PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN *INGKLING* DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL WATHAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DIAN ASTUTI
NIM : 1110553/2011

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

2014

ABSTRAK

Dian Astuti 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling* Di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak masih rendah, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Tk Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan melalui permainan *ingkling*.

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan, teknik analisis data dengan menggunakan rumus persentase yang ditampilkan dalam bentuk tabel, subjek penelitian TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan Pada kelompok B2 yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I peningkatan kurang maksimal dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak meningkat, sehingga hasil rata- rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Manfaat dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *ingkling*, hasil dari penelitian ini bahwa melalui permainan *ingkling* dapat meningkatkan motorik kasar anak di Tk Nurul Wathan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling* Di Taman Kanak-Kanak Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Dian Asmiri
NIM : 1110553/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , 08 Januari 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Sri Haruti, M. Pd	1.
Sekretaris	: Nurliafizah, M. Pd	2.
Anggota	: Ehse Muryanti, M. Pd	3.
Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	4.
Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur senantiasa peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam tak lupa peneliti sampaikan kepada uswah hasanah Rasulullah Muhammad SAW. sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling* Di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan**".

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

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

7. Suami tercinta Roni Aria Putra, A.Md dan anak tersayang Naira Shabilla Azzahra yang menjadi motivasi dan pemacu semangat peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
8. Ibu Gusrienti, S. Pd, AUD selaku kepala TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu guru majelis guru TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah membantu memberikan saran.
10. Anak didik TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
11. Teman-teman Seangkatan, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Desember 2013

Peneliti

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014
Saya yang menyatakan

Dian Astuti
NIM. 2011/1110553

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
ABSTRAK ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR BAGAN ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GRAFIK ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 8
1. Hakikat Anak Usia Dini 8
a. Pengetian Anak Usia Dini 8
b. Karakteristik Anak Usia Dini 9
2. Pendidikan Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 10
b. Tujuan pendidikan anak Usia Dini 11
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini 14
3. Motorik Kasar 16
a. Pengertian Motorik Kasar 16
b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar 19
c. Karakteristik Pengembangan Motorik Kasar 20
d. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar 22
4. Bermain Bagi Anak Usia Dini 24
a. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini 16
b. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini 19
c. Karakteristik Bermain Bagi Anak Usia Dini 20
d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini 22
5. Permainan *Ingkling* Bervariasi 24
6. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Ingkling Bervariasi 24
B. Penelitian yang Relevan 26
C. Kerangka Konseptual 27

D. Hipotesis Tindakan 28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 29
B. Waktu dan Tempat Penelitian 29
C. Subjek Penelitian 29
D. Prosedur Penelitian 29
E. Defenisi Operasional 29
F. Instrumentasi Penelitian 29
G. Teknik Pengumpulan Data 36
H. Teknik Analisis Data 36
I. Indikator Keberhasilan 37
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data 39
1. Deskripsi Kondisi Awal 39
2. Deskripsi Siklus I 42
3. Deskripsi Siklus II 64
B. Analisa Data 85
C. Pembahasan 87
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 89
B. Implikasi 90
C. Saran 91
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Hal

Bagan 1. Kerangka Berfikir 27
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas 30

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)…… 73
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... 76
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 79
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) 82
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) 87
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) 92
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 95
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) 98
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Mototik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) 101
Tabel 10. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui *ingkling* Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II 105
Tabel 11. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui *ingkling* Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II 107
Tabel 12. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Cukup) Hasil Penelitian Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui *ingkling* Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II 108
Tabel 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Kurang) Hasil Penelitian Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui *ingkling* Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II 110

DAFTAR GRAFIK

Hal

Grafik 1.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 75

Grafik 2.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) 78

Grafik 3.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 81

Grafik 4.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) 84

Grafik 5.Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)..... 88

Grafik 6.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) 93

Grafik 7.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 96

Grafik 8.Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) 99

Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *ingkling* Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) 101

DAFTAR LAMPIRAN

Hal

Lampiran 1. (RKH) Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal 125
Lampiran 2. (RKH) Rencana Kegiatan Harian siklus I dan II 126
Lampiran 3. Lembaran Penilaian 132
Lampiran 4. Daftar Gambar 139
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FIP 140
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UPTD 141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

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

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

umumnya, anak yang masih duduk di bangku Taman Kanak-kanak belum memiliki keseimbangan yang matang, terlihat dari mereka melempar, berjalan, melompat dan meloncat dengan satu kaki.

Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan ketangkasan yang mantap perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata dengan pembelajaran. dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Melalui pemberian gerak dasar motorik anak khususnya motorik kasar juga diharapkan menemukan suatu makna yang sangat penting dalam kehidupannya.

Berdasarkan observasi di lapangan, kurang optimalnya motorik kasar anak dalam melempar, belum seimbang dalam berjalan, tidak seimbangnya berdiri dengan satu kaki, melompat dan meloncat dengan satu kaki, Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dan pemahamanya dalam pembelajaran motorik kasar, dan guru belum mampu menciptakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan permainan yang digunakan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak belum variatif, alat permainan yang digunakan masih monoton dan belum bervariasi.

Sehubungan dengan hal di atas bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan serta diperlukan suatu upaya yang efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu melalui permainan *ingkling*. Hal ini suatu kajian yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling* Di TK Nurul

Wathan Pesisir Selatan ". Peneliti sangat yakin bahwa permainan ingkling bervariasi sangat efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak, dalam melempar, berjalan, melompat dan meloncat dengan satu kaki.
2. Pengetahuan dan pemahaman guru terhadap pentingnya motorik kasar anak masih kurang
3. Guru belum mampu menciptakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak
4. Kegiatan permainan dalam meningkatkan motorik kasar anak belum variatif
5. Alat permainan yang digunakan monoton dan belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas maka peneliti memberikan batasan masalah Kurang berkembanganya motorik kasar anak kelas B2 di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana cara permainan *ingkling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas B2 di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan *ingkling* di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan.

1. Bagi anak

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

2. Bagi Guru

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

3. Bagi Peneliti

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

4. Bagi TK

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

5. Bagi Peneliti selanjutnya

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

6. Bagi Masyarakat

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

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak- pihak yang terkait meliputi :

1 Bagi anak

a) Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

b) Untuk melatih keseimbangan anak berdiri dengan satu kaki

c) Untuk melatih keseimbangan anak melompat dan meloncat dengan satu kaki

2 Bagi guru

Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan *ingkling* yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan memberi petunjuk bagi seorang guru dalam memecahkan kesulitan yang ada pada anak.

3 Bagi Sekolah/ TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan.

Meningkatkan kwalitas sekolah dan menghasilkan tamatan TK yang mampu berprestasi pada sekolah dasar nantinya.

4 Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran bermain *ingkling*.

5 Bagi masyarakat

Sebagai gambaran umum keterampilan yang perlu dilatih pada anak dan membantu orang tua dalam melatih keterampilan tersebut dirumah dengan demikian orang tua sebagai bagian dari masyarakat ikut mendorong agar anak lebih kreatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut NAEYC dalam Aisyah (2008:1.3)bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usai 0-8 tahun. Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinanaan 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

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

Berdasarkan uraian di atas maka pengertian anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun,atau bisa di sebut masa kanak-kanak,yaitu masa ke emasan (*golden age)*atau masa pala penting sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian pada masa pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

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

1. Anak bersifat unik

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

2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan

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

3. Bersifat aktif dan energik

   Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.

4. Anak itu egosentris

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

5. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak bersifat eksploratif dan jiwa berpetualangan
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi
8. Anak masih mudah frustasi

9. Kurang pertimbangan dalam bertindak
10. Memiliki perhatian yang pendek.

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

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

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

2. Merupakan pribadi yang unik

   Meskipun banyak terdapar kesamaan dalam pola umunm perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing. Misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga.

3. Suka berfantasi dan berimajinasi

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

4. Masa paling potensial untuk belajar

   Anak usia dini sering juga disebut masa *golden age* atau usai emas karena pada rentang usia dini anka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Pada

perkembangan otak misalnya terjadi proses pertumbuhan otak yang sangat cepat pada dua tahun pertama usia anak.

5. Menunjukan sikap egosentris

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

6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

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

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat unik, egosentris dan bersifat ingin tahu yang besar, suka berfantasi, dan berimajinasi dan juga bagian dari makhluk sosial.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Hasan (2009:1.5) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggrakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

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

Menurut Suyanto (2005:3),”Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat sangat besar bagi keluarga dan bangsa”. Anak –anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Betapa bahagianya

orang tua yang membuat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan keluarga, masyarakat maupun karir.

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

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum menurut Suyanto (2005:5) Pendidkan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child)* agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa". Sejalan dengan Suyanto, dan juga menurut Masitoh (2009:1:1.8) mengemungkakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

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

Berdasarkan uraian di atas, bahwa tujuan pendidikan anak usai dini adalah untuk membentuk anak-anak Indonesia berkwalitas, yaitu anak-anak yang tumbuh kembangnya sesuai dengan perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, dan juga tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar(akademik) di sekolah.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia dini

Menurut Wijana, dkk (2001: 1.31) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Kegiatan bermain merupakan media belajar anak usia dini, 3) Pendekatan berpusat pada anak, 4) Pendekatan konstruktivisme, 5) Merangsang munculnya kreativitas dan inovatif, 6) Lingkungan yang kondusif, 7) Menggunakan pembelajaran terpadu, 8) pengembangan tematik, 9) menggunakan media dan sumber belajar, 10) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

Menurut Santoso (2011 : 119) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Menekankan pada ketercapaian kompentensi siswa baik secara individual maupun klasikal, 2) Penyampain dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi, 3) Berorientasi pada hasil belajar (*learning outcome*) dan keberagaman, 4) Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainya yang memenuhi unsur edukatif, 5) penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya pengusaan dan pencapaian suatu kompentensi.

Kesimpulan dari pendapat di atas karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendekatan berpusat pada anak dengan metode pembelajaran yang bervariasi dan merangsang munculnya kreativitas dan inovatif pada anak usia dini.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

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

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

Menurut Depdiknas (2010:4) menyatakan bahwa manfaat pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membina, menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Kesimpulan di atas bahwa pendidikan usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal pendidikan, dan mengenal dirinya sendiri dalam bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat.

3. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2009:12.3) motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti otot lengan, kaki, dan leher. Ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar yaitu gerak lokomotor , non lokomotor, dan manipulatife. Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar seperti : otot kaki, lengan, punggung, dan lain-lain. Pada lima tahun pertama kehidupan anak, motorik kasar inilah lebih dominan berkembang.

Dan untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis dalam Sujiono (2009:1.13) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, melompat,meremas, bersiul, membuat ekspresi wajah senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, dan sebagainya.

Kesimpulan dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa motorik kasar adalah merupakan area terbesar perkembangan pada masa usia dini, yang perkembanganya sejalan dengan pertambahan usia. Karena itu lakukanlah stimulasi melalui, berjalan, melompat, dan meloncat.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Hurlock (1999: 158) perkembangan motorik anak usia dini merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, dan beberapa pengaruh perkembangan terhadap perkembangan individu sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menang kap bola atau memainkan alat-alat mainan.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dpat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupan, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
3. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan drinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat melatih menulis dan berbaris-baris.

4. Melalui perkembangam motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang ringer (terpinggirkan)
5. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self-concept* atau kepribadian anak.

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan yang dapat dibutuhkan koordinas sebagian tubuh anak.

c. Karakteristik Pengembangan Motorik Kasar

Sujiono (2008: 48) menyebutkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia TK adalah : Berlari dan melangsung menendang bola, melompat – lompat dengan kaki bergantian,

melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, berjalan pada garis yang sudah ditentukan, berjinjit dengan tangan dipinggul, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, mengayunkan satu kaki ke depan ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Karakteristik motorik kasar menurut Aisyah (2008:4.40) sebagai berikut:

1) Perkembangan bergantung pada kematangan otot dan saraf

   Gerak trampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang optimal

2) Keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang

   Sebelum sistim saraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk melatih gerakan trampil bagi anak akan sia-sia

3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan

   Perkembangan sebelumnya melandasi perkembangan berikutnya

4) Perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan

5) Perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik

   Setiap individu memiliki laju pertumbuhan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Pendapat diatas disimpulkan bahwa karakteristik motorik kasar anak terdiri dari perkembangan fisik, motorik dan keterampilan motorik kasar, dan perkembangan tergantung pada setiap individu.

d. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar

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

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

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

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

1) Pada saat berkembangnya keterampilan motorik meningkat pula tingkat kecerdasan, akurasi, kekuatan dan efisiensi gerakan

2) Kestabilan anak membaik dengan bertambahnya umur, namun pada usia berapa tingkat kestabilan paling baik tidak dapat ditentukan

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

e. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motorik kasar

Menurut Dewi diunduh pada hari Jum'at tanggal 10 Januari 2013 di http://childrenfootclinic.wordpress.com/2012/07/29/5-faktor-yang-berpengaruh-terhadap-perkembangan-motorik-anak/ yang perpengaruh terhadap perkembangan motorik anak :

1. Kematangan Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada waktu anak dilahirkan, syaraf-syaraf yang ada di pusat susunan syarat belum berkembang dan berfungsi sesuai dengan fungsinya, yaitu mengontrol gerakan-gerakan motorik. Pada usia ± 5 tahun syaraf-syaraf ini sudah mencapai kematangan, dan menstimulasiberbagai kegiatan motorik.

Otot-otot besar mengontrol gerakan motorik kasar, seperti berjalan,berlari, melompat dan berlutut, berkembang lebih cepat bila dibandingkan dengan otot-otot halus yang mengontrol kegiatan motorik halus, seperti menggunakan jari-jari tangan untuk menyusun puzzel , memegang pensil atau gunting membentuk dengan plastisin atau tanah liat, dan sebagainya.

2. Urutan Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitukemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti berlari sambi lmelompat, mengendarai sepeda.
3. Latihan Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dilakukan latihan dengan bimbingan guru. Banyak latihan motorik kasar maupun motorik halus. Kebutuhan untuk bergerak dan kebutuhan untuk mengungkapkan perasaan terdapat pada tiap insan sejak dilahirkan. Kedua kebutuhan tersebut dapat disalurkan dengan bermain, melalui program pelatihan gerakan bagi anak usia dini.
4. Motivasi yang datang dari dalam diri anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dariluar. Misalnya, dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan gerak motorik serta menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak. Pengaruh kesempatan dan kebebasan anak untuk bergerak pada usia muda mengandungimplikasi terhadap pentingnya perkembangan keterampilan gerak anak. Kurangnya kesadaran orangdewasa termasuk guru-guru akan

hal ini mengakibatkan langsung terhadap berkurangnya keuntungan yang dapat diperoleh, terutama untuk mencegah pengaruh yang menghambat tumbuh-kembang anaksecara keseluruhan.d.

5. Pengalaman perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya. Latihan danpendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi pengayaan gerak, pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak http://childrenfootclinic.wordpress.com/2012/07/29/5-faktor-yang-berpengaruh-terhadap-perkembangan-motorik-anak/

Menurut Iskandar, dkk (2004 : 115) faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak : 1) Faktor kematangan, 2) Faktor Keturunan, 3) Pengaruh lain, 4) Perbedaan jenis kelamin, 5) Kondisi waktu lahir, 6) Nutrisi, 7) Penyakit, 8) Kondisi fisik dan intelektual anak, 9) Pola pengasuhan anak, 10) Lingkungan.

Kesimpulan di atas faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar adalah faktor kematangan, faktor umur, faktor gizi, kondisi fisik, lingkungan, motivasi dan latihan.

4. Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut Montolalu, dkk (2005:1.2) bahwa 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 mengingat kata-kata sebuah lagu, dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat.

Sedangkan menurut Kamtini (2005 : 47) 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 dapat disimpulkan bahwa melalui bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang pada anak.

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

1) Pada permulaan, bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk berjalan sendiri, naik sepeda sendiri atau berenang ataupun meloncat. Betapapun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.

2) Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkannya dalam berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
3) Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (vehicle) untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada kala mereka menjadi remaja.

Menurut Hurlock (1978:320) menjelaskan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

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

b. Tujuan Bermain

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

1) Sebagai pendorong dan pengatur belajar kognitif
2) Sebagai pengurang ketegangan dan pereda pergolakan emosi
3) Sebagai cara mengurangi egosentrisme
4) Sebagai cara menyiapkan anak-anak untuk dapat menerima sifat
5) Sebagai pelepas energi yang vital bagi perkembangan fisik anak
6) Sebagai medium kegiatan eksplorasi dan ajang coba-coba
7) Sebagai cara berlatih pemecahan masalah
8) Sebagai wahana ekspresi diri
9) Sebagai medium untuk memampukan anak untuk mengorganisasikan berbagai pengalaman yang berbeda-beda, memahami dan mengintegrasikan pelbagai pengalaman tersebut, dan menyimpannya untuk digabungkan dengan berbagai khasanah prototipe pengetahuan yang telah dimiliki anak itu.

Kegiatan bermain dilakukan anak secara spontan tanpa tujuan. Namun secara keilmuan bermain jelas mempunyai tujuan, menurut Moeslichatoen (2004:32) antara lain :

1) Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup

2) Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar melalui kegiatan merayap, merangkak, melompat, menendang, melempar dan lain-lain.
3) Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
4) Metalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

"Kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan social"

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai macam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah, bekerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

c. Karakteristik Bermain

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

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

Sedangkan menurut Montolalu (2005:2.4) karakteristik bermain adalah:

1) Bermain adalah sukarela

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

2) Bermain adalah pilihan anak

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

3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

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

4) Bermain adalah simbolik

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

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki

dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan segala potensi yang ada padanya. Baik dari segiflsik maupun psikisnya melalui segala macam bentuk permainan.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

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

1) Untuk perkembangan aspek fisik.

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

2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus.

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

3) Untuk perkembangan aspek sosial.

   Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secar bergilir, malakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

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

5) Untuk perkembangan aspek kognisi

   Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (Daya Cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat.

Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

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

7) Mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

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

8) Pemanfaatan sebagai media terapi

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

9) Pemanfaatan sebagai media intervensi

Dan juga menurut Montolalu (2005:1.15) juga bermanfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan:

1) Bermain memicu kreatifitas

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

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

   Bermain merupakan sebuah mdia yang sangat penting bagi proses berpikir anak

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

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

4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati

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

5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra

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

6) Bermain sebagai media terapi

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

7) Bermain itu melakukan penemuan

   Ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

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

5. Permainan *Ingkling*.

Depdikbud (1998 : 18) I*ngkling* merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah, seperti di Aceh, Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi dengan nama permainan yang berbeda. Walaupun cukup populer dikalangan masyarakat pedesaan, belum ada data yang menjelaskan dari mana asal mula permainan ini. Permainan ini disebut dengan permainan *ingkling* yaitu permainan yang dilakukan dengan berjalan melompat-lompat dengan satu kaki. Selain nama *ingkling*, permainan ini juga dikenal dengan nama *egklek, lempeng, dampu*, dan beberapa sebutan lain.

Seiring dengan perkembangan zaman dan membanjirnya permainan-permainan modern, permainan *ingkling* semakin hari semakin hilang dari peredaran. Anak-anak saat ini, baik yang hidup di daerah pedesaan apalagi yang hidup diperkotaan lebih senang menghabiskan waktu mereka di depan televisi, bermain *playstation* . dan permainan lainya yang diproduksi oleh pabrik. Hiburan dan permainan modern tersebut berhasil mencuri perhatian anak-anak karena bentuk-bentuknya yang menarik, jenisnya yang beraneka ragam, sangat mudah mendapatkannya, dan dapat dimainkan secara individual dalam ruang-ruang privat, seperti kamar tidur. Sedangkan permainan *ingkling* bentuknya kurang menarik dan hanya dapat dimainkan bersama-sama dalam ruang-ruang publik, seperti di halamann rumah, masjid, gereja,

surau, dan sekolah. Menurut perkiraan penulis, anak-anak yang lahir tahun 1990-an tidak lagi mengenal permainan *ingkling*.

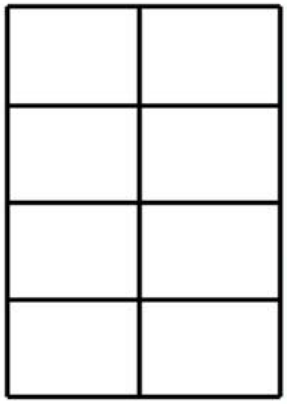
Permainan *ingkling* ini adalah permainan yang kreativitas masyarakat lokal untuk mewariskan nilai-nilai luhur,seperti kejujuran, tanggung jawab ,solidaritas, dan penghargaan kepada orang lain. Dengan kata lain, melalaui permainan ini masyarakat mewariskan dan menanam nilai-nilai luhurnya agar generasi mendatang hidup secara harmonis dan tidak tercabut dari akar lokalitasnya. Hilangnya permainan tradisional, seperti *ingkling* dari kehidupan sosial masyarakat dapat mengakibatkan anak-anak tumbuh menjadi pribadi-pribadi yang sosial, oleh karenanya, perlu kiranya setiap orang tua , para guru, dan para pemangku kepentingan untuk secara bersama-sama menghidupkan kembali permainan tradisional,termasuk *ingkling*.

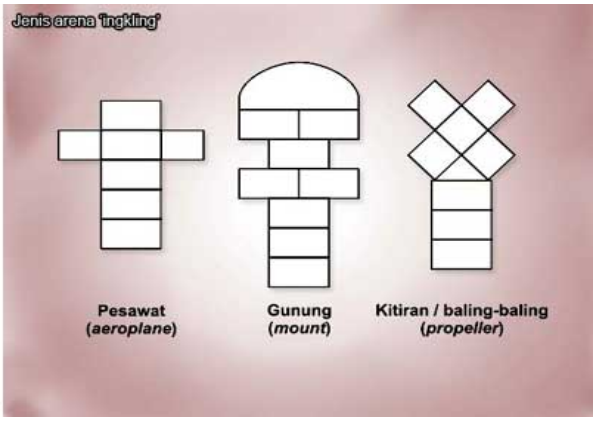
Membahas tentang beberapa aspek dalam permainan *ingkling*, diantara:

1) Tempat

Ingkling adalah permainan yang relatif mudah dimainkan dan tidak mahal.Untuk memainkanya, hanya dibutuhkan lapangan datar berupa tanah atau tanah bersemen sekitar 2x3 meter. Lapangan datar tersebut kemudian diberi garis dengan menggunakan gacuk, atau menggunakan kapur tulis jika tanahnya bersemen, yang bentuknya disesuaikan dengan jenis ingkling yang hendak dimainkan. Ada *ingkling* pesawat yang menyerupai pesawat; *ingkling* gunung dan

ingkling kitiran(kinciran angin) yang bentuknya seperti gunung dan dan kitiran; ingkling saruk yang dimainkan dengan susunan kotak *ingkling* pesawat dan *ingkling* segi empat. Disebut ingkling saruk karena gacuknya disaruk (ditendang dengan menggunakan ujung kaki).





Aisyah, dkk diunduh pada hari Rabu, 28 Agustus 2013 di jurnal untan di http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2441.

2) Peralatan

Peralatan yang diperlukan untuk memainkan *ingkling* adalah sebuah gacuk, yaitu berupa benda pipih berdiameter sekitar 4-5cm. Gacuk biasanya dibuat dari pecahan genteng atau *tegel*. Penggunaan gacuk dengan spesifikasi pipih,karena benda pipih akan lebih mudah dikontral ketika dilemparkan ke dalam kotak *ingkling.*

3) Waktu

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak pada pagi hari ketika hendak masuk kelas, pada saat jam istirahat, atau sore hari sekitar pukul 15- 17 waktu setempat .

4) Cara Permainan

Ingkling biasanya dimainkan oleh anak-anak umur 6-12 tahun. Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal *gacuk* yang biasanya berupa sebentuk pecahan genting, yang juga disebut *kreweng*, yang dalam permainan, *kreweng* ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak / ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Pemain yang telah menyelesaikan putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan “sawah” mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu selama permainan.

Peserta yang memiliki kotak paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini menurut Aisyah, dkk diunduh pada hari Rabu, 28 Agustus 2013 jurnal pendidikan untan dalam http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2441.

Menurut Gronje dalam Depdikbud (1998:20) permainan *ingkling/engklek*, terbuat dari lempengan kayu. Alat permainan ini ada juga yang terbuat dari biji-bijian dan dari batu. Permainan ini sering dilakukan pada pagi dan sore hari di musim kemarau. Permainan ini berasal dari Hindustan dan dibawa /diperkenalkan oleh orang-orang keeling.

Dan menurut Depdikbud (1998:110) permainan *ingkling* di sumatera selatan di sebut dengan *cak ingkling gerpak* yaitu melompat dengan satu kaki, kemudian melompat dengan dua kaki pada petak yang ditentukan secara bergantian. Permainan ini dilakukan pada waktu luang siang hari, peserta usia 6-13 tahun dalam jumlah tidak terbatas (2-5 orang atau lebih). Sarana aadalah tempat (tanah terbuka) dan pecahan tembikar atau potongan papan kecil tanpa iringan apapun. Persiapan dengan membuat petak-petak membentuk badan manusia (7 petak:1-7). Permainan dapat berhenti di tengah jalan karena mati. Yang menyebabkan mati antara lain menginjak garis, lemparan *uncak/gacuk* tidak masuk petak yang

seharusnya, tidak bisa nangkap *gacuk/uncak,gacuk/uncak* dibawa di punggung telapak tangan atau kaki terjatuh, *gacuk/uncak* berada di garis dan sebagainya.

Dan juga menurut Pica (2012, 139) permainan ini di namakan permainan jingkat/petak lompat, permainan ini selain dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini tetapi juga dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dengan cara anak dapat melihat dan berhitung sambil melompat pada arena permainan ingkling angka. Karena dalam kotak – kotak arena di beri nomor yang berurut.

Jadi kesimpulan dari uraian di atas adalah Permainan ini disebut dengan permainan *ingkling* yaitu permainan yang dilakukan dengan berjalan melompat-lompat dengan satu kaki. Selain nama *ingkling*, permainan ini juga dikenal dengan nama *egklek, lempeng, dampu*, dan beberapa sebutan lain pada daerah yang berbeda.

5) Kebihan Dan Manfaat Permainan *Ingkling*

a) Permainan *ingkling* dapat melatih dan meningkatkan fisik anak. Ketika anak-anak melompat – lompat dengan menggunakan satu kaki dan menyaruk gacuk secara langsung telah melakukan latihan agar otot-otot tubuh berkembang dan berkoordinasi dengan baik.

b) Permainan *ingkling* dapat menghilangkan stress dan menumbuhkan keceriaan. Pada dasarnya, anak seperti halnya orang tua ,mempunyai rasa stress.

c) Permainan *ingkling* dapat mengajak anak untuk bersosialisasi dan bernegosasi. Ketika beberapa anak berkumpul dan bersepakat untuk bermain *ingkling*, misalnya, maka pada saat itu mereka belajar untuk bersosialisasi dan.

d) Permainan *ingkling* dapat membangun kretivitas dan spotivitas. Ketika anak- anak bersepakat untuk bermain *ingkling*, maka mereka mempunyai tanggung jawab agar permainan berlangsung semarak, menyenangkan, dan adil.

e) Permainan *ingkling* dapat membuat anak menaati aturan. Setelah anak-anak berkreasi membuat aturan permainan, maka pada saat persamaan mereka dituntut untuk menanati aturan yang mereka sepakati.

f) Permainan *ingkling* dapat membuat anak mengenal lingkungan. *Ingkling* salah satu permainan anak tradisional yang peralatannya berasal dari alam. Lapangan sebagai tempat bermaian dan *gacuk* nya yang terbuat dari genteng atau *tegel* semuanya tersedia secara gratis.

6. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Ingkling*

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

Menurut Nasriah (2006:34) bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dilihat dari aspek perkembangan fisik motorik anak menurut Depdiknas (2007:3) dapat didentifikasi sebagai berikut:

1. Sejumlah kemampuan persepsi motorik yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya koordinasi mata-tangan atau kaki-tangan seperti menggambar, menulis, memanipulasi obyek, *visual track*, melempar, menangkap, dan menendang.
2. Kemampuan gerakan motorik (*locomotor skill*) seperti menggerakkan tubuh melalui ruang, berjalan, melompat, berbaris, berlari, meloncat, berlari cepat, berguling, merangkak, bergerak dengan pelan.
3. Keterampilan gerak statis (*non locomotor skill*) seperti diam di tempat, bergiliran, berputar, menjangkau, bergoyang, berjongkok, duduk, dan berdiri;

4. Manejemen atau pengendalian tubuh (*body management and control*) seperti kesadaran tubuh, kesadaran ruang, ritme, keseimbangan dan kemampuan untuk memulai, berhenti dan mengubah arah.

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

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

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2011) “upaya meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan sandal di TK Kartika 1-54”, mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang peneliti 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 *ingkling* sedangkan Yeni dengan permainan sandal, penelitian Yeni di TK Kartika 1-54 mengalami peningkatan.

Dan peneliti selanjutnya menemukan satu lagi penelitian yang dilakukan oleh Usman (2011) ”peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat simpai di TK Asmaul Husna Air Dingin Padang”. mempunyai hubungan yang sama juga dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tetapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu aspek yang dikembangkan penulis disini meningkatkan motorik kasar anak dengan permaina *ingkling* sedangkan Usman melalui permainan melompat simpai. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa melalui permainan melompat simpai, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan.

Setelah melakukan studi kepustakan maka peneliti menemukan satu penelitian yang di lakukan oleh Elsa (2009) “meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui tari piring di TK 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 *ingkling* bervariasi sedangkan Elsa dengan melalui tari piring. Kemampuan peningkatan motorik kasar anak yang di lakukan dengan penelitian Elsa pada TK Pertiwi 3 Padang mengalami peningkatan.

C. Kerangka Berpikir

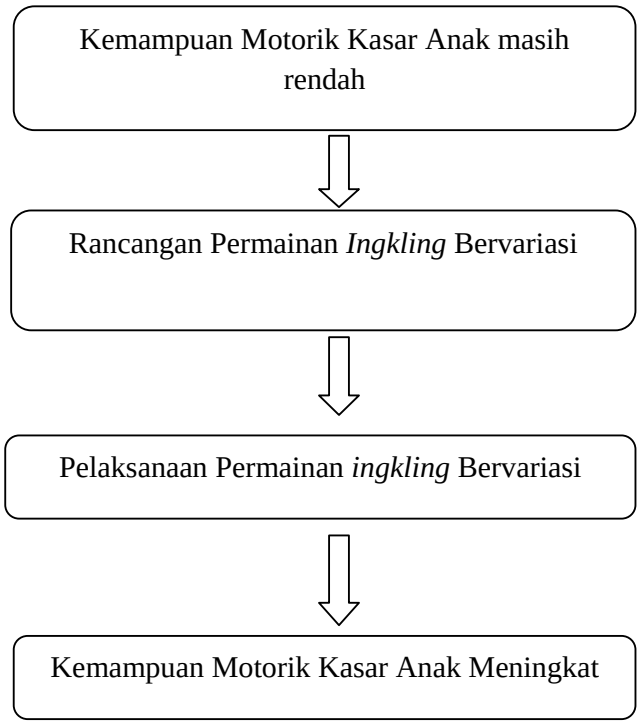
Setelah peneliti melakukan observasi pada kelas B2 di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan, bahwa kemampuan motorik kasar anak rendah, karena anak ragu dan canggung untuk bergerak dalam melompat dan meloncat dengan satu kaki karena itu saya sebagai peniliti mempunyai ide untuk menciptakan permainan untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Karena itu peneliti berupaya merancang suatu permainan yang baru dan dapat meningkatkan motorik kasar anak dalam melompat dan meloncat dengan satu kaki dengan seimbang, yaitu permainan *ingkling* bervariasi.

Setelah peneliti merancang permainan dengan baik, maka permainan *ingkling* bervariasi dilaksanakan secara bervariasi dengan 3 arena selama 6x pertemuan dengan dua siklus pada kelas B2 di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan. .

Permainan *ingkling* merupakan salah satu latihan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Melalui koordinasi mata kaki dan tangan akan menstimulasikan kerja otak. Permainan *ingkling* Bervariasi dapat juga sebagai sarana untuk menjaga keseimbangan tubuh anak dalam

melompat dan meloncat dengan satu kaki, karena itu peneliti berharap bahwa permainan *ingkling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan *ingkling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Nurul Wathan Kabupaten Pesisir Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *ingkling* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *ingkling* di TK Nurul Wathan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan kelompok B2, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I yang selalu meningkat tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dan setelah dilanjutkan pada siklus II ternyata berhasil dengan memuaskan dengan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Melalui permainan *ingkling* dapat meningkatkan motorik kasar anak pada TK Nurul Wathan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan
3. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *ingkling* berhasil terbukti dengan hasil akhir di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak– kanak maka simpulan yang ditarik mampunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian – penelitian selanjutnya sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi sebagai berikut:

1. Melalui permainan *ingkling* dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Nurul Wathan Bayang.
2. Aplikasi permainan *ingkling* dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *ingkling*, karena permainan ingkling sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan otorik kasar
3. Guru-guru dapat mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian dengan berbagai cara dalam pembelajaran di sekolah.
4. Guru-guru dimasa akan datang dapat mengeksploitasi lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan untuk lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di taman kanak-kanak.
5. Gru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan.

C. Saran

Berdasakan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa akan mendatang.

1. Untuk merangsang dan meningkatkan motorik kasar dalam pembelajran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehubungan dengan permainan *ingkling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Nurul Wathan Bayang memahami kebutuhan anak.
2. Hendaknya guru menerapkan permainan i*ngkling* ini di TK Nurul Wathan Bayang guna untuk meningkatkan motorik kasar anak.
3. Agar pihak TK memberikan motivasi kepada guru agar menciptakan media dan permainan yang lebih menarik lagi untuk meningkakan motorik kasar anak di TK Nurul Wathan Bayang.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar melalui metode, teknik dan media yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta ; PT. Bumi Aksara.

Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep DasarnPengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aisyah, dkk. 2013. *Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Engklek :* Jurnal Pendidikan Untan diunduh pada tanggal 28 Agustus 2013 di http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2441

Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kwalitas Pembelajaran*. LPTK UNP.

Depdiknas. 2003. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat pendidikan TK

_____.2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA.* Jakarta : Depdiknas.

_____.2007. *Bidang pengembangan Fisik / motarik kasar di Taman Kanak-Kanak. Jakarta* : Dikdasmen.

_____2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta* : Dikdasmen

Depdikbud. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta : Depdikbud

Hildayani, Rini, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Hariyadi, Moh. 2009. S*tatistik Pendidikan.* Jakarta*:*Pertasi Pustaka Raya

Hasan. Maimunah 2009. PAUD *(Pendidikan Anak usia Dini*). Yogyakarta: Diva Press

Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak. Terjemahan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.

Kamtini, Tanjung, dkk. 2005 *Bemain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.