di TK Bahari Pasir Kandang Padang”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sarana yang tersedia kurang memadai
2. Kondisi fisik anak yang kurang sehat dapat berpengaruh pada motorik kasarnya
3. Waktu bermain yang diberikan terbatas
4. Metode yang digunakan guru kurang efektif
5. Faktor lingkungan seperti peranan orang tua dirumah, misalnya orang tua terlalu sibuk dengan kegiatan sendiri atau anak ditinggal dengan seorang pembantu

## **C. Pembatasan dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi masalahnya pada aspek metode yaitu metode yang digunakan guru kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Sehubungan dengan itu, peneliti ingin mencobakan memecahkan masalahnya dengan satu permainan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan permainan *pacu karuang*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah, apakah melalui permainan *pacu karuang* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat melalui permainan *pacu karuang*
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam berjalan seimbang melalui permainan *pacu karuang*

### **F. Pertanyaan penelitian**

1. Apakah melalui permainan *pacu karuang* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan melompat?
2. Apakah melalui permainan *pacu karuang* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan berjalan seimbang?

### **G. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis :

Bermanfaat sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Kegunaan Praktis:

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi :

- a. Pendidik

Dapat membantu pendidik dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat dan berjalan melalui proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan bermain *pacu karuang*.

b. Pengelola

Agar memberikan perhatian, fasilitas dan kesempatan terhadap perkembangan motorik kasar anak

c. Orangtua

Dapat membantu memberikan pemahaman bagi orangtua akan pentingnya permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **H. Definisi Operasional**

Agar terdapat persamaan persepsi dalam memahami penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting sebagai berikut:

### **1. Kemampuan Motorik Kasar**

Motorik kasar adalah bagian dari aktifitas motorik yang mencakup ketrampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, serta melibatkan aktifitas otot tangan, kaki juga mengandalkan kematangan dalam koordinasi berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak dimana sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

Menurut Aisyah (2008: 4.42) ” Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian tubuh atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri ”, seperti gerakan melompat dan berjalan seimbang,

Gambaran kemampuan motorik kasar anak usia 5 sampai 6 tahun seperti melompat dan berjalan seimbang. Arah lompatan bisa kedepan maupun

kesamping, begitu juga dengan gerakan berjalan anak mampu berjalan seimbang sambil membawa beban.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online pengertian melompat adalah ” bergerak dengan mengangkat kaki kedepan (kesamping, kebawah) dan dengan cepat menurunkannya lagi”.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online pengertian berjalan adalah ” melangkahkan kaki bergerak maju kedepan dan kesamping dari suatu titik tempat ke titik tempat yang lain,”.

Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

- a. Kemampuan melompat dengan mengangkat kaki dengan tumpuan dua kaki. Dengan permainan *pacu karuang* ini peneliti ingin melihat kemampuan anak dalam melompat lurus kedepan dan kesamping dengan memakai rintangan menggunakan media karung goni sedemikian rupa sehingga anak mampu melompat dengan jalur yang divariasikan sampai anak tersebut melompat tanpa jatuh. Dengan hal ini maksud akhir dari peneliti tercapai yakni kemampuan motorik kasar anak dalam melompat dapat meningkat.
- b. Kemampuan melakukan gerakan berjalan dengan melangkahkan kaki secara bergantian. Dengan menggunakan media karung goni sebagai rintangan, berjalan menjadi suatu hal yang sulit dan bisa juga menyebabkan anak terjatuh. Untuk itu peneliti ingin di akhir penelitian ini anak mampu untuk berjalan maju tanpa jatuh secara seimbang. Hal ini dilakukan peneliti karena didalam permainan pacu karuang tidak hanya melompat saja yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar tetapi dengan berjalan seimbang

dengan rintangan menggunakan media karung goni juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

## **2. Permainan pacu karuang**

Menurut A. Husna M. (2009) permainan balap karung dalam bahasa tradisional minangkabau *pacu karuang* adalah “ perlombaan antar grup atau perseorangan yang masing-masing terdiri dari 3 orang atau lebih, perlombaan *pacu karuang* sebenarnya modifikasi dari lomba lari ”. Peserta *pacu karuang* mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bisa mengikuti permainan pacu karuang.

Permainan *pacu karuang* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang menggunakan karung goni, yang mana anak dapat melakukan gerakan demi gerakan seperti melompat dan berjalan seimbang. Anak dapat melakukan gerakan melompatkearah yang telah ditentukan, juga anak dapat berjalan seimbang tanpa jatuh meskipun dengan menggunakan karung goni. Disana terlihat kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan optimal.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut NAEYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (1997: 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 ”.

Snowman (1993) mengartikan “ bahwa yang dimaksud anak usia dini atau masa kanak-kanak adalah mereka yang berusia antar 3-6 tahun ”. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan kindergarten. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 bulan) dan kelompok bermain (3 tahun), sedangkan usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak. Perkembangan kejiwaan pada masa kanak-kanak terkadang disebut dengan masa anak kecil atau juga masa menjelang sekolah, sebab masa-masa ini anak biasanya senang mempersiapkan diri untuk bersekolah. Demikian pula masa ini ada yang menyebut dengan masa esthetis, dikarenakan anak mulai mengenal dunia sekitarnya terasa lebih indah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang mana anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan sasaran pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, moral dan nilai agama.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Havinghurst dalam Montolalu (2005: 44) karakteristik untuk anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, antara lain :

- a. Belajar berjalan
- b. Belajar menerima makanan padat
- c. Belajar berbicara
- d. Belajar menguasai buang air kecil dan besar
- e. Belajar tentang perbedaan kelamin
- f. Mencapai kematangan fisik
- g. Terbentuknya konsep-konsep sederhana tentang kenyataan social
- h. Belajar mengasosiasikan diri secara emosional dengan orang sekitarnya
- i. Belajar untuk membedakan benar dan salah

Sedangkan menurut Hurlock dalam Nugraha (2005: 54) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah “ Perkembangan fisik, perkembangan motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar, perkembangan bicara, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan bermain, perkembangan kreatifitas, perkembangan moral yang meliputi perilaku dan disiplin, perkembangan peran seks, serta perkembangan kepribadian ”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

## **2. Kemampuan Motorik kasar Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian motorik kasar**

Motorik kasar adalah bagian dari aktifitas motorik yang mencakup ketrampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, serta melibatkan aktifitas otot tangan, kaki juga mengandalkan kematangan dalam koordinasi berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak dimana sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

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

Menurut Sujiono (2008: 1.13) mengemukakan ” kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi kelompok otot-otot yang lebih besar, pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh anak ”.

### **a. Perkembangan Motorik Kasar**

Hurlock (1978) memaparkan beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu, yaitu:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki kesempatan

memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.

- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri
- c. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk bergaul dengan teman sebayanya dan bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *finger* (terpinggir)
- d. Melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis.
- e. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian anak.

Menurut Sujiono (2007: 12) ruang lingkup pengembangan motorik kasar terbagi tiga, yaitu:

1. Gerak lokomotor (gerakan berpindah)

Adalah gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain. Beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah melangkah, berlari, berjalan, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkat dan bergulir.

2. Gerakan non lokomotor (gerakan ditempat)

Adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, contoh:

- a. Mengayun dan memutar bagian-bagian tubuh (kepala, lengan, lutut, pergelangan kaki dan tangan)
- b. Menekukkan dan membungkukkan tubuh, seperti : gerakan bangun tidur, duduk dan membungkuk sambil memeluk kaki, menelungkup dan menarik kedua kaki, dada sampai kepala.
- c. Latihan keseimbangan, seperti sikap lilin (berbaring, telentang dan kedua kaki dinaikan lurus keatas), gerakan pesawat terbang (salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan).

### 3. Gerak manipulatif

Adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan menggunakan alat. Contoh: menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda-benda lainnya.

Caughlin (Sumantri 2005: 105) menunjukkan sejumlah indikator perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini (4-6 tahun) yaitu :

- a. Berdiri satu kaki selama 10 detik
- b. Berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari kaki sejauh enam kaki
- c. Berjalan mundur
- d. Lomba lari
- e. Melompat kedepan sepuluh kali
- f. Melompat kebelakang sekali

- g. Berguling kedepan, melekukkan tubuh
- h. Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki terayun dan tangan mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.
- i. Melempar dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan yang berjarak lebih kurang dua meter
- j. Membangun menara setinggi 12 kotak
- k. Berjalan diatas papan keseimbangan kedepan, kebelakang dan kesamping
- l. Melompat kebelakang dengan dua kaki berurut-turut
- m. Berlari sambil melompat
- n. Mengayun tanpa bantuan
- o. Menunjukkan dan keterampilan rumit dalam menguasai bola : memantulkan, melambungkan/menangkap, memukul bol dengan reket.

**b. Tujuan pengembangan motorik kasar**

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak. Sebagai alat untuk membentuk membangun serta memperkuat tubuh anak.
- b. Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak dan juga daya pikir anak.
- c. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- e. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Achmad (1997: 4) “ Tujuan motrik kasar adalah untuk mengembangkan kemampuan koordinasi gerak dasar, menanamkan nilai-nilai

sportifitas dan disiplin, meningkatkan kesegaran jasmani, memperkenalkan gerakan-gerakan yang indah dan memperkenalkan sejak dini hidup sehat ”.

Menurut Sunyoto (2005: 51) “ Tujuan motorik kasar adalah untuk melakukan gerak dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otot-otot, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik ”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak pada usia TK menampilkan aktifitas fisik dan mental yang tinggi secara fisik mereka bergerak lebih lincah. Oleh karena itu mereka sangat tertarik mempelajari berbagai keterampilan fisik untuk melatih pertumbuhan fisik anak secara keseluruhan, anak-anak perlu diberi permainan yang menyenangkan.

### **3. Definisi Bermain**

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah “ bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak ”.

Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa “ permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah “.

Menurut Kimpraswil (dalam As’adi, 2009: 26) mengatakan bahwa “ definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik“.

Menurut Allen dalam Tadkiratun (2005: 1) menyatakan bahwa ” bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal ”. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan.

Menurut Soegeng Santoso bermain adalah “ suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu “. Ditambahkan oleh bergen dalam (Kamtini, 2005: 47 ) bahwa “ bermain terdiri dari bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan ”.

Horlock (1978) mengartikan “ bermain sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar ”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang membuat seseorang menjadi senang dan juga merupakan pengembangan motivasi dan prestasi dalam melaksanakan kegiatan dengan lebih baik, dan bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan. Bagi anak-anak bermain mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

#### **4. Hakekat Bermain**

##### **a. Pengertian Bermain**

Bagi anak bermain merupakan sarana untuk megubah 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 (Hartati, 1997: 86 ) mengemukakan kriteria bermain:

- a. Motifasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak
- b. Tingkah laku yang menyenangkan
- c. Bersifat pura-pura
- d. Bermain diutamakan dari pada tujuan
- e. Bermain perilaku yang lentur

Schwartz dalam Hartati (1997: 85) ” karakteristik bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermain adalah terbuka, imajinatif dan kreatif”

Berdasarkan 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.

#### **b. Manfaat Bermain**

Bagi anak TK permainan merupakan ciri kehidupan mereka, seperti halnya bekerja bagi orang dewasa. Anak merasa tidak enak kalau tidak melakukan permainan. Dengan permainan anak dapat tumbuh dan mengatasi masalahnya. Oleh karena itu melalui bermain dapat berfungsi sebagai pertumbuhan, pengembangan dan penyembuhan atau terapi. Sebagai pertumbuhan berarti dengan bermain pertumbuhan fisik anak menjadi lebih kuat, tangkas, lincah. Jenis permainan yang cocok untuk anak usia dini adalah permainan yang menuntut anak banyak bergerak. Sekolah hendaklah menyediakan alat-alat, model-model permainan yang dapat merangsang anak untuk bergerak dan memiliki kesenangan untuk bergerak.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moral. Keterampilan sosial yang dikembangkan melalui permainan ini adalah kerjasama, tenggang rasa dan menghormati orang lain, serta mematuhi peraturan untuk kepentingan bersama. Seperti yang di katakan oleh Sutton-Smith dalam Giley bahwa ” saat bermain siswa akan mendapatkan berbagai nilai yang berharga ”. Nilai-nilai tersebut dapat di internalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan akan di pengaruhi (1) kesehatan dan kekuatan jasmani, (2) kesegaran jasmani, (3) penguasaan bahasa, (4) rasa seni dan keindahan dalam seni gerak, penguasaan irama, seni suara dan seni bahasa, (5) budi pekerti yang baik, (6) perkembangan sosial anak.

Bermain merupakan pekerjaan anak yang penting bagi perkembangan fisik anak maupun mental anak. Melalui bermain anak belajar keterampilan pemecahan masalah dan bergaul dengan teman sebaya. Namun sayang sekali kesempatan bermain anak cenderung dimatikan dan diganti dengan permainan-permainan yang diprogramkan oleh orang dewasa. Banyak dilakukan di TK memberikan tugas anak menirukan huruf yang menimbulkan kebosanan dalam diri anak. Padahal kesempatan untuk beraktifitas berekspresi dan bekerjasama dengan teman sebaya melalui permainan yang diciptakan anak sendiri memberikan informasi yang sangat banyak bagi anak.

Santrock dalam Kamtini (2005: 53) menjelaskan beberapa fungsi bermain, yaitu “ pada saat sekarang ini anak akan terus menerima pengalaman melalui bermain, bermain mampu meningkatkan sosial anak dengan teman sebayanya,

meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan eksplorasi anak akan perilaku tertentu “.

Erikson dalam Kamtini (2005: 53) menambahkan bahwa “ bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan – kecemasan dan konflik-konfliknya “. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan – permasalahan hidupnya dan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Jarome Singer dalam Kamtini (2005: 49) mengemukakan bahwa :

” Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktifitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman sehingga anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dan mengalami emosi yang menyenangkan, tidak menjadikan anak bosan karena kurangnya stimulasi ”.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut di atas maka bermain merupakan suatu alat untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak (kecerdasan jamak/multiple intelegency) yang salah satu kecerdasan tersebut adalah kinestetik yang merupakan perkembangan fisik motorik. Kecerdasan kinestetik dapat dirangsang melalui permainan-permainan yang memungkinkan anak bergerak dengan tumpuan otot dan keseimbangan, keluesan, kelenturan, serta gerakan-gerakan yang diiringi dengan lagu seperti permainan *pacu karuang*.

## **5. Permainan Tradisional *pacu karuang***

Permainan tradisional menurut Nurlan Kusmaedi (2010: 24) bahwa ” permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia ”. Balap karuang atau dalam bahasa Minangkabau *Pacu karuang* merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang ada di Indonesia. Adapun permainan *pacu karuang* adalah sebagai berikut:

### **a. Pengertian Permainan *pacu karuang***

Menurut A Husna M (2009) balap karung dalam bahasa Minangkabau *Pacu karuang* adalah ” Perlombaan antar grup atau perseorangan yang masing-masing terdiri dari 3 orang atau lebih, *pacu karuang* adalah lomba lari yang pesertanya harus menggunakan karung. Peserta *pacu karuang* mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bisa mengikuti permainan *pacu karuang*”.

Pengamatan yang terlihat di lingkungan sekolah pada anak TK kelompok B1 usia 5-6 tahun, bahwa rendahnya kemampuan motorik kasar anak pada gerakan melompat ataupun berjalan seimbang. Pada kenyataannya memang susah anak usia yang masih kecil diminta untuk melakukan gerakan melompat dan berjalan seimbang dengan media karung goni. Tetapi setelah guru mencontohkan bagaimana cara melompat dan berjalan seimbang yang baik anak tampak bersemangat dan mampu melakukan gerakan melompat dan berjalan seimbang dengan menggunakan media karung goni maka dari itu peneliti tertarik ingin mencobakan sebuah permainan *pacu karuang*. Walaupun pada awal yang diamati kemampuan motorik kasar anak masih rendah, dengan diadakan permainan

tradisional *pacu karuang* kemampuan motorik kasar anak di TK Bahari meningkat dengan baik.

**b. Alat yang digunakan**

Alat atau perlengkapan yang digunakan untuk *pacu karuang* adalah karung goni, dimana karung ini terbuat dari serat-serat alami dan tidak membuat licin para penggunanya, jika para peserta jatuh pun rasa sakit tidak begitu terasa. Lokasi anak dalam melakukan permainan *pacu karuang* ini yaitu dilaksanakan dipasir pantai.

**c. Langkah-langkah permainan**

- 1) Pertama-tama guru memperkenalkan media yaitu karung goni kepada anak dan menerangkan kegunaan dari karung tersebut, lalu guru menjelaskan dan membuat tata cara permainan *pacu karuang* kepada anak. Sebelum permainan dilakukan guru memberi pemanasan seperti senam tepuk tangan terlebih dahulu kepada anak agar permainan ini dapat dilakukan dengan semangat, setelah pemanasan tiga orang anak pemain pertama diberi masing – masing 1 buah karung goni, kemudian mereka memasukkan kakinya kedalam karung goni dan memegang lipatan bagian atas sebagai pegangan. Setelah itu mereka bersiap digaris start dengan berbaris sejajar ke arah depan, jika aba-aba telah dibunyikan oleh guru maka anak dapat melompat ke arah depan dengan kaki dan setengah badan didalam karung goni hingga mencapai garis batas yang ditentukan oleh guru dan setelah melakukan lompatan kedepan sampai ke garis finish yang telah ditentukan yaitu 10 m, bagi anak yang berhasil kegaris finish lebih awal maka ia lah pemenangnya.

- 2) Setelah melakukan gerakan melompat guru juga mencobakan kepada anak gerakan berjalan seimbang dengan memasukkan kaki kedalam karung goni dan memegang lipatan bagian atas sebagai pegangan, lalu mereka bersiap di garis start dengan berbaris sejajar kearah depan, jika aba- aba telah dibunyikan oleh guru maka anak dapat berjalan dengan kaki dan setengah badan didalam karung goni hingga mencapai garis batas yang telah ditentukan oleh guru dan bagi anak yang berhasil kegaris finish lebih awal maka ia lah pemenangnya. Hal ini yang dilakukan oleh guru pada siklus pertama.
- 3) Jika pada siklus pertama kemampuan motorik kasar anak belum meningkat maka pada siklus kedua guru mencobakan permainan *pacu karuang* ini dengan memberi variasi pada media karung goni agar meningkatnya kemampuan motorik kasar pada anak TK Bahari, dengan cara karung tersebut diberi cat warna-warni seperti warna pelangi (merah, kuning, hijau, biru). Lalu anak dapat mencobakan gerakan melompat seperti kedepan, dan juga mencobakan arah kesamping kanan dan kiri. Pada gerakan kedua seperti berjalan seimbang guru merubah jalur perlintasan anak berjalan, yang pada biasanya anak melakukan pada jalur maju. Pada siklus kedua ini anak dapat mencobakan gerakan berjalan dengan pola zig-zag yang di beri petunjuk jalannya dengan tali simapur yang telah di tempelkan diatas tanah pasir pantai yang sudah diberi tancapan dengan kayu. Kemudian anak dapat melakukan gerakan berjalan seimbang dengan menggunakan karung goni yang sudah dihias semenarik mungkin. Mudah-mudahan pada siklus kedua ini

kemampuan motorik kasar anak lebih meningkat dalam melakukan gerakan melompat dan berjalan melalui permainan *pacu karuang*.

#### **6. Hubungan permainan *pacu karuang* dengan kemampuan motorik kasar**

Dilihat pada umumnya permainan *pacu karuang* akan membuat anak bersemangat didalam melompat ataupun berjalan yang mana didalam melakukan gerakan melompat anak mampu berekspresi dalam melakukan gerakannya masing-masing seperti melompat arah kedepan maupun kesamping dengan menggunakan media karung goni, begitu juga didalam gerakan berjalan seimbang disitu terdapat konsentrasi dan kefokusian anak untuk menyeimbangkan tubuhnya agar tidak terjatuh walaupun menggunakan media karung goni, dari permainan *pacu karuang* ini anak jadi tidak merasa bosan dan jenuh, karena anak dapat bermain dan bergerak sepuas hati melalui perlombaan permainan *pacu karuang* dibandingkan anak hanya duduk didalam kelas. Adapun variabel yang akan saya teliti yaitu:

1. Melompat merupakan kemampuan dalam mengerakkan kaki dengan tumpuan dua kaki secara berkelanjutan
2. Berjalan seimbang merupakan kemampuan dalam menggerakkan kaki secara bergantian

Menurut pendapat A Husna M. (2009) permainan balap karung dalam bahasa minangkabau *pacu karuang* adalah ”perlombaan antar group atau perseorangan yang masing-masing terdiri dari 3 orang atau lebih, perlombaan *pacu karuang* sebenarnya modifikasi dari lomba lari. Peserta *pacu karuang* mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bisa mengikuti permainan *pacu karuang*”. Dari pengertian

pendapat diatas tampak jelas bahwa permainan pacu karuang menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, serta melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, juga mengandalkan kematangan dalam koordinasi berbagai gerakan motorik kasar seperti gerakan melompat dan berjalan seimbang. Yang mana menurut pendapat Aisyah (2008: 4,42) ”motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot atau sebagian tubuh atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri”.

Setelah anak dapat melakukan permainan *pacu karuang* disitu akan terdorong keinginan anak untuk melakukan gerakan melompat dan berjalan seimbang secara berulang-ulang tanpa jatuh, karena permainan *pacu karuang* berperan penting untuk kemampuan motorik kasar anak baik secara fisik maupun secara mental. Proses pembelajaran motorik kasar cenderung bersifat terus-menerus dari mulai kepala sampai ke kaki. Jadi pada prinsipnya rangkaian perkembangan motorik hingga gerak yang di tetapkan sangat bergantung pada kematangan dan integrasi sistem syaraf. Anak yang mampu mencapai taraf perkembangan motorik yang terkoordinasi sangat ditentukan oleh keadaan anak itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka hubungan antara permainan *pacu karuang* dengan kemampuan motorik kasar salah satu cara untuk merangsang fisik motorik yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan studi kepustakaan, maka penulis mengemukakan dua penelitian yang dilakukan oleh..

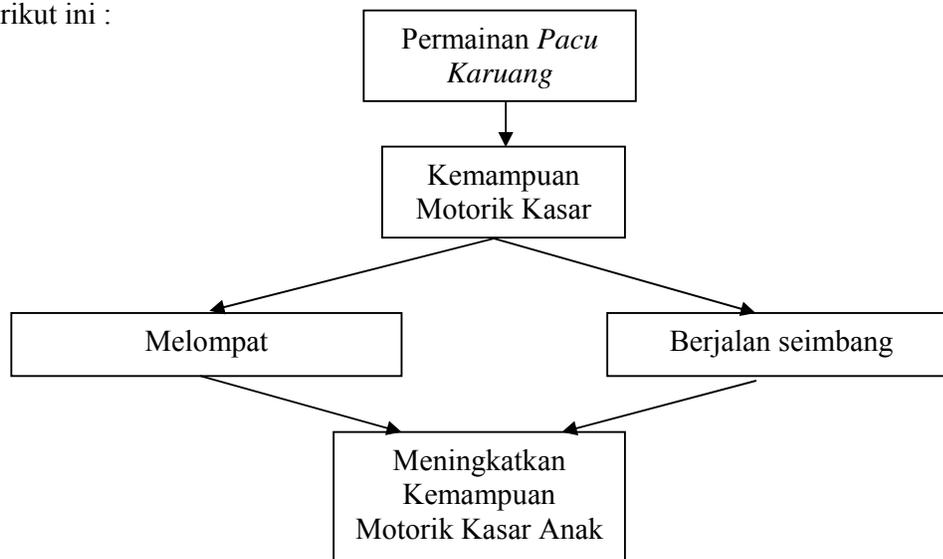
- 1) Sisca Memory (2011) dengan judul skripsi: “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ular Naga di TK Rahmah Abadi Kecamatan Lubuk Begalung Padang “ Terdapat peningkatan yang optimal pada kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga.
- 2) Ola Turisna (2014) dengan judul skripsi:” Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Irama Musik di Paud Restu Bunda Monggong Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam “ Juga terdapat peningkatan yang optimal pada kemampuan motorik kasar melalui irama musik

Penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan. Persamannya yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan motorik kasar anak. Perbedaannya terlihat dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada penelitian Siska Memory (2011) di TK Rahmah Abadi melalui permainan ular naga tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I ke siklus II kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Sedangkan pada penelitian Ola Turisna (2014) di PAUD Restu Bunda melalui irama musik juga sama mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari kedua peneltian diatas maka dalam peneltian ini yang menjadi variabel: a) Melompat, b) Berjalan seimbang.

### C. Kerangka Konseptual

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang kemampuan motorik kasar anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Permainan *pacu karuang* merupakan jenis permainan yang menarik bagi anak, dengan memperlihatkan karung goni guru dapat memotivasi anak dalam melakukan permainan pacu karuang tersebut, karena dengan karung goni, anak akan tertarik untuk bermain *pacu karuang*. Hal ini dapat mengembangkan motorik kasar anak berdasarkan apa yang ia lakukan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh jika guru dapat mengarahkan dengan baik. Oleh sebab itu kesempatan bermain sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak, dengan bermain *pacu karuang* anak diharapkan dapat mengembangkan motoriknya sehingga mereka merasa senang dan bersemangat dalam bermain dan belajar.

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat dilihat seperti bagan berikut ini :



Bagan 1 : Kerangka konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, diduga dengan bermain *pacu karuang* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini dalam melompat dan berjalan seimbang.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini dan akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah permainan *pacu karuang* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelas B1 TK Bahari.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Kemampuan anak dalam melompat meningkat melalui permainan tradisional *pacu karuang*, terbukti hampir seluruh anak sudah mampu melompat.
2. Kemampuan anak dalam berjalan seimbang melalui permainan tradisional *pacu karuang*, terbukti hampir seluruh anak mampu berjalan seimbang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini maka di ajukan saran-saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan hasil penelitian ini untuk masa yang akan datang yaitu:

1. Bagi pendidik perlu mencari teknik-teknik yang sesuai dengan kebutuhan anak, salah satunya adalah melalui permainan tradisional *pacu karuang* karena pada umumnya anak-anak suka dengan permainan , kegiatan pembelajaran pada anak dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
2. Bagi sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi orang tua tidak hanya mengandalkan stimulasi dari pendidik saja dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, dan juga orang tua diharapkan bisa merangsang anak sehingga dirumah pun anak bisa meningkatkan kemampuan motorik kasarnya dan jangan sering menghambat kreatifitas yang dilakukan anak dirumah karena pada prinsipnya anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.
4. Bagi penulis ini adalah sebagai acuan dan inspirasi kedepannya untuk lebih memperhatikan dan mencari teknik-teknik yang baru sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan perkembangan anak bisa berkembang secara optimal khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. 1997. *Metode Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Aisyah, Siti. 2008. *Pengembangan konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta; Universitas terbuka
- Asrori, Muhamad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- A. Husna M. 2009. *100 Permainan Tradisional untuk Kreatifitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen pendidikan Nasional, 2010. *Kurikulum TK RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ebdi Sanyoto, Sadjiwan. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran
- Gutama, dkk. 2004. *Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah UNJ : Jakarta
- Hadis. dkk. 2003. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati, 1997. *Media Pangajaran di TK*. Padang: UNP
- Hurlock, Elizabeth. 1978, *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Ismail, 2009. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*.
- Kamtini dan Tanjung, H.W. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0486/U/ 1992 Bab 1 Pasal 2 Ayat 1. Potensi Kegiatan Jasmani
- Kusmaedi, Nurlan, dkk. 2010. *Permainan Tradisional*. Bandung. FPOK UPI