

**OPTIMALISASI MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
ELANG DAN AYAM DI TK AL – HIDAYAH
KECAMATAN BONJOL**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh :

ELNIWITTA
NIM : 2009/51140

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Optimalisasi Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Elang dan Ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol**
Nama : ELNIWITTA
NIM : 2009/51140
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Saridewi, M.PD
NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

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*

Optimalisasi Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Elang dan Ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol

Nama : ELNIWITTA
BP/Nim : 2009/51140
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. _____
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. _____



Sesungguhnya disamping kesukaran

Ada kemudahan

Apabila kamu telah selesai

Mengerjakan suatu pekerjaan

Yang lain

Dan hanya kepada Tuhanlah

Kamu berharap

(Al-Insyirah: 5-8)

Masih panjang jalan yang harus kutempuh

Kuharus menggapainya dengan penuh suka dan duka

Kini kebahagiaan yang datang menghampiriku

Saat ku dengar sebuah kata yang

Selama ini kurindukan

Tiada kata yang dapat kuucapkan

Kanya air mata

Terima kasih Tuhan

Kanya padamu aku sembahkan

Kuingin persembahkan seluruh hatiku

Kebahagiaan ini

Atas usaha dan tetesan keringatku

Sebagai tanda

Baktiku untuk papa Jalaluddin (Alm) dan Mama Eli Sarti

Yang telah memberikan do'a dan semangat hidupku

Buat suami tercinta Doni Suryadi

Dan anakku tersayang Indah Rahma Nila yang senantiasa mencintai
melebihi sinar surya yang menyinari dunia

By ELNIWITTA

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2012

Yang menyatakan

ELNIWITTA

ABSTRAK

ELNIWITTA, 2011. Optimalisasi Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Elang dan Ayam di TK Al- Hidayah Kecamatan Bonjol. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak secara optimal disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya karena pilihan metode yang monoton sehingga berdampak terhadap minat anak untuk aktif bergerak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak TK melalui kegiatan permainan Elang dan Ayam agar gerakan tubuh anak berkembang dengan baik dan optimal. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, dimana penelitian ini bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek- praktek pembelajaran di kelas secara profesional dengan subjek penelitian TK Al- Hidayah kecamatan Bonjol pada kelompok B2 tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 25 orang anak dengan menggunakan permainan Elang dan Ayam, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I diperoleh tingkat pencapaian pada tingkatan cukup dan pada siklus II tercapainya tingkat keberhasilan pada tingkatan sangat baik, sehingga hasil rata- rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Disimpulkan bahwa dengan permainan Elang dan Ayam dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al- Hidayah Kecamatan Bonjol dari tingkat keberhasilan yang bernilai cukup menjadi tingkat keberhasilan yang bernilai sangat baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena dengan Rahmat dan Karunia-Nya skripsi dengan judul **“Optimalisasi Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Elang dan Ayam di TK- Alhidayah Kecamatan Bonjol”** ini dapat diselesaikan walaupun banyak rintangan dan hambatan. Shalawat dan Salam tidak bosan-bosannya kita kirimkan buat arwah junjungan kita yang telah memperjuangkan umatnya dari ketidak tahuan menjadi manusia yang memiliki ilmu pengetahuan, pelita dikala malam dan pelipur lara dikala duka, yakni Nabi Muhammad SAW. *Allahumma Shalli’ Ala Muhammad, Wa’ala Alihi Muhammad.*

Keterbatasan kemampuan dan kesanggupan yang peneliti miliki dalam penulisan skripsi sehingga dalam penulisan, peneliti banyak menemukan kesulitan dan hambatan. namun berkat Rahmat Allah SWT, serta bantuan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan ini. Untuk itu peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I sekaligus ketua jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak usia Dini yang telah memberikan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.
2. Ibu Saridewi, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms. Kons selaku Dekan Fakultas pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen sebagai staf pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan
5. Bapak/Ibu Karyawan UNP yang telah membantu peneliti dalam mengurus administrasi demi kelancaran penulisan skripsi peneliti.
6. Ibu Wirda Ilisma selaku kepala TK Alhidayah kecamatan Bonjol yang telah memberikan bantuan dalam beberapa hal.
7. Buat anak-anak TK Al-Hidayah khususnya kelompok B₂
8. Buat suami tercinta ***Doni Suryadi*** dan anakku tersayang ***Indah Rahma Nila***, serta mama ***Eli Sarti*** yang senantiasa mencintai melebihi sinar surya yang menyinari dunia.
9. Kepada teman-teman angkatan 2009 yang telah membantu memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Berbagai pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu-persatu, terimakasih atas kerja samanya.

Atas bantuan yang telah diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih, semoga apa yang telah dilakukan dan diberikan itu dibalas Allah SWT dengan balasan yang setimpal. Amiiin...

Di samping itu peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk kebaikan kita bersama, peneliti mengharapkan kritik dan

saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak, Akhirnya peneliti berharap agar laporan ini bermanfaat untuk kita semua. Amiiin...

Akhirnya, kepada Allah SWT kita semua berserah diri dan memohon ampun dari dosa dan kekhilafan.

Padang, November 2011

Peneliti

ELNIWITTA

NIM. 2009/51140

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

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. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Motorik Kasar	8
b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar	9
c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar anak usia 3-6 tahun	11
2. Hakikat Bermain di Taman Kanak-kanak	12
a. Pengertian Bermain	12
b. Tujuan Bermain	14
c. Karakteristik Bermain	16
d. Manfaat Bermain	18
e. Pentingnya Bermain Bagi Anak	22
3. Konsep Permainan Elang dan Ayam	25
a. Pengertian	26
b. Langkah-langkah Permainan Elang dan Ayam	26
c. Hubungan Antara Motorik Kasar dengan Permainan Elang dan Ayam	28

B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan	31

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
D. Instrumentasi	39
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	46
B. Analisis Data	85
C. Pembahasan	86

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	88
B. Implikasi	90
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN- LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada kondisi awal sebelum tindakan.....	52
2. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus I setelah tindakan pertemuan I	56
3. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus i setelah tindakan pertemuan II	61
4. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus I setelah tindakan pertemuan III.....	65
5. Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak permainan elang dan ayam pada siklus I pertemuan I, II dan III	69
6. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan	74
7. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan pertemuan ke II	78
8. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan pertemuan III....	83
9. Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak permainan elang dan ayam pada siklus II pertemuan I, II dan III.....	86

DAFTAR GRAFIK

1. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada kondisi awal sebelum tindakan.....	53
2. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus I setelah tindakan pertemuan I	57
3. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus i setelah tindakan pertemuan II	62
4. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus I setelah tindakan pertemuan III.....	66
5. Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui Permainan elang dan ayam pada siklus I pertemuan I, II, III.....	70
6. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan	75
7. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan pertemuan ke II	80
8. Hasil observasi perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada siklus II setelah tindakan pertemuan III....	84
9. Hasil observasi perkembangan motorik kasar anak melalui Permainan elang dan ayam pada siklus II pertemuan I, II, III	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan Kegiatan Harian
2. Lembaran penilaian perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada kondisi awal.
3. Lembaran penilaian perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada Siklus I.
4. Lembaran penilaian perkembangan motorik kasar tentang permainan elang dan ayam pada Siklus II
5. Hasil wawancara anak pada siklus I
6. Hasil wawancara anak pada siklus II
7. Gambar Penelitian.
8. Surat Izin Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun, yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan awal yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, karena pendidikan sangat penting bagi anak. Untuk mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani anak melalui kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan kesiapan pendidikan yang diperoleh anak, maka pendidikan akan berkembang dengan baik sesuai kemampuan yang dimiliki anak.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan program untuk mengembangkan berbagai potensi psikis dan

fisik. Pendidikan Anak Usia Dini membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak melalui kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan dan dapat mengekspresikan berbagai perasaan akan ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tak terbatas, sehingga akan merangsang pula perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas.

Guru perlu merancang suatu kegiatan bermain yang positif, perlu juga mempertimbangkan berbagai faktor, diantaranya adalah terkait dengan tingkat perkembangan anak dalam aspek, yaitu: fisik, intelektual, bahasa, emosi, dan sosial. Mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, diharapkan orang tua, pendidik, pengasuh mampu merancang program kegiatan bermain yang tepat bagi anak sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi awal, penulis menemukan berbagai fenomena diantaranya: **pertama**, guru kurang optimal mengajar suatu permainan, dalam pengembangan motorik kasar. Selama ini yang diaplikasikan oleh guru di kemampuan motorik kasar adalah: senam berirama dalam aplikasinya: pengembangan motorik kasar anak belum optimal, hanya dilakukan pada hari tertentu. Contoh: hari Rabu dan Sabtu

anak memakai seragam dan senam bersama. Ketika praktik murid kurang memperhatikan dan malas bergerak, karena materi senam setiap saat sama dan terkesan monoton, **kedua**, media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Ketika guru mengembangkan motorik kasar anak, guru kurang mengaplikasikan dan memberdayagunakan media. Aplikasi di semester yang lalu, guru tidak menggunakan media secara optimal, karena keterbatasan sarana dan prasarana serta latar belakang pendidikan dan pengalaman guru yang berbeda, jadi terkesan media tidak begitu penting dalam proses pembelajaran. **Ketiga**, metode yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, guru kurang mengaplikasikan metode pengajaran yang variatif. Selama ini guru hanya menggunakan metode: tanya jawab, bercakap-cakap, dan pemberian tugas. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan motorik kasar anak belum terarah dan berkembang karena metode pengajaran yang diaplikasikan oleh guru lebih berdampak pada perkembangan bahasa dari pada motorik kasar. **Keempat**, kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan bermain, karena banyak kendala-kendala yang terdapat di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah seperti: lapangan yang tidak memadai dan sarana prasarana yang kurang. Permainan bagi anak sekarang ini kurang menarik baginya, karena anak sudah banyak terpengaruh oleh teknologi canggih seperti permainan *play station*, *video game*, dan lain-lainya.

Anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan mengalami perkembangan fisik motorik yang beragam pula. Oleh karena

itu, guru perlu mengupayakan suatu permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya yaitu: melalui permainan elang dan ayam. Permainan elang dan ayam ini dikembangkan bertujuan melatih kemampuan anak untuk mengejar dan menghindar agar anak dapat meningkatkan ketangkasan, kecekatan, melatih kesabaran, dapat memiliki teman yang banyak dan bersosialisasi anak lancar, maka kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat serta berkembang secara optimal.

Penulis akan mengaplikasikan metode belajar sambil bermain agar permasalahan yang diungkapkan di atas dapat diminimalisir dan adapun alasan penulis mengaplikasikan permainan tersebut karena: 1) memotivasi minat anak terhadap permainan; 2) menstimulasikan anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama; serta 3) melatih motorik kasar anak ketika anak bermain elang dan ayam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan elang dan ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam melakukan kegiatan permainan.

Dalam melakukan kegiatan permainan, guru hanya melihat anak saja, sebaiknya guru hendaknya ikut serta dalam melakukan kegiatan permainan.

2. Anak kurang berminat ddalam permainan

Anak hanya diam saja dalam kegiatan bermain, karena permainan kurang di sukai oleh anak di sebabkan anak sudah terbiasa oleh permainan teknologi seperti play station

3. Guru kurang optimal dalam mengajar.

Perkembangan motorik kasar anak kurang optimal karena metode yang dikembangkan tidak tepat.

4. Kurang alat pendukung untuk pembelajaran motorik kasar anak.

Karena sarana dan prasarana di sekolah tidak memadai sehingga alat-alat di sekolah tidak mencukupi untuk mengembangkan motorik kasar anak.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar anak, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu guru kurang kreatif dalam melakukan kegiatan bermain, guru kurang optimal dalam mengajar. Oleh karena itu, diharapkan permainan elang dan ayam dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol Tahun Ajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimana permainan elang dan ayam ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol ?“

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan permainan elang dan ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol untuk meningkatkan motorik kasar anak.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan elang dan ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol.”

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik;

Yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.

2. Bagi guru TK;

Sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengaplikasikan mengajar permainan yang menarik untuk mengembangkan motorik kasar anak.

3. Bagi TK Al-Hidayah;

Dapat meningkatkan kualitas dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan elang dan ayam, serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang permainan.

4. Bagi Dinas Pendidikan;

Agar lebih memperhatikan kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada Guru-guru TK untuk menerapkan permainan yang beragam sehingga pemahaman dan prestasi belajar Anak Usia Dini meningkat.

5. Peneliti selanjutnya;

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi penulis lainnya yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda di masa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan pemaparan judul yang ada di latar belakang masalah, maka penulis mendefinisikan kata kunci di judul tersebut antara lain:

1. Motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, berlari, dan menangkap.

2. Permainan elang dan ayam adalah suatu permainan yang dimainkan oleh anak, satu anak sebagai burung elang dan anak yang paling depan sebagai induk ayam yang bertugas melindungi anak-anaknya dari tangkapan burung elang, dan barisan anak di belakangnya berperan sebagai anak ayam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Kasar

Kemampuan anak untuk duduk, berlari dan melompat termasuk contoh perkembangan motorik kasar. Otot-otot besar dan sebagian atau keseluruhan anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan anak, karena proses kematangan setiap anak berbeda, maka laju perkembangan seorang anak bisa saja berbeda dengan anak lainnya.

Menurut Hadis (dalam Sujiono 2009:1:13) mengemukakan:

“ Motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan di atas titian dan sebagainya “.

Berdasarkan ilustrasi pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak dapat melatih psikis dan fisik anak untuk membuat anak senang dan gembira sehingga otot-otot anak kuat, dan sehat untuk melompat, berlari, berjinjit, dan sebagainya.

Menurut Sujiono (2009:1.17) mengemukakan: “Perkembangan motorik kasar adalah: kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebesar ⁸ besar bagian tubuh anak”.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak melalui gerakan-gerakan tubuh sesuai dengan kegiatan yang dilakukan anak, sehingga tubuh akan bergerak dapat meningkatkan perkembangan fisik dan psikis anak dengan baik.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam kordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang tercapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupan kelak, misalnya: anak dibiasakan untuk terampil berlari ayau memanjat, jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

b. **Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar**

Menurut Depdiknas (2007:5) menyatakan bahwa:

Karakteristik perkembangan motorik kasar adalah:

1. Berdiri diatas satu kaki selama 5 – 10 detik
2. Menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki
3. Berjalan pada garis lurus
4. Berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter
5. Berjalan mundur dengan melompat ditempat
6. Melompat kedepan dua kaki sebanyak 4 kali
7. Bermain dengan bola (Menendang dengan mengayunkan kaki kebelakang dan kedepan, menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya kedada dan mendorong).
8. Menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya.
9. Dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Bedasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa: berdiri, menaiki, dan menuruni tangga, berjalan, melompat, bermain bola merupakan karakteristik perkembangan motorik kasar anak untuk melatih ketangkasan dan kelincahan agar otot-otot tubuh anak kuat, dan dapat melatih rasa percaya diri anak.

Menurut Sujiono (2009:3,23) Karakteristik motorik kasar anak adalah:

1. Kemampuan berlari dan kontrol gerakan anak hampir menyerupai orang dewasa, dapat melakukan kemampuan ini dalam bentuk permainan seperti petak umpat dapat menggabungkan gerakan berlari dengan gerakan lain seperti jongkok, dan lain-lain.
2. Gerakan melompat dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain misalnya berlari lalu melompat sejauh kurang lebih 60 – 75 cm.
3. Melempar dapat dilakukan dengan gerakan yang benar dengan cara melangkah kaki kanan kedepan sambil melempar.

4. Dapat menangkap bola kecil dengan menggunakan telapak tangan.
5. Keterampilan menaiki dan menuruni tangga sudah seperti orang dewasa, anak dapat menaiki dan menuruni tangga dengan kaki bergantian tanpa bantuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan: karakteristik motorik kasar anak adalah berjalan, melompat, menangkap dan melempar bola, berlari sehingga otot-otot besar anak bergerak dan dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

c. **Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3 – 6 Tahun**

Menurut Sujiono (2009:1.15) Karakteristik perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan usia antara lain.

a. Usia 3 -4 Tahun.

1. Menangkap bola besar dengan tangan lurus didepan badan.
2. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik.
3. Mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan yang lebar.
4. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula.
5. Mengambil benda kecil diatas kaki tanpa menjatuhkannya.
6. Menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga 3 meter.
7. Berjalan menyusuri papan dengan menempelkan satu kaki didepan kaki lain.

8. Melompat dengan satu kaki.
 9. Berdiri dengan dua tumit dirapatkan, tangan disamping, tanpa kehilangan keseimbangan.
- b. Usia 5 – 6 Tahun.
1. Berlari dan langsung menendang bola.
 2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
 3. Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dengan menangkapnya.
 4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
 5. Berjinjit dengan tangan dipinggul.
 6. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
 7. Mengayuhkan satu kaki kedepan atau dibelakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Berdasarkan pendapat di atas menjelaskan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar sesuai dengan usia anak, kegiatan-kegiatan yang dilakukan menyenangkan untuk anak-anak juga dapat melatih rasa percaya diri anak seperti: menangkap, berdiri, melompat, berjalan, berjinjit agar melatih keterampilan yang membutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan, dan kekuatan.

2. Hakikat Bermain di Taman Kanak-kanak

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain, pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap. Bermain adalah dunia kerja anak usia pra-sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia, melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan dan emosional, ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini diberikan maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

Sudono (1995:1) menyatakan bahwa:

“Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain dilakukan tanpa alat atau dengan alat yang dapat memberikan informasi membuat anak senang dapat mengembangkan imajinasi sehingga anak dapat menambah ilmu pengetahuan dan ide-ide baru.

Menurut *Hurlock* (1997:320) menyatakan 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”.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif, dan melatih motorik kasar. Disamping itu juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran. Anak bermain dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan motorik kasarnya.

b. Tujuan Bermain.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Musfiroh (2008:6) adalah:

1. Untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.
2. Anak punya energi lebih yang harus disalurkan.
3. Melalui bermain anak mendapat pengalaman langsung guna memperoleh dasar kehidupan sosial.
4. Anak perlu belajar memahami dan memainkan peran-peran disekitarnya.
5. Anak perlu melepaskan desakkan emosi secara tepat.
6. Anak perlu menyegarkan diri dari rutinitas hidup sehari-hari
7. Anak merasa punya harga diri karena merasa mampu menguasai tubuh, gerak, keterampilan, sosial.
8. Melalui bermain anak belajar tahu dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain bertujuan mengkreasikan pengetahuan, anak bisa bersosialisasi, memahami peran disekitarnya, melepas desakkan emosi, dan menyelesaikan masalah. Bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang sangat menyenangkan sehingga perkembangan kognitif, bahasa, dan fisik motorik anak akan tercapai dengan optimal.

Sedangkan menurut Erikson (dalam Musfiroh, 2008:5) menyatakan bahwa tujuan bermain adalah: “Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mengembangkan rasa harga diri, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda dan keterampilan sosial. Anak bermain

karena berintegrasi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam integrasi sosial agar memperoleh dasar kehidupan sosial.

Melatih kemampuan motorik kasar anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan juga melatih emosi dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, serta menumbuhkan kepercayaan diri dengan cara berbagi, menolong, dan memberi kesempatan kepada anak yang lain.

c. **Karakteristik Bermain**

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan kepada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang memberikan kepuasan kepadanya.

Menurut Montolalu (2009:2.4) memberikan karakteristik bermain anak diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bermain adalah sukarela.
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 orang lain.
2. Bermain adalah pilihan anak.
Anak-anak memilih secara bebas untuk bermain.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan bermain.

4. Bermain adalah simbolik.
Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan potensi dan imajinasi mereka.
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Bermain anak-anak berekspresi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan ilustrasi pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu bermain sukarela, pilihan anak, menyenangkan, simbolik, dan aktif melakukan kegiatan sehingga anak berkembang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan bermain anak dapat menemukan sesuatu yang baru dan berbeda, dapat menimbulkan kepuasan dan dapat mengalihkan minat kreatif anak.

Menurut Musfiroh (2008:92) mengemukakan bahwa karakteristik bermain yaitu:

1. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak: anak menikmati kegiatan bermain meraka tampak riang dan senagn.
2. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain.
3. Anak melakukan karena sopntan dan sukarela
4. Semua anak ikut secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Anak berlaku pura-pura akan memerankan sesuatu
6. Anak menetapkan aturan main sendiri
7. Anak berlaku aktif

8. Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan, spontan, bermain muncul dari anak, berpura-pura, aktif, dan bebas mau bermain. Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan berupa kesenangan berlari, dan membuat sesuatu sehingga anak merasa puas dalam bermain.

Melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata, anak dapat menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya. Anak juga bisa berimajinasi sesuai dengan keinginannya akan mengubah perilaku yang negatif menjadi positif.

Kegiatan bermain yang dilakukan bersama teman-teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan hanya dari karena ia merasa memiliki kemampuan tertentu.

d. Manfaat Bermain

Bermain bukan saja hal yang menyenangkan, bermain juga memiliki manfaat yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Hildayani (2009:4.8) menyatakan bahwa manfaat bermain yaitu:

1. Perkembangan Fisik.

Melalui bermain anak dapat menyalurkan energi tubuhnya yang sedang senang bergerak, sehingga ia pun memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya terkekang.

2. Perkembangan Motorik.

Bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus.

3. Perkembangan Kognitif.

Melalui bermain anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar.

4. Perkembangan Bahasa.

Bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi dan mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berpikir anak semakin meningkat.

5. Perkembangan Sosial.

Melalui bermain anak akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan pikiran, pendapat, perasaannya maupun memahami apa yang disampaikan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan anak-anak saling bertukar informasi.

6. Perkembangan Emosi dan Kepribadian.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sudah ada dengan sendirinya pada setiap anak dan menjadi kebutuhan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan manfaat bermain yaitu: perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kepribadian merupakan suatu hal pengembangan potensi diri anak dalam mengasah intelektual anak juga kreativitas anak tersebut, serta mempengaruhi anak dalam berkomunikasi untuk mengemukakan pendapat dan memperlancar dalam setiap gaya bicara yang diutarakan oleh anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:390) menyatakan bahwa manfaat bermain yaitu :

1. Fisik.

Anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

2. Aspek motorik kasar dan motorik halus.

Bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melibatkan aktivitas otot-otot tubuh anak, sedangkan motorik halus menggunakan jari jemarinya.

3. Aspek sosial.

Anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami, sehingga hubungan terbina dan saling bertukar informasi (pengetahuan)

4. Emosi dan kepribadian.

Bermain adalah: suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (inhertik) dan sudah terberi secara alamiah.

5. Kognisi.

Pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat.

6. Mengasah Ketajaman Pengindraan

Agar anak menjadi tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.

7. Mengembangkan Keterampilan olahraga dan menari

Bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga keterampilan motorik kasar maupun motorik halus.

8. Guru.

Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau evaluasi terhadap anak.

9. Media Terapi.

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak

10. Media Intervensi.

Bermain untuk melatih kemampuan, konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, melatih konsep-konsep dasar seperti: warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keruangan, melatih, keterampilan, motorik kasar, halus dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas manfaat bermain merupakan fisik, motorik kasar dan halus, sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, guru, media terapi, media

intervensi. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, serta anak cepat tanggap dalam setiap apa yang dilihat dan mampu menyaring segala sesuatu yang dianggap baik bagi anak dengan tahap peran aktif anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2009:1,19) manfaat bermain adalah: 1) bermain menilai kreatifitas; 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak; 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik; 4) bermain untuk melatih empati; 5) bermain bermanfaat mengajak pancaindra; 6) bermain sebagai media terapi (pengobatan); 7) bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah kreativitas, bermanfaat mencerdaskan otak menanggulangi konflik, melatih empati, mengajak panca indra, media terapi, dan melakukan penemuan karena bermain penuh arti dan bermakna bagi anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak termotivasi untuk melakukan permainan yang disukainya. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengenalkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang mengembirakan hatinya.

e. Pentingnya Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam metode perkembangan anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak dan bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dengan bermain mereka bisa mengekspreskan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Garvey (dalam Musfiroh 2005:13) menyatakan bahwa :

“Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi, pendek kata bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak”.

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa: bermain merupakan faktor yang berpengaruh dalam perkembangan diri anak baik fisik dan sosial untuk pertumbuhan anak sehingga anak menjadi kreatif dalam memperhatikan apa yang dilihat dan bisa mengembangkan hasil dari perhatian yang ia perhatikan dalam permainan.

Begitu pentingnya bermain bagi anak dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan, maka Musfiroh (2005:15) mengemukakan antara lain:

1. Bermain membantu anak membangun konsep pengetahuan.
2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
3. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
4. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif
5. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak

6. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
7. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
8. Bermain membantu anak mengenali diri meteka sendiri.
9. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
10. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
11. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Berdasarkan pendapat di atas, menyatakan bahwa: bermain merupakan suatu ungkapan yang dikeluarkan anak melalui gerak untuk mengembangkan kemampuan dan mendorong anak berpikir kreatif, rasa takut dalam mencoba bagi anak berkurang, juga mengekspresikan segala sesuatu yang keluar dari pikiran anak sehingga kompetensi sosial anak meningkat, bermain pun mengaktifkan anak dalam berkomunikasi dengan sesamanya dan merangsang anak untuk melakukan kegiatan.

Bermain dapat menimbulkan kerianan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi, sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya, tanpa harus ada paksaan dan hambatan. Melalui bermain, anak-anak mudah bersosialisasi dengan temannya sesuai dengan yang diharapkan. Bermain dapat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan dengan antusias. Bermain dapat merangsang motivasi anak untuk melakukan kegiatan.

Dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain termasuk kebutuhan bagi anak. Menurut Montolalu (2007:25) pentingnya bermain bagi anak menjelaskan, keuntungan bermain bagi anak-anak yaitu: 1) membuang ekstra energi; 2) mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh; 3) aktifitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan; 4) anak belajar mengontrol diri; 5) berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya; 6) Meningkatkan daya kreativitas; 7) sarana untuk mengembangkan kemampuan intelektualitas.

Berdasarkan uraian di atas, menyatakan bahwa: pentingnya bermain anak gunanya untuk dalam setiap gerakan yang dilakukan anak mampu mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh dengan cara bermain yang dimainkan, juga anak mampu belajar mengontrol diri dan mengembangkan keterampilan yang nantinya berguna bagi diri anak sehingga pola pikir yang diterapkan dapat berkembang dengan baik.

Melalui bermain anak banyak mendapatkan pengalaman baru dari permainan yang dimainkannya. Permainan dapat memberi motivasi terhadap anak terutama permainan elang dan ayam dapat meningkatkan motorik kasar anak.

3. Konsep Permainan Elang dan Ayam

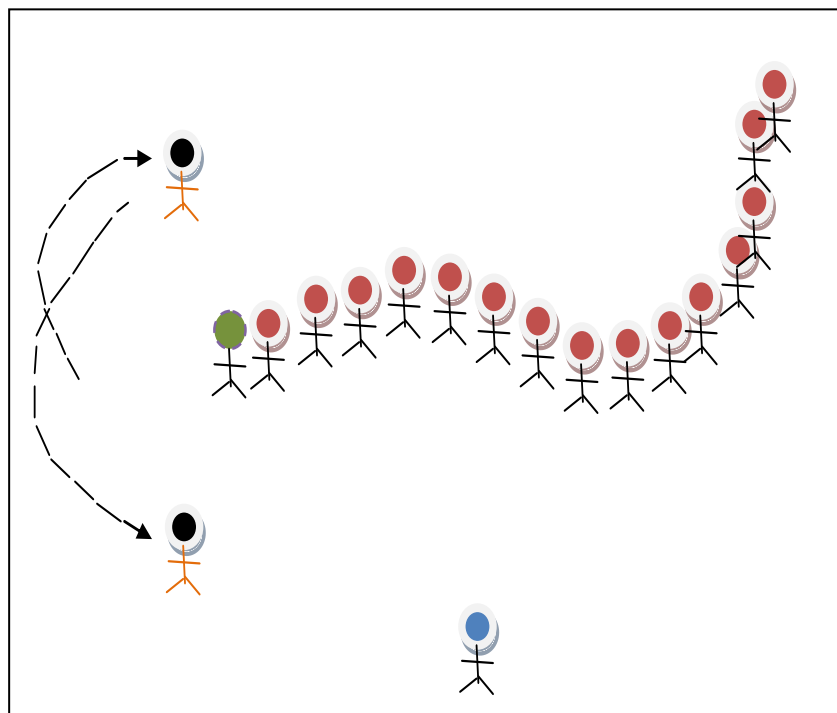
a. Pengertian

Permainan merupakan salah satu bentuk penyaluran manusia untuk bergerak dan bersenang-senang, hal ini dilakukan untuk menyalurkan segala potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Sujiono (2009:10.14) menyatakan bahwa: “Permainan elang dan ayam merupakan permainan yang dilakukan oleh beberapa orang yang sangat menyenangkan dan bertujuan kemampuan mengajar dan menghindar dan dapat meningkatkan motorik kasar anak dan menstimulasikan anak untuk bersosialisasi dengan baik”.

b. Langkah-langkah Permainan Elang dan Ayam

1. Bagi anak menjadi beberapa kelompok.
2. Paling banyak anggotanya berjumlah 15 orang tiap kelompok.
3. Dalam satu kelompok pilih satu untuk berperan sebagai elang, sedangkan yang lain berperan sebagai ayam.
4. Bariskan anak-anak yang berperan sebagai ayam.
5. Tiap anak berpegangan pada pundak atau pinggang teman didepannya.
6. Anak yang paling depan berperan sebagai induk ayam dan bertugas melindungi anak ayam dari kejaran burung elang dengan cara merentangkan kedua tangan.
7. Burung elang bebas menangkap anak ayam yang paling belakang.

8. Anak ayam yang tertangkap harus keluar dari barisan.
9. Usahakan barisan anak ayam jangan sampai terputus.
10. Permainan berakhir jika sudah tidak ada anak ayam yang tersisa.
11. Setelah itu bisa diganti dengan kelompok berikutnya.



Gambar I
Permainan Elang dan Ayam

Keterangan :

-  = Murid
-  = Guru
-  = Induk Ayam
- 



= Elang

c. Hubungan antara motorik kasar dengan permainan elang dan ayam

Adapun hubungan antara motorik kasar dengan permainan elang dan ayam sangatlah erat kaitannya, karena permainan elang dan ayam merupakan gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, seperti: berlari, berjalan dan lain-lain.

Permainan motorik kasar erat kaitannya (relevan) dikarenakan dengan permainan tubuh anak bergerak secara sistematis maksudnya segala macam kegiatan anak membentuk pola tubuh anak bergerak, jadi permainan merupakan satu potensi fisik yang mampu membuat anak berkembang baik pola pikirnya maupun pola fisiknya.

B. Penelitian yang Relevan

Yuliarni (2005) meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik halus jari tangan melalui senam jari pada anak *Down Sindrom* di SLB YPPLB Padang. Hasilnya kemampuan motorik halus jari tangan anak meningkat setelah di berikan perlakuan melalui senam jari. Dari penelitian tersebut, dapat di simpulkan bahwa senam jari dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan motorik halus jari tangan anak *Down Sindrom* dalam hal membuka dan menutup jari tangan baik yang kanan maupun yang kiri.

Yusti (2009) meneliti tentang meningkatkan kemampuan motorik halus melalui metode latihan bagi anak tuna grahita Kelas D3 di SLB Luki Padang. Hasilnya peningkatan motorik halus anak dalam meremas plastisin dan menulis huruf vokal melalui metode latihan. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk anak tuna grahita sedang metode latihan sangat efektif di lakukan.

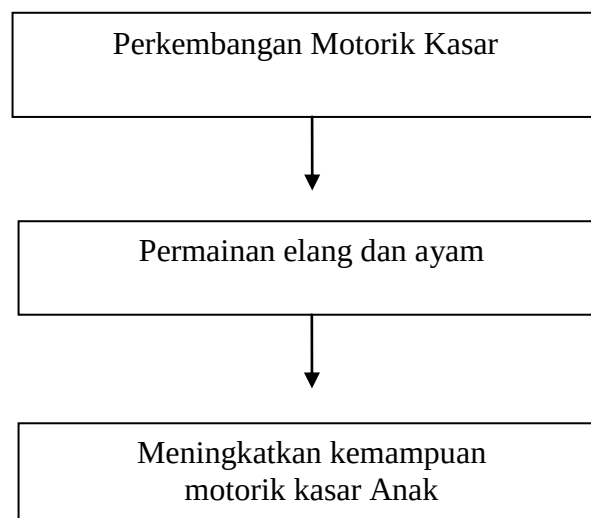
Yeli (2010) tentang meningkatkan motorik halus dengan *Finger Painting* pada anak tuna grahita ringan X. Hasilnya kegiatan *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menggerakkan tangan menghubungkan titik-titik berpola pada anak tuna grahita ringan X. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tercapai peningkatan dalam kemampuan motorik halus hal yang di tandai dengan mengikuti garis pola dengan kegiatan *Finger Painting*.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah: Kemampuan yang membutuhkan kordinasi sebagian besar bagian tubuh anak seperti: berlari, berjinjit, melompat, merayap, merangkak dan sebagainya. Kemampuan motorik kasar anak sangat penting untuk perkembangan fisik anak agar anak selalu tangkas dan kuat.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan elang dan ayam. Melalui permainan elang dan ayam dapat menggerakkan otot-otot yang dapat membuat anak dapat berlari menghindar dan mengejar, aktivitas ini dapat meningkatkan motorik kasar anak. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan elang dan ayam akan dilaksanakan oleh murid TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol pada kelompok B2.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan elang dan ayam merupakan permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak terhadap perkembangan fisik motorik. Adapun tujuan permainan elang dan ayam ini dilaksanakan di TK Al-Hidayah adalah supaya motorik kasar anak terhadap permainan dapat meningkat.



Bagan I

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “melalui permainan elang dan ayam yang menyenangkan dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol.”

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, mengoptimalkan motorik kasar anak melalui permainan elang dan ayam, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur empat samapi enam tahun.
2. Perkembangan motorik kasar adalah: kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Sujiono :2009:1.17)
3. Karakteristik motorik kasar anak adalah :kemampuan berlari, gerakan melompat, melempar, dapat menangkap bola kecil dengan telapak tangan dan keterampilan menaiki dan menuruni tangga dengan kaki bergantian tanpa bantuan (Sujiono: 2009: 3,23)
4. Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan alat atau tanpa alat yang dapat memberikan informasi membuat imajinasi sehingga anak dapat menambah ilmu pengetahuan dan ide-ide baru.
5. Pentingnya bermain bagi anak gunanya untuk dalam setiap gerakan yang dilakukan anak mampu mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh dengan cara bermain yang dimainkan, juga anak mampu belajar menggunakan diri dan mengembangkan keterampilan, yang

nantinya berguna bagi diri anak sehingga pola pikir yang di terapkan dapat berkembang dengan baik.

6. Permainan elang dan ayam sangat bermamfaat bagi anak dengan permaian ini anak dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar sehingga anak sering menggerakkan otot-otot besar membuat tubuh anak tetap sehat dan kuat
7. Permainan elang dan ayam sangat erat kaitannya dengan motorik kasar di karenakan dengan permainan tubuh anak bergerak karena segala macam kegiatan, membentuk pertumbuhan dan perkembangan sehingga permainan merupakan suatu potensi fisik yang mampu membuat anak berkembang baik pola pikir nya maupun pula fisik nya.
8. Selama proses permainan berlangsung penilaian untuk anak dapat di lakukan dengan baik.
9. Dalam permainan elang dan ayam membuat anak aktif dan senang dalam melakukan kegiatan permainan.
10. Anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan elang dan ayam.
11. Dengan permainan elang dan ayam ini kemampuan motorik kasar anak meningkat, dari kondisi awal rata-rata anak yang indikator kemampuan motorik kasarnya sangat baik ada 3 orang anak, pada siklus I naik menjadi 11 orang dan meningkat pada siklus II menjadi 20 orang, ini menunjukan bahwa dengan permainan elang dan ayam dapat mengotimalkan motorik kasar anak.

12. Kemampuan berbahasa anak berkembang dengan baik melalui wawancara yang dilakukan.

B. Implikasi

1. Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan elang dan ayam di TK Al-Hidayah Kecamatan Bonjol.
2. Permainan elang dan ayam bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

C. Saran

Dari kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah:

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan berbagai aktifitas yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.
2. Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*: Jakarta. Dirjen Diknasmen.
- Hariyadi, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth. B. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Montolalu, 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005, *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- _____, 2008, *Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Nugraha, Ali. 2005. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudono, Anggani. MA 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005, *Kosep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001) *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana
- Yeli, Rahman. 2010, *Meningkatkan Motorik Halus Dengan Finger Painting Pada Anak Tuna Grahita Ringan X*, padang: Skripsi S1 PGSLB UNP Padang