

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUDO-KUDO*  
DI TAMAN KANAK-KANAK BAHARI PADANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh

**ZAFNIARTI**  
NIM. 51036

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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

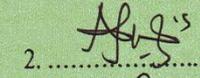
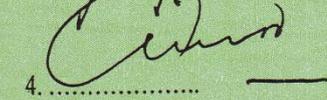
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Kudo-Kudo* di Taman Kanak-kanak Bahari Padang.

Nama : Zaftliarti  
NIM : 2009/51036  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Juli 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. 

## ABSTRAK

**Zafniarti. 2012. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Kudo-kudo* di Taman Kanak-kanak Bahari Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi dari kenyataan di sekolah bahwa banyaknya anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang dengan baik dan masih rendah di Taman Kanak-kanak Bahari Padang. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak, kurangnya media atau alat bermain dan kurangnya pemberian permainan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, sehingga anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dan meloncat dari ketinggian 30-50 cm. Salah satu upaya yang diperkirakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam pembelajaran anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan kudo-kudo dengan pelapah pisang.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peningkatan motorik kasar anak usia dini dalam bermain kudo-kudo pada TK Bahari Padang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat dengan bermain kudo-kudo pada anak kelompok B1 TK Bahari Padang. Manfaat bagi anak usia dini adalah agar anak lebih bersemangat dalam kegiatan motorik kasar dan peningkatan motorik kasar dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Subjek penelitian anak TK kelompok B1 di TK Bahari Padang tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 orang murid laki-laki dan 8 orang murid perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan kudo-kudo.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran anak kategori mampu sebelum tindakan sangat rendah, pada siklus satu hasilnya tinggi, sedangkan pada siklus dua sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan siklus dua. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kudo-kudo dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Peneliti aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah, rahmat dan izin-Nya sehingga peneliti diberikan kemampuan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Seluruh ilmu dan pengetahuan yang baik milik Allah semata. Atas izin-Nya, sebagian ilmu dan pengetahuan-Nya diberikan kepada manusia.

Berkat rahmat dan izin-Nya akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul **“Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional *Kudo-Kudo* di Taman Kanak-kanak Bahari Padang”**. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini peneliti banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah bermurah hati membimbing Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah bermurah hati membimbing Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bapak Dekan beserta Bapak/Ibu Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan ibu Dosen dan staf tata usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Bapak Kepala Dinas UPTD Kecamatan Koto Tangah Padang

7. Ibu Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Bahari Pasir Kandang Kecamatan Koto Tengah Padang atas kemurahan hati memberikan fasilitas dan waktu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Istimewa Guru kolabolator Taman Kanak-kanak Bahari Pasir Kandang Padang yang telah bersedia membantu dan bekerjasama dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
10. Anak-anak Taman Kanak-kanak Bahari Pasir Kandang Padang.
11. Teristimewa yang tercinta dan tersayang, Suamiku Edityawarman, anak-anakku Rise, Sandro, Dara dan Excel yang selalu memberi dorongan dan bantuan baik moril dan materil dalam memahami segala aktivitas dan kesibukan Peneliti dalam menyelesaikan 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 perkembangan pendidikan anak usia dini dan termasuk ilmu yang bermanfaat barokah dunia dan akhirat, Amiin. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, masukan dan kritik yang membangun senantiasa Penulis terima untuk didiskusikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 5 Juli 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	i
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ii
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	iii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	iv
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	v
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian. ....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Defenisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	12
3. Tahapan Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini	17
4. Definisi Permainan .....	19
5. Karakteristik Permainan .....	20
6. Manfaat Permainan.....	21
7. Permainan Tradisional Kudo-Kudo.....	23
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual .....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	25
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Instrumentasi .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34

F. Teknik Analisis Data .....	34
G. Indikator Keberhasilan .....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	37
B. Analisis Data .....	70
C. Pembahasan .....	72

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	74
B. Implikasi .....	75
C. Saran .....	76

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	25
2. Rancangan Penelitian.....	29

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal .....	38
2. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	46
3. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	48
4. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	49
5. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	51
6. Hasil Wawancara Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	52
7. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	62
8. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	63
9. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	65
10. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	66
11. Hasil Wawancara Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	67

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal .....	38
2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	47
3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	48
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	50
5. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	51
6. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	62
7. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	64
8. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	65
9. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I : Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I  
Lampiran II : Lembaran Pengamatan( Sebelum Tindakan)  
Lampiran III : Lembaran Pengamatan ( Siklus I)  
Lampiran IV : Lembaran Pengamatan ( Siklus II)  
Lampiran V : Foto Kegiatan Anak  
Lampiran VI : Surat Izin Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Usia lahir sampai dengan memasuki 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, merupakan kegiatan 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 *kudo-kudo*, dimana dalam permainan *kudo-kudo* ini anak dapat melakukan gerakan berlari dan melompat.

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, baik orangtua maupun guru perlu memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan yang aman bagi mereka. Anak-anak TK meskipun sudah mampu untuk duduk diam untuk waktu yang sangat singkat, misalkan untuk mendengarkan cerita, mereka tetap masih membutuhkan latihan gerakan sehingga anak-anak tidak terlalu banyak 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 anak jasmani dan rohani anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan selama menjadi guru pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang Padang semester I yang lalu, bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal karena masih kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak, kurangnya media atau alat bermain dan kurangnya pemberian permainan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, sehingga anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dan meloncat dari ketinggian 30-50 cm. Anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, hal ini dapat dilihat pada waktu anak dilatih olah raga, banyak anak yang tidak mampu berlari sambil melompat dan meloncat.

Dari fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa anak TK Bahari tahun ajaran 2011-2012 dalam perkembangan Motorik kasar masih jauh dari hasil belajar yang hendak dicapai, untuk itu peneliti tertarik melatih kemampuan motorik kasar anak TK. Bahari.

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 perkembangan anak.

Untuk mengetahui apakah permainan tradisional *kudo-kudo* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian di kelas B1 TK Bahari Pasir Kandang Padang dengan judul : “Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Kudo-Kudo* di Taman Kanak-kanak Bahari Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya perkembangan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat
2. Kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang tepat dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat
3. Kurangnya media atau alat bermain untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat
4. Kurangnya pemberian permainan dalam melatih anak berlari sambil melompat dan meloncat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi yaitu kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang tepat dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat. Sehubungan dengan itu, peneliti ingin

mencobakan satu permainan dalam pengembangan motorik kasar anak yaitu dengan bermain *kudo-kudo*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan motorik kasar anak usia dini dalam bermain *kudo-kudo* pada TK Bahari Pasir Kandang Padang.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut penulis merancang sebuah media alat peraga pelapah pisang untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk :

1. Melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dengan bermain *kudo-kudo*
2. Melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam meloncat dengan bermain *kudo-kudo*

#### **G. Manfaat Penelitian**

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

1. Kegunaan Teoritis :
  - a. Memperkaya pengetahuan pemahaman tentang perkembangan motorik kasar anak usia dini

- b. Memperkaya pengetahuan dan pemahaman penulis dalam memahami konsep dan teori tentang penelitian tindakan kelas
- c. Sebagai masukan untuk pengembangan jurusan PGPAUD berkenaan dengan permainan yang membantu perkembangan motorik kasar anak usia dini

## 2. Kegunaan Praktis:

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi :

- a. Bagi anak usia dini agar anak lebih bersemangat dalam kegiatan motorik kasar, anak sebagai subjek penelitian yang mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan motorik dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.
- b. Bagi kepala sekolah agar memberikan perhatian, fasilitas dan kesempatan terhadap perkembangan motorik kasar anak.
- c. Pendidik AUD

Dapat membantu pendidik AUD dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari dan melompat melalui proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan bermain *kudo-kudo*.

### d. Orangtua

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

### e. Pemerintah Daerah

Dapat membuat suatu kebijakan dalam penentuan pembuatan jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

f. Peneliti Selanjutnya

Untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak serta sebagai sumbangan pemikiran dan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan permainan anak usia dini.

## H. Definisi Operasional

### 1. Motorik Kasar

Keterampilan Motorik Kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat.

### 2. Permainan *kudo-kudo*

Suatu Permainan tradisional yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan pelapah pisang yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari dan melompat yang dilakukan di luar ruangan.

### 3. Indikator yang dikembangkan

Indikator yang dikembangkan dalam permainan ini adalah berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, meloncat dari ketinggian 30-50 cm.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Menurut NAECYC (*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, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Snowman dalam Rahman (2002:47) mengartikan bahwa yang dimaksud anak usia dini atau masa kanak-kanak adalah mereka yang berusia antar 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pra sekolah dan kinderganten. 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. Karena pada usia tersebut anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan sasaran pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-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

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah usia dini

dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

a. Usia 0 – 1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi yaitu mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk berdiri dan berjalan, mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, mempelajari komunikasi sosial.

b. Usia 2 – 3 tahun

Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun yaitu anak sangat aktif mengeksplorasi benda- benda yang ada disekitarnya, Anak mulai mengembangkan kemampuan bahasanya, Anak mulai belajar mengembangkan emosi

c. Usia 4 – 6 tahun

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik yang Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak aktif melakukan berbagai kegiatan, hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil dan besar, perkembangan bahasa juga semakin baik, Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, rasa ingin tahu yang sangat tinggi, bentuk permainan anak bersifat individu dan sosial.

Menurut pandangan psikologi, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang lain yang berada di atas usia 8 tahun, seperti yang dikemukakan oleh Kellough dalam Hartati (1997 : 12) karakteristik anak usia dini yang khas tersebut adalah:

1) Egosentris

Egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2) Memiliki *curriosity* yang tinggi

Anak meniru dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan.

3) MakhluK Sosial

Anak senang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya, mereka saling bekerjasama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya, mereka memberi semangat. Anak membangun sendiri interaksi sosial lingkungannya.

4) *The Unique Person*

Setiap anak berbeda seperti bawaan, minat, kepribadian dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

5) Kaya dengan fantasi

Pada umumnya anak kaya dengan fantasi karena mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.

6) Dengan konsentrasi yang pendek

Anak usia dini sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial

Anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. Apapun yang diajarkan akan mudah ditiru dan dipelajarinya walaupun mereka mengungkapkannya dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini dari usia 0-8 tahun berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

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

Corbin dalam Sumantri (2005:48) mengemukakan bahwa “perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dalam kemampuan gerak”.

Menurut Piaget dalam Sujiono, dkk (2007:57) Dalam perkembangan motorik kasar anak Usia dini menyatakan : “Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri contoh: kemampuan duduk,

menendang, berlari naik turun tangga, dan lain-lain. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus.

Perkembangan motorik anak akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika kegiatan anak di dalam ruangan, pemaksimalan ruangan bisa di jadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak bebas bagi anak untuk berlari, melompat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara yang tidak terbatas selain itu penyediaan peralatan bermain di luar ruangan bisa mendorong anak untuk memanjat, koordinasi dan pengembangan kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah. Stimulasi-stimulasi tersebut akan membantu mengoptimalkan motorik kasar. Sedangkan kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan dan stamina secara perlahan-lahan dikembangkan dengan latihan sehari-hari. Lingkungan luar ruangan tempat yang baik bagi anak untuk membangun semua keterampilan ini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan kemampuan gerak yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang bisa dikembangkan dengan latihan sehari-hari.

Menurut Sujiono, dkk (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 ke atas), 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 dalam 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 dau keterampilan rumit dalam menguasai bola : memantulkan, melambungkan/menangkap, memukul bol dengan reket.

Rudyanto dalam Saputra (2005 :15 ) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar anak usia dini adalah :

- a. Mampu meningkatkan keterampilan gerak
- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri
- d. Mampu bekerja sama
- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif

Sedangkan fungsi pengembangan motoik kasar adalah :

- 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 social.
- e. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pada usia TK keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan kesenangan rasa, ide dan alat permainan dalam diri anak meningkat. Anak senang bergerak dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya tanpa lelah. Keterampilan motorik terutama motorik kasar anak cepat berkembang.

Selama periode TK otot-otot besar berkembang lebih cepat dari otot halus. Oleh karena itu anak lebih terampil melakukan gerakan kasar dari pada melakukan aktifitas yang menuntut koordinasi otot-otot halus.

Hurlock (1978:89) memaparkan beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu, yaitu:

- b. 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.
- c. 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

- d. 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)
- e. 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.
- f. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian anak.

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. Tahapan Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini**

Menurut Fits dkk, dalam Sumantri (2005 : 101 – 102 ) proses perkembangan belajar motorik anak usia dini terjadi dalam 3 tahap :

#### **1. Tahapan Kognitif**

Tahap ini merupakan tahap awal dalam bergerak, karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari. Sedangkan penguasaan gerakanya sendiri masih belum baik karena masih dalam taraf mencoba-coba gerakan yang

dipelajari. Anak yang belajar gerak berusaha mengetahui dan memahami gerakan dan informasi yang diberikan kepadanya. Informasi bisa bersifat verbal atau bersifat visual. Informasi verbal adalah informasi yang berbentuk penjelasan dengan menggunakan kata-kata. Informasi visual adalah informasi yang dapat dilihat.

## 2. Tahapan Asosiatif

Tahap ini adalah tahap menengah yang ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Mempraktekkannya berulang-ulang, pelaksanaan gerakan akan menjadi efisien, lancar sesuai dengan keinginannya dan kesalahan gerakan semakin berkurang.

Fase ini merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian gerakan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan.

## 3. Tahapan Otomasi

Tahap ini adalah fase akhir dalam belajar gerak. Ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis, tahap ini dikatakan tahap otonom karena anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa tahap perkembangan motorik anak usia dini dimulai dari tahap awal dalam bergerak, anak mencoba-coba gerakan yang dipelajari, lalu anak mulai mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian walaupun agak

tersendat-sendat, setelah dilakukan secara terus menerus barulah anak mampu melakukan gerakan-gerakan dengan lancar sehingga anak mampu melakukan gerakan secara otomatis tanpa terpengaruh.

#### **4. Definisi Permainan**

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

Andang dalam 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 Ismail, (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.

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.

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 Santoso dalam Kamtini (2005 : 47 ). 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 bahwa bermain terdiri dari bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan

Hurlock (1978:98) 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 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.

## **5. Karakteristik Permainan**

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 dalam 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 prilaku 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.

## **6. Manfaat Permainan**

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.

Ericson 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 diperkuat oleh 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 kudo-kudo.

## **7. Permainan Tradisional *Kudo-kudo***

Suatu Permainan tradisional yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan pelapah pisang yang panjangnya lebih kurang 70 cm. Bagian pangkal dari pelapah ini dibentuk menyerupai kepala kuda dan bagian ujungnya juga dibentuk menyerupai ekor kuda.

Peralatan yang telah dibuat/dibentuk kemudian diletakkan diantara kedua paha secara memanjang bagian kepala kuda arah ke depan dan dipegang dengan kedua tangan. Kemudian dimainkan dengan cara melompat-lompat, berlari dan meloncat, berdua atau berkelompok. Permainan ini dilakukan di luar ruangan,

permainan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari, melompat dan meloncat.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan studi kepustakaan, penelitian relevan mengenai kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut dilakukan oleh: Meri Ikawati. (2008) dengan judul Skripsi “Upaya Meningkatkan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Senam Irama (Gerak Berirama) di TK Kemala Bhayangkari 12 Kota Pariaman”.

Hasil penelitian kinestetik anak melalui senam irama di TK Kemala Bhayangkari 12 tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I ke siklus II Kinestetik anak mengalami peningkatan.

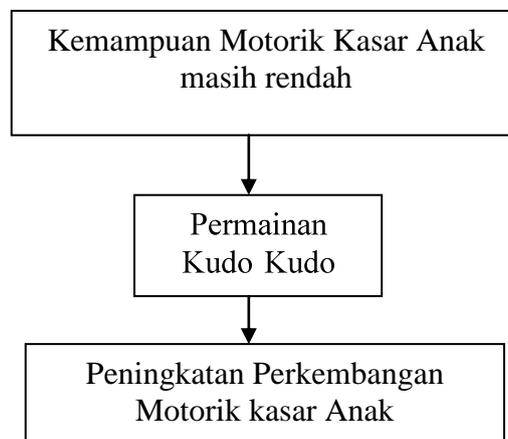
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Bhayangkari 12, maka penulis dapat mengambil manfaatnya bahwa di dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sebaiknya dilakukan dengan melakukan suatu permainan atau kegiatan yang menarik bagi anak, sehingga anak bersemangat melakukan kegiatan tersebut.

## **C. Kerangka Konseptual**

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang perkembangan motorik anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Permainan *kudo-kudo* merupakan jenis permainan yang menarik bagi anak, dengan memperlihatkan pelapah pisang guru dapat memotivasi anak dalam melakukan permainan *kudo-kudo* tersebut, karena dengan pelapah pisang, anak akan tertarik untuk bermain *kudo-kudo*. Hal ini dapat mengembangkan motorik 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 anak, dengan bermain kudo-kudo 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 I  
Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, diduga dengan bermain *kudo-kudo* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini dalam berlari, melompat dan meloncat.

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

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

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak ( TK ) yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.
2. Agar tujuan pengembangan motorik kasar dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. melatih motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo* dengan menggunakan pelapah pisang akan dapat menumbuhkan minat anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat
4. Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi motorik kasar anak. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau

memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

5. Melalui permainan *kudo-kudo* dengan menggunakan pelapah pisang dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan *kudo-kudo* dengan pelapah pisang pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang.
7. Penggunaan alat permainan *kudo-kudo* pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang dapat meningkatkan sikap positif anak.
8. Pelaksanaan permainan *kudo-kudo* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam berlari sambil melompat dan meloncat.

## **B. Implikasi**

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis anak dapat berkembang dengan baik kemampuan motorik kasarnya melalui metode permainan *kudo-kudo*, karena pada umumnya anak-anak lebih senang dengan permainan, permainan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari, melompat dan meloncat dengan bermain kita dapat memberikan kepuasan bagi anak.
2. Secara praktis hasil penelitian ini memberikan imbas atau pengaruh yang cukup baik terhadap guru dan anak-anak TK dalam perkembangan motorik kasar.
3. Imbasnya terhadap guru adalah guru TK yang profesional harus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan berbagai cara, salah

satu diantaranya mengoptimalkan bermain kepada anak-anak dengan permainan *kudo-kudo* yang menarik minat, perhatian dan motivasi anak.

4. Imbasnya terhadap anak-anak TK adalah anak-anak lebih bersemangat berlari, melompat, dan meloncat, mampu bermain sesuai dengan tingkat perkembangan usianya, memiliki keterampilan bermain dan kemampuan motorik kasarnya dapat meningkat.

### **C. Saran**

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan *kudo-kudo* dalam pembelajaran sebagai salah satu *alternative* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Agar pembelajaran lebih *kondusif* dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana di luar ruangan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Bahari Pasir Kandang hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak seperti permainan *kudo-kudo* agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan motorik kasar anak melalui metode dan media yang lainnya.

6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat-berjalan dengan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, B. dkk. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto, Suharsimi, (dkk). 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003*. Jakarta: Citra Umbar
- Gutama, dkk. 2004. *Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah UNJ : Jakarta
- Hartati. 1997. *Media Pangajaran di TK*. Padang: UNP
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Ismail, As'adi. 2009. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*.
- Ikawati. 2008. *Skripsi: Upaya Meningkatkan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Senam Irama (Gerak Berirama) di TK Kemala Bhayangkari 12 Kota Pariaman*. Padang : FIP UNP
- Kamtini dan Tanjung, H.W. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahman Hibanan. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Saputra, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT
- Sujiono, B. (dkk). 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT.
- Tadkiratun.M. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT