

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK MELALUI PERMAINAN BAKIAK BERTALI  
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI I  
KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ZAIMAR**  
**NIM : 2010/58611**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## ABSTRAK

**ZAIMAR 2013 : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan motorik kasar anak masih rendah hal ini terlihat anak masih sulit dalam kegiatan berjinjit dan berjalan maju pada garis lurus. Apalagi pembelajaran tersebut tidak bervariasi sehingga kurang minat anak, anak merasa bosan dan jenuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengembangan motorik kasar anak melalui permainan bakiak bertali.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Yang menjadi subjek penelitian adalah Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang kelompok B1 terdiri dari 5 anak laki-laki, 10 anak perempuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, format penilaian dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Manfaat permainan bakiak tali adalah dapat meningkatkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, berjalan dengan berjinjit sambil membawa beban dalam otot-otot kaki dan pemanfaatan media dan alat peraga yang optimal oleh guru memberikan hasil yang memuaskan pada setiap aspek yang diamati hingga mampu mencapai standar KKM, sehingga setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan tentang pengembangan motorik kasar anak. Dengan demikian berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa permainan bakiak tali dapat meningkatkan motorik kasar anak dikelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang.

PENGESAHAN TIM PENGUJI

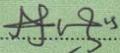
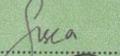
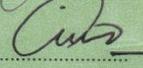
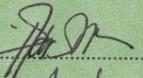
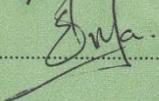
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK MELALUI PERMAINAN BAKIAK BERTALI  
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI I  
KOTA PADANG

Nama :Zaimar  
NIM :2010/58611  
Jurusan :Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas :Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2013

Tim Penguji,

		Tanda Tangan
1. Ketua	: Nurhafizah, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Elise Muryanti, M. Pd	5. 

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat dan kurniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang”**.

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

1. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd, selaku pembimbing II, yang sabar, ikhlas dan tulus memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan serta seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu dan Bapak dosen PG-PAUD yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Murni Rasyad, A.Ma.Pd selaku UPTD Kecamatan Padang Barat yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kedua orang tua yang selalu menjadi sumber motivasi bagi peneliti, kakak-kakak yang selalu memberikan dorongan moril maupun materi serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya serta Anak anak tercinta yang selalu menghibur pada saat peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Yusmaniar, selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang memberikan waktu bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.
9. Ibu Yayasan Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang memberikan kesempatan waktu bagi penelitian menyelesaikan skripsi ini.
10. Guru-guru Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang dan yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Restiwillianda selaku guru pendamping yang telah membantu proses penelitian hingga selesai.
12. Anak didik di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Padang khususnya BI yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
13. Teman-teman PPKHB angkatan 2010 buat kebersamaannya, baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
14. Keluarga Besar Almarhum Ir. H. Alwizar Djalil yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta kasih sayang bagi peneliti.

15. Sahabat, Adik, Saudara Nike Chandrawati yang telah banyak membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, Februari 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Defenisi Operasional .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD).....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD) .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD) .....	9
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) .....	10
2. Perkembangan Motorik Anak .....	10
a. Pengertian Motorik Anak Usia Dini.....	10
b. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	11
c. Perkembangan Motorik Kasar.....	14
3. Hakikat Bermain .....	15
a. Pengertian Bermain .....	15
b. Karakteristik Bermain.....	18
c. Manfaat Bermain .....	19
d. Peranan Guru Dalam Kegiatan Bermain di Taman Kanak-kanak .....	20
4. Permainan Bakiak Bertali .....	22
B. Penelitian Yang Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	26
D. Hipotesis Tindakan .....	27

<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Instrumentasi.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Indikator Keberhasilan.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	38
1. Deskripsi kondisi Awal .....	38
2. Deskripsi siklus I.....	40
3. Deskripsi Siklus II.....	59
B. Analisis Data.....	77
1. Hasil Analisa Data siklus I.....	77
2. Hasil Analisis Data siklus II .....	79
C. Pembahasan.....	81
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kerangka Konseptual.....	27
Bagan 2 : Penelitian Kelas .....	29

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali .....	34
Tabel 4.1 Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Proses pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	38
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	43
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	47
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan III (sebelum Tindakan) .....	52
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Pada Siklus I Pertemuan I, II, III .....	57
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	62
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	66
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	71
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Tali Siklus I Pertemuan I, II, III .....	75

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Kemampuan Motorik Kasar Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
Grafik 4.2 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan I Setelah Tindakan.....	44
Grafik 4.3 Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Proses Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	48
Grafik 4.4 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	53
Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Pada Siklus I Pertemuan I, II, III .....	58
Grafik 4.6 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	63
Grafik 4.7 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	67
Grafik 4.8 Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan Bakiak Bertali Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	72
Grafik 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali Pada Siklus II Pertemuan I, II, III.....	76

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 2. Lembar Penilaian
- Lampiran 3. Foto Dokumentasi Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

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 lebih lanjut. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Perkembangan yang diharapkan dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, kemandirian, untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya, Standar PAUD (2010:1)

Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Pada hakikatnya pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk membimbing,

mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang terpusat pada anak.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

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 adalah permainan bakiak bertali dimana permainan ini anak dapat melatih keseimbangan dan keberanian.

Sehubungan dengan hal di atas bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dibagi kedalam dua bidang pengembangan, yaitu bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan

merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi lingkup perkembangan berbahasa, kognitif, fisik.

Sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar untuk fisik motorik mempunyai kompetensi dasar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam melakukan kemampuan menggerakkan / mengontrol otot-otot besar anak untuk melatih keseimbangan dan keberanian. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Pengamatan yang dilakukan peneliti, adanya perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sering terjadi di taman kanak-kanak.

Namun setelah di amati pada Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang di kelas B1 tahun ajaran 2012/2013 yang berusia 4-5 tahun dalam pengembangan motorik kasarnya kurang maksimal, mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan motorik kasar anak sebagaimana mestinya, seperti anak belum mampu berjalan maju pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit sambil membawa beban, dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian dalam bermain.

Kurang maksimalnya perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang mungkin disebabkan oleh beberapa masalah yang datang pada diri anak dan luar diri anak, seperti sarana dan prasarana pendekatan pembelajaran yang kurang berkembang untuk keseimbangan motorik kasar anak, di sekolah guru hanya terpaku pada penggunaan sarana yang telah disediakan, sehingga guru kurang variasi dalam melakukan permainan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar mampu mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak Bertali di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan dapat di identifikasikan beberapa masalah yang di hadapi dalam permainan bakiak bertali di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang sebagai berikut:

1. Motorik kasar anak belum berkembang
2. Anak belum mampu berjalan maju pada garis lurus.
3. Anak belum mampu berjalan dengan berjinjit sambil membawa beban.
4. Kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang belum berkembang .

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah, bagaimanakah permainan bakiak bertali dapat meningkatkan kemampuan anak dalam peningkatan motorik kasar pada Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang?

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

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota padang masih kurang maksimal dalam pengembangan motorik kasar anak disebabkan oleh kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak menarik bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui media Permainan Bakiak Bertali untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam motorik kasar pada Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak- pihak yang terkait :

1. Bagi anak yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan anak dalam proses dan hasil belajar yang akan di peroleh.
2. Bagi guru Taman Kanak-kanak, sebagai bahan masukan dalam membantu guru Taman Kanak-kanak untuk mengajarkan kemampuan motorik kasar yang baik.
3. Bagi orang tua, dapat memilih jenis permainan yang akan menunjang perkembangan motorik kasar anak.
4. Bagi Taman Kanak-kanak Pertiwi I dapat peningkatan kualitas dalam kemampuan motorik kasar yang baik melalui permainan bakiak bertali serta menjadi contoh bagi Taman Kanak-kanak yang lain dalam memberikan pemahaman tentang motorik kasar.
5. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam kegiatan permainan bakiak bertali dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Usia Dini.

## H. Definisi Operasional

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak biasanya mereka memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, berlari, bahkan ada juga anak yang melakukan hal-hal yang lebih sulit.

Menurut Daryanto (1997), “ bakiak sama dengan sandal kayu”. Bakiak bertali dibuat dari bahan dasar kayu yang di padu dengan tali plastik dan di beri warna.

Bakiak bertali yang dimaksud adalah salah satu alat yang di gunakan oleh anak- anak dalam bermain . yang mana dalam permainan tersebut dapat mengembangkan motorik kasar anak. dalam permainan bakiak bertali ini di minta anak meletakkan kedua kaki di atas sepasang bakiak bertali dan talinya di pegang. Kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bakiak bertali lain di tanah seperti layaknya berjalan. Anak yang paling cepat berjalan tanpa jatuh sampai ke garis finish dianggap sebagai pemenang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)**

Menurut NAEYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2007 :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”.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompok sebagai berikut :

- 1) Kelompok bayi usia 0-12 bulan
- 2) Kelompok bermain usia 1-3 tahun
- 3) Kelompok pra sekolah usia 4-5 tahun
- 4) Kelompok usia sekolah usia 6-8 tahun

Dari klasifikasi tipe kelompok anak usia dini, kita semua sepakat untuk membentuk anak- anak usia dini sebagai pribadi yang utuh. Cara membentuk pribadi mereka secara utuh, sebagai pendidik dan orang tua

anak usia dini hendaklah mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, dan bahasa mereka secara seimbang.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)**

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

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang lain yang berada diatas 8 tahun, karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan- perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Pada kenyataanya masing-masing anak mempunyai perbedaan karakter meski dilahirkan di hari yang sama dan dibesarkan dilingkungan yang sama.

Menurut Hartati (2007:12) mengemukakan “Karakteristik anak usia dini yang khas sebagai berikut: 1. Egosentris, 2. Memiliki *curriosity* yang tinggi, 3. Makhluk sosial, 4. *The unique person*, 5. Kaya dengan fantasi, 6. Daya konsentrasi yang pendek”

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa pemahaman karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya menjadi

kunci dari PAUD yang akan membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing.

### **c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (AUD)**

Menurut Suyanto (2005 : 48) bahwa “perkembangan fisik ditujukan agar badan anak tumbuh dengan baik sehingga sehat dan kuat jasmaninya. Perkembangan fisik bertujuan untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi : kekuatan, ketahanan, kecepatan, kecekatan, keseimbangan”. Dengan kesehatan jasmani anak diharapkan diperoleh jiwa yang sehat pula, sebagai mana dikatakan bahwa dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat.

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

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

Menurut Samsudin (2008:10) Motorik adalah terjemahan dari kata

”Motor yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak, karena motorik (motor) menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan didalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak.

Sedangkan menurut Samsudin (2008:11) Zukifli menjelaskan

”Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaanya. Anak yang otaknya

mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya”.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa gerakan yang di maksudkan disini bukan hanya semata- mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari- hari, yakni gerakan anggota tubuh (tangan, lengan, kaki dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka), tetapi gerak yang di dalamnya melihat fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka

#### **b. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat, sel-sel tubuh anak tumbuh dan berkembang amat cepat jika anak mempunyai fisik atau motorik yang baik akan memungkinkan anak suka bergerak misalnya dengan bermain bola, memanjat, berlari, berjalan, melompat. Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Mengembangkan kemampuan motorik anak sangat diperlukan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Hildayani (2005: 8.4) bahwa ”perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan latihan/ pengalaman selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan / pergerakan yang dilakukan. Pengembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/

kemampuan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar”.

Kesimpulan di atas motorik adalah gerakan yang mungkin dapat oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitanya dengan perkembangan pusat motorik di otak, keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.

Karakteristik perkembangan motorik anak usia 4 – 6 tahun, yang dimulai memasuki masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik- motorik. Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi, mereka dapat membuat tubuh melakukan apa yang mereka inginkan. Perkembangan otot yang besar memungkinkan mereka untuk berlari atau mengendarai sepeda roda tiga. Peningkatan koordinasi mata dan tangan membantu mereka untuk dapat menggunakan gunting atau sendok untuk makan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak di usia ini mengalami peningkatan yang pesat dalam perkembangan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Menurut Hildayani ( 2005 : 8.12).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan terkoordinasinya antara gerakan tubuh, mata dan tangan. Anak sudah berkembang kemampuan fisik motoriknya. Anak dapat melakukan gerakan seperti menangkap bola, berjalan, berlari. Gambaran kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menangkap bola, berjalan dan berlari ini

meningkatkan dan hampir menyerupai orang dewasa. Kemampuan mengendalikan diri ketika berlari, terutama tampak ketika berhenti, mulai berlari kearah kedepan. Berjalan kearah garis lurus. Mampu menangkap bola dengan mengayunkan lengan dan melangkah.

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan bakiak bertali. Dengan permainan bakiak tali anak dapat diuji ketangkasan dan kecepatan berjalan di atas bakiak bertali. Di samping anak dapat melakukan gerakan seperti diatas. Anak juga bisa bereksplorasi menemukan dirinya dengan berkomunikasi, berkerjasama, dalam kelompoknya dan melatih kesabaran anak.

Selanjutnya berdasarkan pendapat diatas menurut Moeslichatoen (2004:15) bahwa "pengembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Ada dua macam keterampilan motorik: keterampilan koordinasi otot halus, dan keterampilan koordinasi otot kasar".

Disimpulkan bahwa keterampilan koordinasi otot halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan koordinasi otot kasar dilaksanakan di luar ruangan, keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh.

Menurut Samsudin (2008:6-7) "perkembangan motorik berkaitan dengan kematangan mekanisme otot, saraf yang memberikan penampilan

progresif di dalam keterampilan motorik. Perkembangan motorik mencerminkan dalam diri individu terjadi perubahan-perubahan dalam berinteraksi dengan lingkungan, bertambahnya waktu dan usia perkembangan motorik anak akan tercermin pada bagaimana berinteraksi dengan seseorang dan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak- anak justru memerlukan para profesional yang tepat pada bidangnya, khususnya aktifnya guru pendidikan jasmani yang mengerti masalah pertumbuhan dan perkembangan sehingga dapat sejalan dengan pertumbuhan anak secara normal.

### **c. Perkembangan Motorik Kasar**

Menurut Yamin (2010:132) ”perkembangan motorik kasar merupakan motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak, jika anak telah matang maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan”.

Dari kesimpulan diatas bahwa motorik kasar anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk di kursi.

Menurut Hildayani (2005: 8.12) ”motorik kasar pada usia dini, anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir menyerupai orang dewasa. Perkembangan kemampuan motorik kasar atau kemampuan

yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuhnya, didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak mampu melakukan hal-hal seperti berjalan, menangkap, meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga serta berdiri dengan satu kaki selama lebih dari sepuluh detik”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan tubuh, dengan ini anak dapat melakukan gerakan-gerakan seperti berjalan, menangkap, berlari dengan seimbang tanpa jatuh, berbagi gerakan motorik kasar yang dicapai anak tertentu akan berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Maka anak dapat mengembangkan fisik pada kemampuan motorik kasar anak, sebagaimana tertera pada indikator “Berjalan maju pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit sambil membawa beban” dan “Naik egrang .”

### **3. Hakikat Bermain**

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

Masa kanak- kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak

berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap. Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apa bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti menyusun *puzzle* atau mengingat kata-kata sebuah lagu, dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat. Menurut Montolalu (2005:1.2)

Sedangkan menurut Sudono (2000:1) menyatakan bahwa: "bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang pada anak. Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak dan hampir semua bidang perkembangan baik perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Menurut Yamin (2010:285) bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan

penting dalam proses perkembangan anak. Ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain yaitu :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak,
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik,
3. Bersifat spontan dan sukarela,
4. Melibatkan peran serta aktif anak,
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Samsudin (2008:29) "dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan melatih melalui keterampilan yang ada".

Dari kesimpulan di atas bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Permainan yang digunakan di Taman Kanak-kanak adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan.

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi (Depdiknas 2004:9) : "Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia Taman Kanak-kanak dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan

oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan proses pengembangan kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya.

Menurut Hartati (2007:94) ”bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata”.

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

#### **b. Karakteristik Bermain**

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

Menurut Montolalu (2008: 2.4) karakteristik bermain anak:

a) Bermain adalah Sukarela. Permainan yang dilakukan anak untuk kepuasan sendiri dan menentukan perannya sendiri dalam bermain; b) Bermain adalah pilihan anak. Anak memilih secara bebas aktivitas bermain; c) Bermain adalah Kegiatan yang Menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain; d) Bermain adalah Simbolik. Bermain dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi; e) Bermain adalah Aktif Melakukan Kegiatan.

Dari pendapat di atas disimpulkan dalam kegiatan bermain anak dapat menentukan perannya sendiri, anak dapat bermain dengan leluasa, menyenangkan, fantasi, perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

### **c. Manfaat Bermain**

Menurut Montolalu (2005:1.15) Manfaat bermain bagi anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya.

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

Dari kesimpulan di atas bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial emosional, dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2005:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain untuk perkembangan aspek :

a) fisik; b) motorik kasar dan motorik halus; c) sosial; d) emosi atau kepribadian; e) kognisi; f) mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan; g) mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari.

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

#### **d. Peranan Guru Dalam Kegiatan Bermain Di Taman Kanak-kanak**

Guru di Taman Kanak-kanak tidak hanya berperan sebagai pendidik. Menurut Montolalu (2005:12.5) guru juga harus berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan bermain menjadi lebih optimal

##### 1) Guru Sebagai Perencana

Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar murid- murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya.

Perencanaan yang disusun oleh guru meliputi hal-hal berikut:

- a) Tujuan/ sasaran yang ingin dicapai
- b) Bentuk kegiatan bermain yang akan dilakukan
- c) Alat/ bahan yang akan digunakan

- d) Tempat permainan akan dilaksanakan (di dalam/ di luar kelas)
- e) Alokasi waktu, berapa lama waktu yang digunakan
- f) Penilaian dan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan/ sasaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut.

## 2) Guru Sebagai Fasilitator

Artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Guru harus berperan dengan aktif, kreatif dan dinamis.

## 3) Guru Sebagai Pengamat

Di sini guru mengobservasi/ mengamati bagaimana anak dapat berinteraksi dengan anak lain juga dengan benda/ mainan yang ada di sekitarnya, berapa lama anak melakukan suatu permainan, apakah ada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dan apakah ada anak yang mengganggu atau terganggu ketika kegiatan bermain sedang berlangsung.

## 4) Guru Sebagai Model

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa meniru. Oleh karena itu, guru harus dapat menjadi model atau panutan yang baik bagi anak didiknya. Guru yang menghargai bermain akan selalu berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain. Guru akan selalu berusaha mencari kesempatan untuk bergabung dalam kegiatan bermain anak lalu mencoba melakukan apa yang dilakukan anak.

## 5) Guru Sebagai Motivator

Artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak untuk lebih aktif ketika bermain, mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, melakukan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan penemuan-penemuan dan mendorong anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya dan mencari jawaban atas rasa ingin tahunya tersebut, membangkitkan semangat dan membujuk anak yang tidak mau bermain.

#### 6) Guru Sebagai Teman

Selain berperan sebagai pendidik guru juga harus dapat berperan sebagai teman atau sahabat bagi anak dalam bermain. Artinya guru harus bersedia terjun berpartisipasi bermain bersama anak-anak, berbaur dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak.

Dapat disimpulkan bahwa guru Taman Kanak-kanak yang baik adalah guru yang mampu memahami siapa dan apa kebutuhan dari peserta didiknya. Dan memahami apa saja yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar.

#### **4. Permainan Bakiak Bertali**

Permainan bakiak bertali adalah permainan modifikasi yang terinspirasi dari egrang batok kelapa. Egrang batok kelapa dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang di padu dengan tali plastik/dadung. Dengan ini peneliti memberi nama permainan adalah bakiak bertali. Menurut Daryanto (1997), "Egrang sama dengan jangkungan, jangkungan kata dasarnya jangkung berarti panjang/tinggi tubuhnya. Sedangkan

bakiak sama dengan sandal kayu”. Dimana bakiak dibentuk menjadi lebih menarik dengan menggunakan tali.

Menurut Kamtini (2005:61) menyatakan “alat permainan yang optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasinya pada satu aktivitas tertentu saja”.

Dari pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dibuat sedemikian rupa, sehingga lebih menarik dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Sepanjang alat permainan itu memenuhi kreteria untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Bakiak merupakan alat yang digunakan oleh anak-anak dalam bermain. Dengan bakiak bertali ini banyak permainan yang dapat mereka lakukan. Yang mana dalam melakukan permainan tersebut dapat mengembangkan motorik kasar anak.

Penelitian ini akan dicoba penggunaan permainan bakiak bertali yang bisa melatih kekuatan otot/motorik kasar anak. Dalam permainan bakiak bertali ini dimulai dari dibagi anak menjadi beberapa kelompok dan minta mereka berbaris memanjang, minta anak meletakkan kedua kaki di atas sepasang bakiak bertali dan talinya di pegang kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bakiak tali lain di tanah seperti layaknya berjalan. Anak yang paling cepat berjalan tanpa harus jatuh sampai ke garis *finish* dianggap sebagai pemenang.

Dari kesimpulan di atas permainan ini di mainkan 5 orang anak anak di suruh berdiri didekat garis star, anak berdiri secara memanjang memakai bakiak bertali sambil memegang tali yang sudah diberikan guru, kemudian anak disuruh berjalan pada saat peluit di bunyikan, itu dilakukan seterusnya sampai kegaris *finish*, bagi kelompok anak yang menang guru akan memberikan sebuah bintang yang sudah dibuatkan oleh guru.



**Media Permainan Bakaik Bertali**

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2011) dengan judul upaya meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan sandal di Taman Kanak-kanak Kartika 1-54, mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tetapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang

peneliti lakukan yaitu aspek yang dikembangkan peneliti disini meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan bakiak bertali sedangkan Wendri Yeni dengan permainan sandal.

Setelah melakukan studi kepustakaan maka peneliti menemukan satu penelitian yang di lakukan oleh Elsa (2009) dengan judul meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui tari piring di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Padang, kesimpulannya melalui tari piring dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, hal ini terlihat dengan gerakan- gerakan tari piring yang menyerupai gerakan alam kegiatan sehari- hari, perkembangan anak usia dini harus di dukung oleh lingkungan anak sekitarnya, perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan suatu kebutuhan yang harus dikembangkan. Mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama- sama meningkatkan motorik kasar anak, tetapi mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu aspek yang di kembangkan peneliti disini peningkatan motorik kasar anak dengan permainan bakiak tali sedangkan Rahmadana Elsa dengan melalui tari piring.

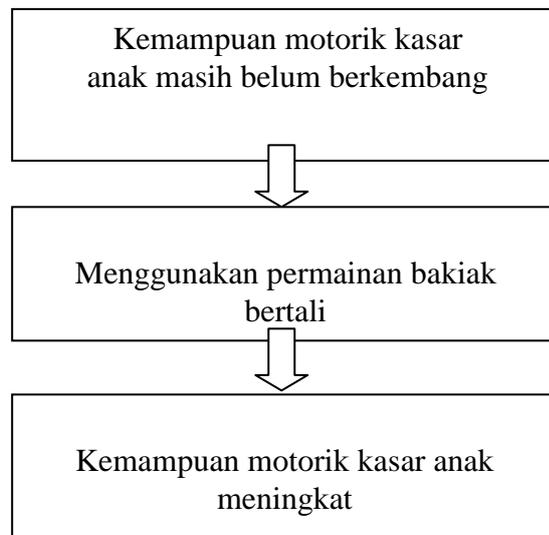
Dari dua penelitian yang relevan diatas dapat digunakan oleh peneliti untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak tali, sebagai acuan dalam penelitian peneliti.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kemampuan motorik kasar adalah suatu koordinasi gerakan motorik pada awal perkembangan anak. Perkembangan gerakan anak tidak terkoordinasi dengan baik sehingga seiring dengan perkembangan kematangan anak. Menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran yaitu berupa permainan bakiak bertali adalah untuk peningkatan kemampuan motorik anak terhadap perkembangan gerakan anak dan juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan mengenal bermacam-macam konsep.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk peningkatan kemampuan motorik anak terhadap pemahaman bermacam-macam konsep melalui permainan bakiak bertali anak dapat memahami langsung dan juga untuk peningkatan kemampuan motorik anak.

Dalam hal ini akan dapat mengembangkan motorik anak melalui permainan bakiak bertali yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bakiak bertali merupakan permainan yang dapat peningkatan pengembangan motorik kasar anak. Adapun tujuan permainan ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang adalah untuk peningkatan motorik anak dapat berkembang dengan baik.



Bagan 1

### **Kerangka Konseptual**

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

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang setelah guru menyediakan alat permainan egrang menggunakan bakiak bertali yang sederhana dan menarik bagi anak dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

## **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 formal dan informal, pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini.
2. Usia Taman Kanak-kanak adalah masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
3. Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli mengatakan anak-anak harus bermain agar mereka mencapai perkembangan yang lebih optimal.
4. Peningkatan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak karena awal anak mulai kenal berolah fisik/ berolah raga dan berhubungan dengan proses tumbuh kembang anak dalam melakukan gerakan berjinjit dan berjalan melalui permainan bakiak bertali.
5. Agar tujuan pengembangan motorik kasar dapat tercapai secara baik diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu melalui bermain dengan metode dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.

6. Membelajarkan anak dengan menggunakan permainan bakiak bertali akan dapat menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan anak.
7. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi anak.
8. Melalui permainan bakiak bertali dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
9. Kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan bakiak bertali pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang.
10. Pelaksanaan permainan bakiak bertali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini pengenalan bakiak dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan bakiak bertali dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Aplikasi permainan bakiak bertali ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

### C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk memotivasi dan meningkatkan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan permainan bakiak bertali dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan bakiak bertali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bina Aksara
- . 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bentri Alwen,. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Daryanto. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Bandung: Apollo
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Duri Selatan : Enno Media.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Kamtini, Tanjung, Wardi, Husni. 2005 *Bemain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mohammad Hariyadi. 2009. *Stastistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Papalia, Diana E. Dkk. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: PT Rhine Cipta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Fajar Interpratama.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dikti
- Sujiono, Bambang dkk. 2006. *Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka.